

**PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PADA PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana (S1) Pendidikan Jurusan Pendidikan Sistem Teknologi Informasi



Oleh:

**Ari Firmansyah**

**NIM. 1806812**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA**

**2023**

**PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PADA PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

**Oleh:**

Ari Firmansyah

1806812

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi  
Informasi

© Ari Firmansyah 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

ii

dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

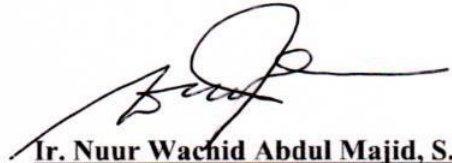
## LEMBAR PENGESAHAN

ARI FIRMANSYAH

### PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

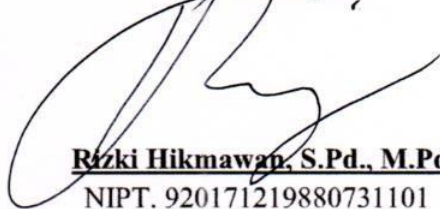
Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219910625101

Pembimbing II



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219880731101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Sistem Teknologi  
Informasi UPI Kampus Purwakarta



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219910625101

## LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ari Firmansyah  
Tempat/Tgl. Lahir : Sukabumi, 22-04-1999  
NIM : 1806812  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Sistem Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Interaktif Pada Penerapan Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia kampus UPI di Purwakarta.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Dosen Pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarangnya.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Purwakarta, Agustus 2023



Ari Firmansyah

1806812

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta para sahabatnya. Tidak sebentar dan panjang penulis dari awal hingga saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Interaktif Pada Penerapan Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT. Yang telah memberikan penulis kesempatan untuk merasakan semua kenikmatan dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Almarhum kedua orang tua saya yang telah melahirkan saya walaupun tidak saya tidak merasakan kasih sayang mereka sampai dewasa tapi dilahirkan mereka adalah motivasi besar saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada adik saya tercinta Irla Salwa yang selalu membuat saya kuat menjadi hari-hari.
4. Kepada diri sendiri, Ari Firmansyah yang sudah sejauh ini melalui semua perjuangan sampai sejauh ini.
5. Yth. Bapak Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, masukan, serta bantuan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini
6. Yth. Bapak Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, masukan, serta bantuan dan candaan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini
7. Yth. Jaka Slamet Riyadi, M.Pd. selaku kepala sekolah SMKN Tegalwaru
8. Yth. Bapak Sutriyadi Bahrul Hayat, S.Kom. selaku guru pembimbing Guru Pendamping selama saya di SMKN Tegalwaru.
9. Semua anggota dan kerabat saya yang selalu senantiasa memberikan dukungan moral selama saya berkuliah di UPI.

10. Semua teman rekan dan tim saya di tim Futsal Neganic SCA.
11. Kepada semua anggota grup UKM Rebahan yang beranggotakan Ahmad Bari, Handika Putra, Dzikri Hasydan, dan Dodi Iqbal yang selalu membantu saya dalam setiap proses dan perbaikan skripsi ini.
12. Kepada Handika Putra Prakasa yang telah menjadi teman saya sejak pertama kali masuk UPI
13. Kepada ibunda Yanti Sumiyati yang sudah jadikan ibu kedua selama saya menuntaskan kuliah disini.
14. Terakhir, terima kasih kepada Fiqhi Nurimania Ridwan yang selalu senantiasa cerewet dan mendorong saya untuk melanjutkan semua yang telah saya mulai dan tidak pernah berhenti memotivasi saya selama ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik demi kesempurnaan dalam penulisan berikutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Purwakarta, 2023

Ari Firmansyah

1806812

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI) Kampus UPI Purwakarta.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan draft skripsi ini, namun penulis sangat mengharapkan kritik dan saran semua pihak demi kebaikan penulisan yang akan mendatang.

Akhir kata penulis menyadari isi makalah masih banyak kekurangan karena penulis sadar kalau kesempurnaan hanya milik Allah SWT, kesalahan hanya milik penulis. Penulis akhir dengan kata assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh.

Purwakarta, 2023

Ari Firmansyah

1806812

**PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PADA PENERAPAN MODEL INKUIRI DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

ARI FIRMANSYAH

1806812

**ABSTRAK**

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara menciptakan peningkatan proses pembelajaran. Selama ini pada saat proses pembelajaran guru seringkali menyampaikan materi pembelajaran secara ceramah sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru tanpa mampu untuk menyanggah dan memberi kritikan. Kurang terbentuknya kemampuan berpikir kritis mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton. Maka dari itu, diperlukan upaya dari guru untuk memfasilitasi siswa agar lebih terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan model inkuiri menjadi solusi untuk menunjang pembelajaran dengan dibantu pemanfaatan media interaktif yang menarik yaitu *Quizizz*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan siswa selama menggunakan model inkuiri dengan memanfaatkan *quizizz* sebagai media interaktif pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas X pada program keahlian Design Komunikasi Visual II Tegalwaru di Purwakarta. Instrumen yang digunakan berupa tes. Berdasarkan hasil terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa 0,65 atau 64,94% berada pada tingkat sedang naik 5,54%.

Kata kunci: berpikir kritis, model inkuiri, *Quizizz*



**UTILIZATION OF QUIZZ AS INTERACTIVE MEDIA IN APPLICATION  
OF THE INQUIRY MODEL IN IMPROVING STUDENTS' CRITICAL  
THINKING ABILITY**

ARI FIRMANSYAH

1806812

**ABSTRAK**

*Improving the quality of education can be done by creating an increase in the learning process. So far, during the learning process the teacher often delivers learning material in a lecture manner so that students only listen and record explanations from the teacher without being able to refute and give criticism. Lack of formation of critical thinking skills results in learning to become monotonous. Therefore, efforts are needed from the teacher to facilitate students to be more involved in learning. The use of the inquiry model is a solution to support learning with the help of the use of interesting interactive learning media, namely Quizizz. The purpose of this study was to find out the difference in the level of students' abilities while using the inquiry model by utilizing Quizizz as an interactive learning medium. The research method used is a class action research method. The sample in this study was class X in the Visual Communication Design II Tegalwaru expertise program in Purwakarta. The instrument used is a test. Based on the results, there is a difference in the average student score of 0.65 or 64.94%, which is at a moderate level of 5.54%.*

*Keywords: critical thinking, inquiry model, Quizizz*

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Proses Pembelajaran.....	6
2.1.2 Kemampuan Berpikir.....	7
2.1.3 Kemampuan Berpikir kritis.....	11
2.1.4 Media Interaktif Pembelajaran.....	13
2.1.5 Model Pembelajaran.....	17
2.1.6 Model Inkuiri.....	23
2.1.7 Pengertian Quizizz.....	26
2.1.8 Keterkaitan Quizizz, Model Inkuiri, dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	28
2.2 Penelitian Terdahulu.....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Jenis Penelitian dan Design.....	37
3.1.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Design Penelitian.....	37
3.2.1 Perencanaan Siklus/Tindakan.....	38
3.2.2 Pelaksanaan Siklus/Tindakan.....	38
3.2.3 Pengamatan dan Observasi.....	39
3.2.4 Refleksi.....	39
3.3 Tempat Penelitian.....	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.4.1 Tes.....	40

3.4.2	Wawancara .....	40
3.4.3	Studi Literatur .....	41
3.5	Instrumen peneltiaan .....	41
3.5.1	Lembar Observasi .....	41
3.6	Uji Instrumen Penelitian .....	43
3.7	Teknis Analisis Data.....	43
3.7.1	Data Kualitatif .....	44
3.7.2	Data Kuantitatif .....	45
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	48
4.1	Temuan .....	48
4.1.1	Siklus I .....	50
4.1.2	Siklus II .....	56
4.2	Pembahasan .....	63
3.2.1	Manfaat Quizizz Sebagai Media Interaktif Pembelajaran.....	64
4.2.2	Hasil Proses Pembelajaran Dengan Metode Inkuiri .....	64
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	65
5.1	Simpulan.....	65
5.2	Implikasi .....	66
5.3	Rekomendasi .....	66
DAFTAR PUSTAKA	.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei Lapangan.....	3
Gambar 2.1 Gambar Quizizz .....	26
Gambar 2.2 Pemaparan Materi Dengan Bantuan Quizizz .....	27
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3.1 Design PTK.....	37
Gambar 3.2 Lokasi Sekolah .....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis Dan Perinciannya .....	12
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu .....	30
Tabel 3.1 Lembar Aktivitas Guru .....	41
Tabel 3.2 Lembar Aktivitas Siswa .....	42
Tabel 3.3 Kriteria Pengelompokan N-Gain.....	43
Tabel 3.4 Tingkat Keberhasilan Siswa.....	44
Tabel 3.5 Kriteria Perolehan Skor N-Gain.....	45
Tabel 4.1 Hasil Nilai Siswa Pada Pre Test.....	46
Tabel 4.2 Ketuntasan Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa .....	48
Tabel 4.4 Perolehan Nilai Siswa Pada Post Test Siklus I.....	50
Tabel 4.5 Tabel Persentase Kelulusan Klasikal .....	51
Tabel 4.6 Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa .....	52
Tabel 4.7 Data Statistik Pre Test, Post Test Dan N-Gain Siklus I .....	53
Tabel 4.8 Kriteria N-Gain Skor Siklus I.....	53
Tabel 4.9 Kriteria Persentase N-Gain Skor Siklus I.....	53
Tabel 4.10 Indikator Pencapaian Kompetensi.....	54
Tabel 4.11 Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Siklus II.....	56
Tabel 4.12 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II .....	57
Tabel 4.13 Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa .....	58
Tabel 4.14 Data Statistik Pre Test, Post Test Dan N-Gain Skor Siklus II .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing Skripsi .....	69
Lampiran 2. Proses Pembelajaran .....	72
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	74
Lampiran 4. Silabus SKD SMK Tegalaru.....	80

## DAFTAR PUSTAKA

- A. R., & W, A. G. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Al-Choiriyah. (2007). Pola Belajar. (Balai Diklat Keagamaan Bandung), 1.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Benny, A., & Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cahaya, I. M., Poerwati, C. E., & Suryaningsih, N. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing oleh Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 855-862.
- E. S., Agustinasari, A. S., & P. S. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisikan dan Teknologi*, 6.
- Elisa, E. (2021, Mei 30). *Jenis-Jenis Model Pembelajaran*. Retrieved Juli 23, 2023, from educhannel.id: <https://educhannel.id/blog/artikel/jenis-jenis-model-pembelajaran.html>
- F. S., & T. N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa. *Pendidikan Sains*, 11, 22-31.
- Gaol, D. K. (2014). Pengaruh model pembelajaran inquiry training menggunakan media powerpoint terhadap hasil belajar siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 2.
- Harlinda, F. (2014). Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat. (Penelitian Dilakukan Di Smk Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2013/2014), Skripsi:UNS.
- Hayati, R. (2019). Pendekatan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri. Al Khawarizmi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 44.

- Himawan, K. K. (2013). *Pemikiran Magis, Ketika Batas Antara Magis dan Logis Menjadi Bias*. Jakarta: PT. Indkes.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221- 225.
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar. 388-396.
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata. *Jurnal Pendidikan*, 05, 14636-14643.
- Khasanah, I., Anggraeni, N. N., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di SMPN 33 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 765-770.
- Kholis, N. (2014). Mengurangi Kekerasan Terhadap Anak Berbasis Pendekatan Pendekatan Pendidikan Multikultural. *Al-Tahrir*, 14.
- Kuswana, & Sunaryo, W. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lailiah, I. W. (2021). Implementasi Guided Inquiry Berbantuan E-Lkpd Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(1), 2792-2801.
- Mukti, T. S., & Istiyono, E. (2019). Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11, 107-112.
- Mulyanti, N. M., Gading, I. K., & Diki. (2023). Dampak Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Siswa Belajar IPA dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 109-119.
- Mustika, E. S., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.



- P. H., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2, 152-159.
- Purwanto, N. (1992). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto, N. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edu*, 38-41.
- Rahmawati, D., & Hidayati, M. Y. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2367–2375.
- Ramdani, A. J. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Riasti, M. F., Suyatna, A., & Wahyudi, I. (2016). Pengembangan media interaktif model tutorial pada materi impuls dan momentum. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1), 81-91.
- Rofiah, E., Aminah, N. S., & Ekawati, E. Y. (2013). Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Pada Siswa SMP. *FKIP Universitas Sebelas Maret*, 18.
- Rrusmawan, K. N., & Ikaningtyas, M. (2023). Pemanfaatan Media Online Quizizz dalam Optimalisasi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (Studi Kasus SMA Negeri Balikpapan). *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2, 01-07.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. A., & Lutfi, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Inkuiri. *Simki Pedagogia*, 1, 118-129.

- Sfard, A. (2001). here is more to discourse than meets the ears: Looking at thinking as communicating to learn more about mathematical learning. *Educational Studies in Mathematics*, 13–57.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharsaputra, U. (2013). *Administrasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Sunaryo, W. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 593–607.
- Suryadi. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smk Negeri 1 Lais. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2-12.
- Thomas, J., Rajaraman, N., Zaidiin, N., Linn, A., & Rea, P. M. (2015). Integrated Anatomy E-Tutorial Designed by Medical Students, Combining Articulate storyline 2 With Images From Anatomy. *Proceedings of Edulearn 15 Conference*, 1922-1928.
- Trianti. (2007). *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
- Yanto, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-83.