



Media Kahoot dalam Model Pembelajaran *Team Accelerated Individualization* (TAI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

Dheka Septiana¹, Supri Wahyudi Utomo², Farida Styaningrum^{3*}

dheka_2102106025@mhs.unipma.ac.id¹, supri@unipma.ac.id²,

faridastyaningrum@unipma.ac.id^{3*}

^{1,3}Program Studi Pendidikan Akuntansi

²Program Studi Pendidikan Dasar

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

Received: 14 08 2025. Revised: 07 10 2025. Accepted: 30 03 2026.

Abstract : The research aims to prove that the use of Kahoot media in the TAI model is able to increase the activity and learning outcomes of students. This study took the form of Classroom Action Research (CAR) and was conducted in class XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun with 13 students and involving cash management subject educators. The data analysis techniques used were tests and observations. The results of the study show that 1) The application of Kahoot media with TAI type cooperative learning was proven to run optimally in increasing active student participation. The active participation of class XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun students in the petty cash material increased from an average of 50 (quite active) in cycle I to 79 (active) in cycle II. The interactive Kahoot media and appropriate learning model created a comfortable, conducive and competitive learning environment. 2) Student learning outcomes also experienced significant changes, with an increase of 85% in cycle II. The combination of Kahoot media and the TAI model helped students better understand the material through teamwork, individual learning, and interesting evaluations, thereby increasing learning motivation.

Keywords : Learning Outcomes, Kahoot, Learning Engagement, TAI Model.

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam model TAI mampu meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Studi ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun dengan 13 peserta didik dan melibatkan pendidik mata pelajaran pengelolaan kas. Teknik analisis data yang digunakan adalah tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Kahoot* dengan pembelajaran kooperatif tipe TAI terbukti berjalan dengan optimal dalam peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun pada materi kas kecil meningkat dari rata-rata 50 (cukup aktif) di siklus I menjadi 79 (aktif) di siklus II. Media Kahoot yang interaktif dan model pembelajaran yang sesuai mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman, kondusif dan kompetitif. Hasil

pembelajaran peserta didik juga mengalami perubahan signifikan, dengan kenaikan sebesar 85% pada siklus II. Kombinasi media *Kahoot* dan model TAI membantu siswa lebih memahami materi melalui kerja tim, pembelajaran individual, dan evaluasi yang menarik, sehingga motivasi belajar pun meningkat.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Kahoot*, Keaktifan Belajar, Model TAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai meningkatkan mutu SDM, tidak sekadar menjadi media penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Proses pembelajaran yang baik seharusnya memotivasi keterlibatan siswa secara aktif peserta didik serta mengasah kecakapan penalaran. Menurut Widyastuti (2024), keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh pembaruan dalam komponen utama seperti kurikulum, sarana, guru, peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Keberhasilan pembelajaran di kelas juga sangat bergantung pada pengelolaan kelas yang efektif. Situasi pembelajaran yang nyaman mendorong peserta didik supaya lebih berpartisipasi, seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (Rozi et al., 2024). Keaktifan ini bukan ditentukan oleh faktor diri sendiri, melainkan juga oleh pengaruh lingkungan, termasuk peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang mendukung (Sitepu et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang efektif dan peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Situasi belajar yang kondusif akan mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi, baik dalam bertanya, berpendapat, maupun mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap pencapaian akademik. Ketika peserta didik aktif menyimak, bertanya, mencatat, dan merespons materi, pemahaman mereka akan lebih dalam dan berdampak positif pada pencapaian akademik. Prestasi belajar merupakan perubahan sikap dan tindakan yang dialami peserta didik sebagai output kegiatan pembelajaran. (Widyastuti, 2024), serta bergantung pada penyebab dari dalam diri dan dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga dan kondisi sekolah. (Yulia et al., 2020) Dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik. Prestasi belajar tercermin dari perubahan sikap dan tindakan yang dihasilkan melalui kegiatan pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor internal dari diri peserta didik maupun faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Observasi awal selama PLP 2 di SMK Cendekia Kota Madiun menunjukkan adanya kegiatan pembelajaran bidang studi Pengelolaan Kas pada kelas XI PKM belum berjalan optimal. Didapati peserta didik yang menunjukkan keaktifan, sedangkan sebagian lainnya kurang berpartisipasi. dan enggan bertanya meskipun mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi ini membuat guru sulit mengevaluasi pemahaman peserta didik secara menyeluruh. Data menunjukkan bahwa hanya 25% peserta didik yang aktif selama pembelajaran, sedangkan 75% sisanya kurang terlibat. Rendahnya partisipasi ini diperparah oleh penggunaan metode konvensional yang dominan, ketika guru memegang peran sebagai satu-satunya penyedia informasi. Tidak adanya variasi metode, ice breaking, atau media teknologi menyebabkan peserta didik cepat bosan, kehilangan motivasi, dan akhirnya berdampak pada rendahnya kualitas belajar.

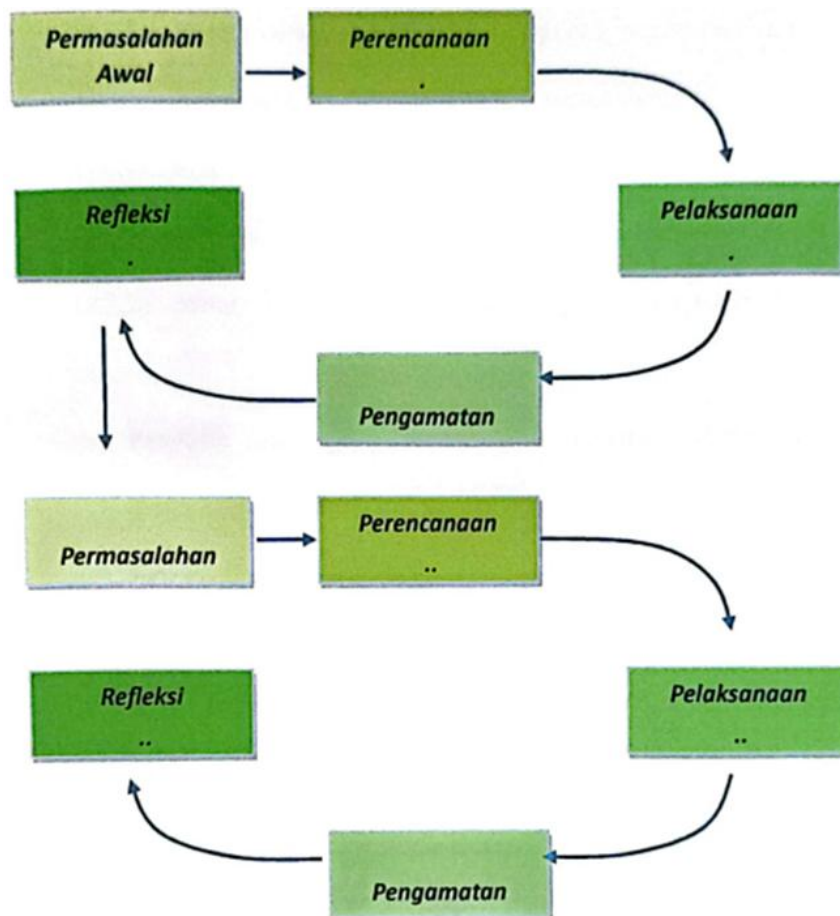
Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus mengimplementasikan pendekatan pengajaran yang variatif dan interaktif. Model yang dianggap sesuai adalah dengan menggunakan metode kooperatif tipe TAI. Strategi ini memungkinkan peserta didik memperoleh pembelajaran sesuai dengan kecepatan pemahamannya sendiri dalam kelompok heterogen dengan saling mendukung (Aprita et al., 2021). TAI mendorong kolaborasi antaranggota kelompok, di mana setiap peserta didik bertanggung jawab membantu temannya memahami materi (Mardiyanti, 2023). Agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penggunaan media digital seperti Kahoot dapat menjadi solusi. Menurut Maulida et al., (2024) Kahoot merupakan platform kuis berbasis permainan yang menumbuhkan semangat belajar melalui kompetisi, feedback langsung, dan tampilan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik (Cahyani et al., 2023). Kombinasi TAI dan Kahoot memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta menggembirakan.

Jadi pada penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan Kahoot secara tunggal, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan yaitu tidak hanya menekankan keunggulan Kahoot sebagai media digital, tetapi juga mengombinasikannya dengan model pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI). Kombinasi ini diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga manfaatnya lebih komprehensif dibanding penggunaan Kahoot saja. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan inovasi belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan pencapaian belajar siswa khususnya di SMK Cendekia Kota Madiun yang memiliki tujuan

sebagai gambaran penggunaan media *Kahoot* pada model pembelajaran kooperatif tipe TAI untuk memperbaiki keterlibatan aktif serta meningkatkan capaian akademik mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari beberapa tahapan siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan siklus PTK menurut Kemmis dan McTaggart, seperti yang ditunjukkan gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

PTK dipilih karena mampu mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas secara langsung oleh guru. Objek penelitian ini adalah keterlibatan aktif dan capaian pembelajaran peserta belajar kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun mata pelajaran Pengelolaan Kas. Fokusnya terletak melalui implementasi media *Kahoot* pada model pembelajaran kooperatif tipe (TAI). Kontribusi aktif terhadap pembelajaran didefinisikan sebagai keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mencatat, dan menyelesaikan soal pertanyaan. Hasil belajar dievaluasi menggunakan tes pilihan ganda

berbasis HOTS yang diberikan di akhir setiap siklus. Media Kahoot dimaknai sebagai aplikasi kuis interaktif digital yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Proses penelitian dilakukan pada semester genap di tahun ajaran 2024/2025 oleh keseluruhan subjek peserta didik kelas XI PKM dengan total 13 orang. Instrumen penelitian meliputi RPP, soal pretest dan posttest berbasis HOTS, media Kahoot, lembar observasi, serta dokumentasi kegiatan. Data Didapatkan melalui pengamatan, tes, beserta dokumentasi, kemudian dievaluasi secara kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai tengah keaktifan serta keberhasilan pembelajaran. Kriteria keberhasilan ditetapkan jika paling sedikit 75% peserta didik aktif dan 85% mendapatkan skor yang ditetapkan sesuai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian keaktifan peserta didik pada periode *pretest* dan *posttest* dengan memanfaatkan media *Kahoot* dalam model pembelajaran kooperatif tipe (TAI)

Tabel 1. Keaktifan Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	AD	40	Cukup Aktif	75	Aktif
2.	AF	72	Aktif	87	Aktif
3.	FE	53	Cukup Aktif	80	Aktif
4.	IW	56	Cukup Aktif	81	Aktif
5.	NA	61	Aktif	83	Aktif
6.	NK	40	Cukup Aktif	80	Aktif
7.	NY	37	Kurang Aktif	70	Aktif
8.	NB	37	Kurang Aktif	70	Aktif
9.	NM	58	Cukup Aktif	81	Aktif
10.	PI	53	Cukup Aktif	81	Aktif
11.	RS	69	Aktif	84	Aktif
12.	MK	37	Kurang Aktif	75	Aktif
13.	OD	40	Cukup Aktif	75	Aktif
	Skor Minimum	37		79	
	Skor Maksimum	72		87	
	Nilai Rata-Rata	50	Cukup Aktif	79	Aktif

Merujuk pada temuan observasi mengenai keaktifan peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*), diketahui bahwa tingkat partisipasi peserta didik hanya mencapai 50%, tergolong dalam kategori "cukup aktif." Hal ini menunjukkan masih rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya atau berinteraksi dalam pembelajaran, serta adanya ketergantungan tinggi pada guru sebagai sumber utama informasi. Sebagian besar siswa tampak pasif dan hanya menyimak tanpa memberikan respons. Salah satu aspek dengan skor rendah adalah interaksi antar teman

sebangku, padahal aktivitas ini sangat membantu terutama bagi siswa yang kurang berani bertanya langsung kepada guru. Temuan wawancara juga memperkuat kondisi ini, di mana siswa merasa pembelajaran kurang menarik akibat penggunaan media yang monoton dan metode yang pembelajaran masih didominasi oleh guru. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi selain itu penguasaan materi pembelajaran kurang optimal. sehingga, dibutuhkan pembaruan melalui strategi belajar mengajar dan media yang digunakan untuk mendorong keterlibatan peserta didik.

Sesudah diimplementasikan pendekatan kooperatif tipe TAI dengan menggunakan media *Kahoot*, hasil observasi *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan ke dalam kategori "aktif" dengan rata-rata keaktifan mencapai 79%. Aspek-aspek yang menunjukkan peningkatan mencolok antara lain: siswa aktif bertanya pada teman sekelompok dan guru (aspek 5), terlibat dalam koordinasi dengan guru (aspek 7), menyampaikan pendapat (aspek 12), serta mampu menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih tertarik dan semangat belajar karena *Kahoot* menyajikan kuis berbasis game yang interaktif, membuat suasana pembelajaran terasa lebih menarik dan bervariasi. Penerapan model TAI yang dipadukan dengan *Kahoot* terbukti meningkatkan keaktifan siswa secara keseluruhan. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga berani berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok. Temuan ini selaras dengan penelitian Feby et al., (2024) menyatakan model TAI mampu meningkatkan keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Temuan ini juga didukung oleh studi lain seperti Periyanti & Syam, (2021) yang menyebutkan bahwa TAI mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas, serta Lastuti, (2020) yang membuktikan efektivitas model ini untuk mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran Matematika. Selanjutnya, Lesmana et al., (2023) juga mengindikasikan bahwa pelaksanaan TAI di tingkat sekolah dasar memberikan hasil positif terhadap aspek keaktifan, dan hasil tersebut diperkuat oleh Hutasoit et al., (2024) yang penerapan TAI efektif dalam mengoptimalkan partisipasi aktif selama proses pembelajar. Dari berbagai temuan yang sudah dipaparkan, bisa disimpulkan bahwa kombinasi pendekatan kooperatif tipe TAI dengan media *Kahoot* dengan jelas memajukan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kuis interaktif yang disediakan *Kahoot* menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan mendorong kompetisi sehat, serta membangun lingkungan belajar yang dinamis dan kondusif. Hasil pencapaian peserta didik pada tahap pra dan pasca penggunaan media *kahoot* dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI).

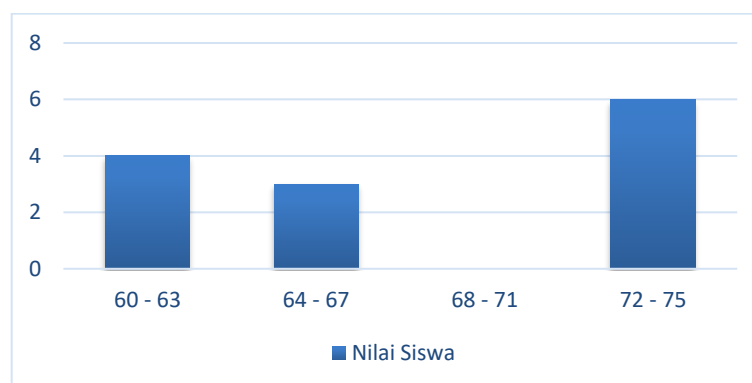
Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AD	73	87
2	AF	73	87
3	FE	67	93
4	IW	73	93
5	NA	73	93
6	NK	67	87
7	NY	60	80
8	NB	60	87
9	NM	73	87
10	PI	67	87
11	RS	73	93
12	MK	60	80
13	OD	60	87
Hasil Rata-Rata		68	88
Hasil Maksimum		73	93
Hasil Minimum		60	80

Berdasarkan nilai maksimum pada hasil pretest peserta didik hanya mencapai 73, sementara nilai minimum tercatat sebesar 60, dan rata-rata nilai yaitu 68. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar masih dalam kategori rendah. Penyebabnya dari rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta penggunaan strategi dan media yang kurang menarik. Sebelum pelaksanaan model kooperatif tipe TAI, capaian pembelajaran belum memenuhi standar ketuntasan.

Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Belajar *Pretest*

Siswa dengan Nilai > 80	Seluruh Siswa	Presentase	Keterangan
0	13	0%	Tidak Tuntas



Gambar 2. Grafik Distribusi Hasil Belajar *Pretest*

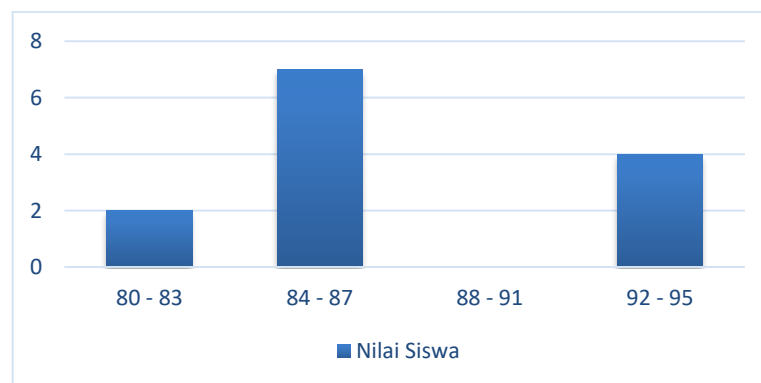
Hal ini diperkuat oleh data pada Tabel Distribusi Ketuntasan Belajar *Pretest* yang menunjukkan tingkat ketuntasan 0%, artinya tidak ada peserta didik yang berhasil menjawab seluruh soal evaluasi secara benar. Faktor utamanya adalah kurang efektifnya metode dan

media pembelajaran yang digunakan. Setelah perlakuan, nilai posttest menunjukkan peningkatan signifikan: nilai tertinggi mencapai 93, terendah 80, dan rata-rata meningkat menjadi 88. Ini menunjukkan bahwa model TAI yang dipadukan dengan media Kahoot mampu mendorong peserta didik terlibat aktif, memahami pelajaran secara optimal, dan menyelesaikan soal dengan lebih efektif. Hasil ini selaras dengan hasil penelitian Aprita et al., (2021) dan Mardiyanti, (2023), yang menyatakan bahwa model TAI efektif dalam upaya memperbaiki pencapaian belajar.

Penelitian serupa oleh Noorhaeny, (2021) juga menemukan bahwa model TAI berhasil meningkatkan hasil belajar IPA, ditunjukkan dengan peningkatan nilai di setiap siklus. Dukungan juga datang dari Ardiana & Sapri, (2024), yang membuktikan bahwa penerapan TAI berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik jika dilihat dari perbandingan hasil pretest posttest. Demikian pula Ramadhani & Azis, (2020) menyimpulkan model TAI berdampak positif secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 4. Distribusi Ketuntasan Belajar *Posttest*

Siswa dengan Nilai > 80	Seluruh Siswa	Presentase	Keterangan
11	13	85%	Tuntas



Gambar 3. Grafik Distribusi Hasil Belajar *Posttest*)

Berdasarkan distribusi Ketuntasan Belajar (*posttest*), diketahui bahwa sebagian besar peserta didik berhasil menyelesaikan evaluasi *posttest* yang disediakan. Dapat terlihat Berdasarkan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Persentase ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memperoleh skor di atas 80. Dengan demikian, bisa dinyatakan bahwa mayoritas peserta belajar berhasil menyelesaikan tes yang sudah disajikan. Dari hasil tersebut, disimpulkan adanya penggabungan antara penggunaan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe (TAI) efektif dalam mengoptimalkan wawasan belajar peserta didik terhadap materi. Sehingga, peserta didik mampu mengerti dan mampu menguasai isi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pengelolaan Kas.

SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi media Kahoot dalam model kooperatif tipe TAI terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun pada materi kas kecil. Awalnya keaktifan siswa berada pada kategori cukup aktif, namun setelah penerapan Kahoot dan TAI meningkat menjadi aktif. Penerapan model TAI berbantuan *Kahoot* juga terbukti efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar, memperdalam pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kahoot mendorong interaksi melalui kuis, sedangkan TAI menciptakan suasana kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan. Kombinasi keduanya terbukti meningkatkan keaktifan serta ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam jumlah subjek dan ruang lingkup pokok bahasan. Dengan demikian, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau lingkungan sekolah yang beragam untuk melihat konsistensi efektivitas kombinasi TAI dan Kahoot di luar materi kas kecil.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprita, Y. M., Nuraeni, Y. S., Warpindyastuti, L. D., & Syarif, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal Akrab Juara*, 6(2), 111–123. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i2.1459>
- Ardiana, & Sapri, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar Matematika. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 14 (1) 2024, 15(1), 37–48. <https://doi.org/10.33369/diadi.v14i1.35355>
- Cahyani, D., Aprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9348–9362. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1328>
- Febby, Ramly, & Basri, A. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization.

- Accounting : Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(3), 201–211.
<https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/28126>
- Hutasoit, P. O., Barasa, T., & Naibaho, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMAN 1 Siantar Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2609–2624.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1243>
- Lastuti, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa MTsN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Scientic of Mandalika*, 1(4), 272–284.
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1308–1305. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5671>
- Mardiyanti, M. (2023). Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe TAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 226–232. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.499>
- Maulida, N., Gultom, J. C., Siregar, N. R. Z., & M, J. T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Cendekia Pendidikan*, 2(4), 50–54.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v7i2.6153>
- Noorhaeny, W. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted (TAI). *Tsaqafatuna*, 3(1), 75–80. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v3i1.61>
- Periyanti, R., & Syam, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 14 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(1), 92–98.
<https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i1.383>
- Ramadhani, K., & Azis, Z. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMK PAB 2 Helvetia Medan T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 34–40. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.4025>
- Rozi, F., Fajri, Z., & Nuraini, Y. P. I. (2024). Penggunaan Metode Question Student Have Dalam Meningkatkan. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 2548–4419.

- Sitepu, M. N., Zainal, A., Nurhayani, U., Thohiri, R., & Silalahi, S. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v21i2.62293>
- Widyastuti, L. F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbalik (Reciprocal Teaching) Pada Kompetensi Dasar Menyusun Neraca Lajur Perusahaan Dagang Siswa SMK PGRI 2 Nganjuk. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial (JAPS)*, 1(3), 93–106.
<https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/32>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31>