

Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMKS Setia Budi Binjai

Feronika Renia¹, Roza Thohiri², La Hanu³, Tuti Sriwedari⁴

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan
Medan, Indonesia

feronikanainggolan17@gmail.com¹, rozatho@unimed.ac.id², lahanu@unimed.ac.id³,
tutisriwedari@unimed.ac.id⁴

ABSTRACT

The problem in this study was the low level of student activity and learning outcomes. The aim of this research is to determine the improvement in learning activity and achievement of Class XI AKL students at SMKS Setia Budi Binjai through the implementation of the Think Pair Share (TPS) model assisted by Quizizz media. This classroom action research was conducted in two cycles involving 20 students. The data collection techniques included observation sheets to measure learning activity, documentation in the form of photos of classroom activities, and tests to measure learning outcomes in practical accounting subjects. The quantitative findings showed a significant increase in the number of students categorized as active and very active from 9 students (45%) in cycle I to 17 students (85%) in cycle II meeting the success indicator of $\geq 75\%$. Learning outcomes also improved, with the average score increasing from 50.05 in the pre-test (4 students or 20% passed) to 69.95 in the post-test of cycle I (12 students or 60% passed), and further to 92.75 in the post-test of cycle II (19 students or 95% passed). Qualitative observations revealed improvements in student behavior, such as increased engagement, confidence in discussion, and enthusiasm during group activities. Students became more active in responding to questions and participated more confidently during presentations and class discussions. In conclusion, the application of the Think Pair Share model assisted by Quizizz media effectively enhanced both learning activity and outcomes among students of Class XI AKL at SMKS Setia Budi Binjai.

Keywords: Learning Activity, Learning Outcomes, Think Pair Share, Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas. Untuk itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara tepat agar mendorong siswa aktif mengembangkan potensi, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter. Menurut Listiadi (2021), kualitas pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memahami materi, dan memecahkan masalah.

Sebagai pengajar, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Guru bertugas untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi, mengembangkan pemahaman, dan memecahkan masalah.

Aktivitas belajar merupakan setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari sebanyak mungkin. Keberhasilan proses

pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kemampuan belajar siswa. Kompetensi belajar siswa meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas ketika semua atau setidaknya sebagian besar siswa secara fisik, mental dan sosial terlibat aktif dalam pembelajaran, disertai dengan kegembiraan yang besar dalam belajar, antusiasme yang besar untuk belajar dan rasa percaya diri dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dikelas XI AKL SMKS Setia Budi Binjai pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang diketahui bahwa siswa kelas XI AKL pada mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Dalam pengamatan tersebut, terungkap bahwa sebagian besar siswa kurang terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa hanya mendengarkan kemudian mencatat. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya siswa tidak ada yang berani untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya, namun Ketika diberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian siswa juga tidak ikut dan tidak mampu terlibat dalam pemecahan masalah serta tidak berusaha dalam mencari informasi

yang relevan dalam penyelesaian masalah. Bahkan Ketika proses diskusi, siswa cenderung pasif dan sangat sedikit dari siswa yang memberikan komentar terhadap hasil diskusi mereka.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang Ibu Ayu Lestari, S.Pd,Gr. selaku Guru Akuntansi kelas XI AKL SMKS Setia Budi Binjai menjelaskan bahwa masih terdapat permasalahan dengan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, Dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai ulangan yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Fakta ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru

bahkan ada siswa yang melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran serta tidak ikut terlibat aktif dalam diskusi kelompok.

Fakta lainnya adalah pembelajaran yang terjadi hanya berfokus pada peran guru yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Dimana peran guru hanya menyampaikan materi dengan arus informasi hanya mengalir dari guru ke siswa, meskipun demikian, metode konvensional tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak memperoleh pemahaman yang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMKS Setia Budi Binjai, dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang di kelas XI AKL. Permasalahan tersebut meliputi rendahnya aktivitas siswa, kurangnya keterlibatan dalam diskusi, serta pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi standar KKM. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis mengajukan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)

sebagai pendekatan yang mampu menciptakan interaksi dan kolaborasi antar siswa secara efektif. Selain itu, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan proses evaluasi berjalan secara interaktif, media digital Quizizz akan diintegrasikan sebagai alat bantu yang mendukung keberhasilan implementasi model TPS tersebut.

Model *Think Pair Share* merupakan hasil pengembangan dari Frank Lyrman sebagai sebuah kegiatan belajar kooperatif yang terstruktur Model *think pair share* berarti memberikan waktu kepada siswa untuk memberikan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan guru (Pendidikan & Raflesia, 2021). *Think Pair Share* menggunakan metode diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno, guru akan memberikan suatu permasalahan dimana masing-masing siswa diminta untuk memikirkan solusinya secara mandiri, kemudian berbagi dengan teman kelompok, dan dilanjutkan dengan berbagi dengan teman sekelas. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. (Asmina, 2021.)

Model *Think Pair Share* (TPS) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam model ini, siswa belajar secara berpasangan yang memberi

mereka kesempatan lebih banyak untuk berpikir, merespons, dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Kelebihan TPS :

1. Memberikan lebih banyak waktu kepada siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan saling membantu, sehingga meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan hubungan sosial antar siswa serta kemampuan akademik mereka.
3. Memotivasi siswa yang kurang aktif dengan memasangkannya dengan siswa yang lebih giat.
4. Memudahkan pembentukan kelompok serta interaksi dalam pembelajaran.
5. Mempermudah pemahaman konsep-konsep sulit karena siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan masalah.
6. Guru dapat lebih mudah mengawasi dan membimbing anggota kelompok.

Kekurangan TPS :

1. Memerlukan waktu yang relatif banyak.
2. Membutuhkan perhatian khusus dalam pengaturan ruang kelas.
3. Peralihan dari diskusi kelas ke diskusi kelompok kecil dapat menghabiskan waktu pembelajaran jika tidak direncanakan dengan baik.
4. Guru perlu memonitor banyak kelompok secara bersamaan.

5. Jika jumlah siswa dalam kelas sangat besar, guru akan kesulitan memberikan perhatian kepada setiap pasangan.
6. Perbedaan pemahaman dalam pasangan dapat menyebabkan perlunya waktu tambahan untuk klarifikasi konsep oleh guru.

Quizizz

Menurut Oktafiani et al., (2024) *Quizizz* merupakan salah satu media interaktif dan sarana komunikasi dalam pembelajaran yang memiliki visual menarik, menyenangkan serta tidak monoton yang mampu memunculkan ketertarikan dan memusatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran.

Media *quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis game, yang didalamnya terdapat permainan yang tidak biasa, karena didalamnya dapat digunakan sebagai edukasi dalam pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan *quizizz*, aktivitas dan hasil belajar siswa di dalam kelas dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan perangkat elektronik mereka.

Kelebihan Quizizz :

1. Siswa mendapatkan poin dan peringkat setelah menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga menumbuhkan semangat belajar.
2. Setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat melihat kembali hasil jawaban mereka dan melakukan refleksi.

3. Guru dapat dengan mudah membuat soal dan kuis interaktif.
4. Jika siswa salah menjawab soal, sistem langsung menampilkan jawaban yang benar, memungkinkan koreksi mandiri.

Kelemahan Quizizz :

1. Koneksi yang tidak stabil dapat menghambat jalannya kuis.
2. Siswa yang awalnya berada di peringkat atas bisa turun peringkat karena pengaturan waktu yang kurang tepat.
3. Siswa yang terlambat masuk ke dalam kuis mengalami kendala dalam menyelesaikan soal secara efektif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru, mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran dengan maksud untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Setia Budi Binjai pada bulan Mei 2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI AKL yang berjumlah 20 peserta didik. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* berbantuan media Quizizz dalam pembelajaran Praktikum Akuntansi

Perusahaan Dagang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Materi yang digunakan adalah laporan keuangan perusahaan dagang.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur aktivitas belajar siswa dilakukan melalui observasi, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran selama proses penerapan model, serta pengukuran hasil belajar praktikum akuntansi perusahaan dagang yang dilakukan menggunakan tes.

Tahap teknik analisis data merupakan tahapan penting dalam penelitian ini. Seluruh data yang diperoleh akan dikumpulkan, diolah dan dianalisis, Hasil analisis data akan menunjukkan arah, tujuan, dan maksud penelitian. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan analisis data, yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes belajar siswa melalui perhitungan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan hasil belajar antarsiklus. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, serta respon siswa selama proses pembelajaran, dengan tujuan menggambarkan keterlibatan dan perubahan perilaku belajar siswa selama tindakan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan langsung model pembelajaran TPS dan media Quizizz dalam proses belajar mengajar di kelas XI AKL.

1. Pengamatan, yakni proses observasi aktivitas belajar siswa berdasarkan tujuh indikator keterlibatan belajar, yang dinilai menggunakan skala 1–4 untuk setiap indikator
2. Refleksi, yakni analisis hasil tindakan dari setiap siklus untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran serta dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

Peningkatan aktivitas belajar dinilai dari persentase siswa yang mencapai skor ≥ 19 dan dikategorikan aktif atau sangat aktif, dengan target ketuntasan minimal $\geq 75\%$. Sementara itu, hasil belajar diukur melalui pre-test dan post-test, dengan ketuntasan belajar ditentukan jika siswa memperoleh nilai ≥ 80 dan $\geq 75\%$ siswa tuntas secara klasikal.

Aktivitas Belajar Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media Quizizz dilakukan pengamatan atas aktivitas siswa.

Observasi dilakukan pada setiap pertemuan dan diakumulasikan untuk setiap

siklusnya. Observasi pertemuan pertama siklus I dilakukan pada tanggal 05 Mei 2025, setiap aktivitas siswa pada pertemuan siklus I diamati. Kemudian dilanjut pada pertemuan kedua siklus I pada tanggal 08 Mei 2025, setiap aktivitas siswa diamati dengan mengisi lembar observasi aktivitas siklus I. pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa diamati pada tanggal 12 Mei 2025 dan dilanjut pada pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025 setiap aktivitas siswa diamati dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa siklus II.

Aktivitas belajar siswa memiliki beberapa kriteria penilaian, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif dan tidak aktif. Kriteria penilaian aktivitas belajar tersebut digunakan untuk menilai jumlah siswa yang aktif dalam penerapan tindakan kelas dalam kriteria penilaian aktivitas terdapat kriteria pemberian skor yaitu tidak pernah (1), jarang (2), sering (3) dan sangat sering (4). Skor yang diberikan pada penilaian aktivitas bertujuan agar mengetahui jumlah siswa yang sudah melakukan aktivitas belajar berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari tabel 4.3 dan diagram berikut ini.

Tabel 4.3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

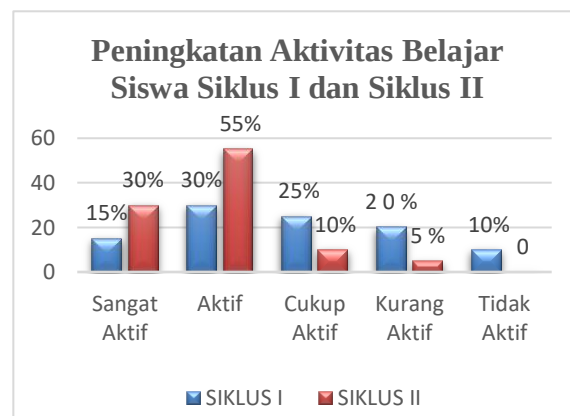
Kategori Aktivitas Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Sangat Aktif	3	15	6	30
Aktif	6	30	11	55
Cukup Aktif	5	25	2	10
Kurang Aktif	4	20	1	5
Tidak Aktif	2	10	0	0
XI AKL	20 Siswa			

Data pada Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I masih tergolong rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan, dimana dari 20 siswa hanya terdapat 3 (15%) siswa yang telah memenuhi kriteria sangat aktif, 6 (30%) siswa kriteria aktif, sedangkan siswa lainnya masuk kedalam kriteria cukup aktif 5 (25%) kurang aktif 4 (20%) dan tidak aktif sebanyak 2 (10%) siswa. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II, menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan yakni sebanyak 6 (30%) siswa yang telah memenuhi kriteria sangat aktif, kategori aktif sebanyak 11 (55%), siswa yang cukup aktif sebanyak 2 (10%), dan siswa yang kurang aktif 1 (5%). Persentase siswa yang termasuk kategori aktif pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 40%, yaitu dari 45% menjadi 85%, dan telah mencapai indikator keberhasilan, di mana aktivitas belajar dinyatakan berhasil jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh skor ≥ 19 (kategori aktif dan sangat aktif).

Peningkatan ini tidak terlepas dari penyempurnaan strategi pembelajaran pada

siklus II, seperti pengelolaan waktu diskusi yang lebih efektif, pemberian instruksi yang lebih jelas oleh guru, serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam menggunakan media Quizizz yang memicu semangat dan rasa kompetitif. Selain itu, adaptasi siswa terhadap model Think Pair Share yang sebelumnya belum familiar juga turut mendukung keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok dan presentasi kelas.

Untuk lebih jelasnya hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1. Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari pre-test dan post-test pada setiap siklusnya. Hasil tes digunakan untuk melihat gambaran Tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang materi laporan keuangan perusahaan dagang. Hasil pre-test berfungsi untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan post-test berfungsi untuk melihat

kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya model Think Pair Share berbantuan media Quizizz pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang materi laporan keuangan perusahaan dagang.

Dalam penerapan model yang dilakukan oleh guru, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa sebelum tindakan tergolong masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah Hasil belajar siswa diperoleh melalui pemberian pre-test dan post-test. Rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat melalui tabel berikut:

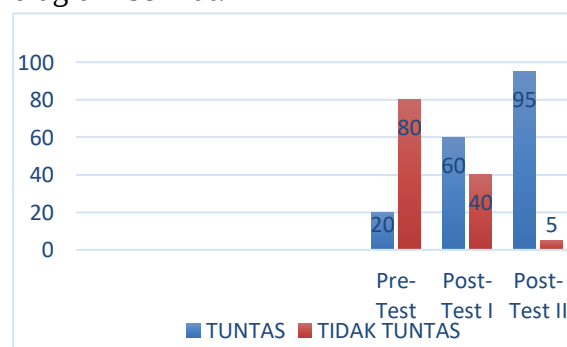
Tabel 4.4. Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Tindakan

Jenis Test	Nilai Rata-Rata	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Pre-Test	50,05	4	20	16	80
Post-Test I	69,95	12	60	8	40
Post-Test II	92,75	19	95	1	5

Berdasarkan data pada tabel 4.4 diketahui bahwa pre-test terdapat 4 siswa (20%) yang tuntas dan 16 siswa (80%) yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata 50,05. Hasil pre-test ini menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dilakukan Tindakan. Post-test siklus I jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 12 siswa (60%) dan jumlah siswa yang tidak tuntas

mengalami penurunan menjadi 8 siswa (40%) dengan nilai rata-rata sebesar 69,95. Hasil post-test siklus I ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan Tindakan, namun peningkatan ini belum mencapai indikator keberhasilan, oleh karena itu penerapan tindakan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan yang signifikan, yakni sebanyak 19 siswa (95%) dengan nilai rata-rata 92,75% sementara yang tidak tuntas pada siklus II hanya 1 orang (5%). Ketuntasan klasikal siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu jika $\geq 75\%$ siswa yang mengikuti Pelajaran mampu memperoleh nilai ≥ 80 menurut kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

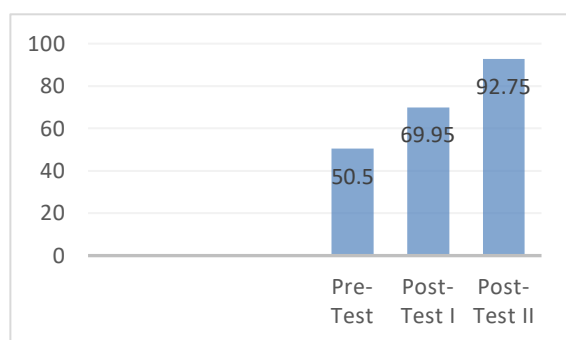
Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dimana terjadi peningkatan yang signifikan dari post test I ke post test II karena siswa sudah mampu menjawab soal

yang diberikan guru dengan tepat dan mendapat nilai diatas KKM yang telah ditetapkan sehingga kriteria ketuntasan klasikal telah terpenuhi. Peningkatan ketuntasan klasikal pre-test, post-test siklus I dan post-test siklus II digambarkan dalam diagram batang dibawah ini.



Gambar 4.3. Diagram Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

Penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI AKL SMKS Setia Budi Binjai pada materi laporan keuangan perusahaan dagang. Peningkatan aktivitas belajar terlihat dari persentase siswa yang termasuk kategori aktif dan sangat aktif, yang naik dari 45% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Sementara itu, peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 20% pada pre-test menjadi 60%

pada post-test siklus I, dan mencapai 95% pada post-test siklus II.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka penulis mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Kepada guru akuntansi, disarankan agar menyusun pembagian waktu secara rinci pada setiap tahap dalam model *Think Pair Share* (TPS) sejak tahap perencanaan. Guru juga dapat menggunakan alat bantu seperti *timer* serta menetapkan batas waktu yang jelas kepada siswa agar setiap tahap berjalan efektif tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran secara keseluruhan.
2. Kepada pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran aktif seperti TPS melalui pelatihan atau workshop bagi guru, serta menyediakan fasilitas pendukung yang memadai. Fasilitas tersebut meliputi lembar kerja diskusi, pengaturan ruang kelas yang mendukung kerja kelompok, dan alat bantu pembelajaran lainnya yang menunjang keterlibatan siswa.
3. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan kajian lanjutan terhadap efektivitas model TPS pada materi akuntansi lainnya, terutama yang bersifat hitungan.

Selain itu, dapat diteliti pula strategi pengelompokan siswa berdasarkan kemampuan atau karakteristik belajar guna meningkatkan efektivitas diskusi dalam pelaksanaan TPS.

REFERENSI

- Andalangi, Y., Hafid, R., Maruwae, A., Saleh, S. E., & Bahsoan, A. (2022). Pengaruh pola belajar dan frekuensi belajar terhadap aktivitas belajar siswa jurusan akuntansi di SMK Negeri 1 Kaidipang. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2113–2130.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2113-2130.2022>
- Azhizha, H., & Tikollah, M. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran Quizizz game terhadap hasil belajar praktikum akuntansi pada siswa kelas XI AKL SMKN 1 Polewali Mandar. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 8(1).
<https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/kurikula/index>
- Bella, S., & Islami, N. (n.d.). Development of Think-Pair-Share (TPS) model-based learning tools with Quizizz learning media on global warming materials for class XI high school students. *JOM FKIP-UR*, 7(1).
- Bumi Melayu Riau Ramadhani, M., Suryani Putri, E., & Syafi, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.60041/jap/v1i1.8>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (n.d.). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/pap>
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan media Quizizz untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi siswa kelas tinggi sekolah dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Putri, D. Y. (2023). Peningkatan aktivitas dan prestasi belajar pada bidang akuntansi dengan penerapan model Teams Games Tournament kooperatif. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(3), 1137–1148.
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i3.954>
- Hidayati, D. I. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Elsafayanti, F., Ahiri, J., & Basri, A. M. (2022). Perbandingan hasil belajar akuntansi siswa yang diajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) siswa kelas X SMK Negeri 1 Kendari. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 63–73.
<https://doi.org/10.36709/jpa.v2i2.23>
- Latif, S. (2020). Peningkatan hasil belajar akuntansi dengan pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS)

- pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Kerinci. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 45–52.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.861>
- Listiadi, A. (2021). Pengaruh pemahaman siklus akuntansi, computer attitude, intensitas latihan soal, dan e-learning terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(1).
- Madatte, J. (n.d.). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Universitas*.
<https://doi.org/10.36915/jitu>
- Maharani, I., Arief, K., & Oktavia, S. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XII SMK 2 Al-Washliyah Pasar Senen Medan. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 23–30.
- Suprihatin, E., Hermawan, A., & Kusumajanto, D. D. (n.d.). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran barang dan jasa studi pada siswa kelas pemasaran X SMKN di Kota Semarang.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1).
- Nashiroh, M. (n.d.). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1).
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Novitasari, A., & Pratiwi, V. (2022). Pengaruh media pembelajaran Powtoon, disiplin belajar, dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1).
- Oktafiani, F., & Sumaryati, S. (n.d.). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Education and Development*, 12(2), 225.
<https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5861>
- Pendidikan, J., & Raflesia, V. (n.d.). Penggunaan teknik Think Pair Share untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Penelitian, J. H. (n.d.). Jurnal Akademik FKIP UNIDAYAN. *FKIP Unidayan*.
<https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/fkip>
- Permata Sari, I., Hidayat, N., & Fitria, N. (n.d.). Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
<http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>
- Pratiwi, A. D., Subari, I., & Narulita, S. (n.d.). Peningkatan hasil belajar akuntansi siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung*.
<http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/>

- Prihatin, W., Chamdani, M., & Susiani, T. S. (n.d.). Peningkatan hasil belajar IPS tema lingkungan sahabat kita melalui model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) pada siswa kelas V SDN 1 Kewangunan tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Saingo, L., Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA di SMP Negeri 2 Kanatang. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 10(2).
<https://youtu.be/8gvvB9POcVQ>
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA.
- Sitompul, D. N., & Cahya, E. D. (n.d.). Pengaruh pembelajaran akuntansi dengan model pembelajaran Team Accelerated Instruction (TAI) terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi SMK Swasta Al-Washliyah 3 Medan tahun ajaran 2022/2023.
- SMK Negeri 1 Kisaran. (2021). Penerapan model pembelajaran Think Pair Share untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan*, 4(6), 345–352.
- Sumarsya, C. V., & Ahmad, S. (n.d.). Think Pair Share sebagai model untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- Sutanti, B. E. A. (2021). Meningkatkan hasil belajar ekonomi/akuntansi siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) di SMA Negeri 2 Aikmel. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 78–85.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.323>
- Santoso, T. B., Prabawati, A., & Octavianto, S. N. (2023). Efektivitas penggunaan media interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal*, 4(3).
<https://doi.org/10.15294/baej.v4i3.78256>
- Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar siklus akuntansi perusahaan jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74–84.
<https://doi.org/10.23960/E3J/v5i1.74-84>
- Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (n.d.). Penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPA materi tata surya.

