



Haholongan
 Panjaitan¹
 Mangiring
 Pandapotan
 Situmoran²

MENGASAH RASA INGIN TAHU MELALUI INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DI ERA DIGITAL

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis inovasi strategi pembelajaran inkuiiri di era digital dalam mengasah rasa ingin tahu peserta didik. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada tantangan pendidikan abad ke-21, di mana peserta didik perlu dikembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui proses belajar yang aktif dan kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian berupa guru dan peserta didik di jenjang menengah atas yang telah menerapkan strategi pembelajaran inkuiiri berbasis digital. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan analisis dokumen pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, seperti simulasi interaktif, modul berbasis aplikasi, dan platform kolaboratif, berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan rasa ingin tahu peserta didik. Peserta didik lebih aktif mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi fenomena, dan bekerja sama dalam proyek-proyek pembelajaran. Strategi ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan keterampilan sosial. Kendati demikian, penelitian mengidentifikasi tantangan berupa kesiapan guru, ketidakmerataan akses teknologi, dan risiko distraksi peserta didik. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran inkuiiri yang adaptif dan berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan efektif dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir peserta didik.

Kata kunci: Strategi Inkuiiri, Rasa Ingin Tahu, Inovasi Digital, Abad Ke-21, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to analyze innovative inquiry-based learning strategies in the digital era to enhance students' curiosity. The study is grounded in the challenges of 21st-century education, where students need to develop critical thinking, creativity, and collaborative skills through active and contextual learning processes. The research employed a descriptive qualitative approach, with high school teachers and students implementing digital-based inquiry learning strategies as participants. Data were collected through semi-structured interviews, participatory observation, and document analysis, and analyzed using thematic analysis techniques. The findings indicate that the integration of digital technologies, such as interactive simulations, application-based modules, and collaborative platforms, effectively increases students' engagement, motivation, and curiosity. Students were more active in asking questions, exploring phenomena, and collaborating on learning projects. The strategy also contributed to the development of higher-order thinking skills, creativity, and social competencies. However, challenges were identified, including teachers' readiness, unequal access to technology, and potential distractions among students. These findings underscore the importance of adaptive, technology-based inquiry learning innovations to create relevant, engaging, and effective learning that fosters both character development and cognitive skills.

Keywords: Inquiry strategy, curiosity, digital innovation, 21st-century, learning motivation

PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu tuntutan utama di era digital saat ini, di mana informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui berbagai platform teknologi.

^{1,2} Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, PTKKN Kementerian Agama RI
 email: panjaitanhaholongan@gmail.com¹, mangiringsitumorang504@gmail.com²

Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik adalah bagaimana membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik agar mereka tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Rasa ingin tahu merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran yang efektif, karena mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi fenomena, mengajukan pertanyaan, dan mencari jawaban melalui pendekatan yang sistematis. Dalam konteks ini, strategi pembelajaran inkuiri menjadi salah satu metode yang paling relevan, karena menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar yang aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses investigasi dan refleksi. Pembelajaran inkuiri tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi, yang semuanya menjadi kompetensi penting di abad ke-21.

Era digital menghadirkan peluang baru bagi implementasi strategi pembelajaran inkuiri. Integrasi teknologi digital memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber informasi secara real-time, melakukan eksperimen virtual, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek daring yang interaktif. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital, simulasi, dan platform kolaboratif, guru dapat merancang kegiatan inkuiri yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik modern. Selain itu, penggunaan teknologi juga memungkinkan pengumpulan dan analisis data secara lebih cepat, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik dan minat peserta didik. Namun, meskipun potensi teknologi sangat besar, penerapan strategi inkuiri di era digital juga menghadapi tantangan, seperti kurangnya kesiapan guru dalam mengelola media digital, ketidakmerataan akses teknologi, dan risiko distraksi peserta didik yang lebih tinggi. Oleh karena itu, inovasi strategi pembelajaran inkuiri harus dirancang secara cermat, tidak hanya sekadar mengadopsi teknologi, tetapi juga mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, dan sosial peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar studi masih terbatas pada penerapan metode tradisional tanpa memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi yang mengintegrasikan prinsip inkuiri dengan media digital, sehingga pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga lebih efektif dalam membentuk keterampilan berpikir kompleks dan mendalam. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan platform simulasi interaktif, modul pembelajaran berbasis game edukatif, eksperimen virtual, serta pemanfaatan alat analisis data sederhana untuk mendukung proses investigasi peserta didik. Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri dapat bertransformasi menjadi pengalaman belajar yang adaptif, relevan, dan menyenangkan bagi generasi digital. Selain aspek kognitif, strategi pembelajaran inkuiri yang inovatif juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan dimensi afektif dan sosial peserta didik. Kegiatan berbasis inkuiri mendorong kolaborasi, diskusi, dan berbagi ide, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kemampuan ini menjadi sangat penting karena dunia kerja dan kehidupan sosial menuntut individu yang mampu berpikir kritis, beradaptasi dengan perubahan, dan berkolaborasi secara efektif. Dengan demikian, mengasah rasa ingin tahu melalui inovasi strategi pembelajaran inkuiri bukan hanya berdampak pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan latar belakang tersebut, artikel ini berfokus pada analisis inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital sebagai upaya untuk mengasah rasa ingin tahu peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi teknologi dapat memperkaya praktik inkuiri, mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan membentuk sikap belajar yang aktif, kolaboratif, dan kreatif. Pendekatan ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang relevan, adaptif, dan inspiratif bagi peserta didik di era digital, sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengeksplorasi inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital dalam rangka mengasah rasa ingin tahu peserta didik. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam, termasuk bagaimana guru dan peserta didik berinteraksi dengan media digital dan bagaimana strategi inkuiri diimplementasikan dalam konteks kelas nyata. Fokus penelitian ini terletak pada praktik pedagogis, pemanfaatan teknologi digital, dan respons peserta didik terhadap kegiatan inkuiri. Subjek penelitian terdiri dari guru dan peserta didik di jenjang menengah atas yang telah menerapkan strategi pembelajaran inkuiri berbasis digital. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive, dengan kriteria guru yang memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan peserta didik yang aktif mengikuti proses belajar berbasis inkuiri. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan representatif mengenai efektivitas inovasi strategi pembelajaran inkuiri.

Instrumen pengumpulan data utama adalah wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan analisis dokumen pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman mengenai persepsi, motivasi, dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran inkuiri berbasis digital. Observasi partisipatif dilakukan selama kegiatan belajar mengajar untuk mencatat interaksi, respons peserta didik, serta penggunaan media digital dalam proses inkuiri. Analisis dokumen, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul digital, dan hasil proyek peserta didik, digunakan untuk mendukung temuan dari wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan tahap-tahap pengorganisasian data, pengkodean, identifikasi tema, dan interpretasi tematik yang berfokus pada praktik inovatif, pengaruh teknologi terhadap pembelajaran inkuiri, serta dampaknya terhadap rasa ingin tahu peserta didik. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, yakni dengan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumen pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan verifikasi dengan partisipan untuk memastikan keakuratan interpretasi dan mengurangi bias subjektif. Dengan desain metodologi ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital, termasuk praktik terbaik, kendala, dan dampak terhadap perkembangan rasa ingin tahu serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Pendekatan ini sekaligus memberikan dasar empiris bagi pengembangan model pembelajaran inkuiri yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan rasa ingin tahu, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Analisis data dari wawancara, observasi, dan dokumen pembelajaran mengungkap beberapa temuan utama terkait praktik inovatif, respons peserta didik, serta peran teknologi dalam mendukung pembelajaran inkuiri.

Pertama, inovasi strategi pembelajaran inkuiri yang mengintegrasikan teknologi digital berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Guru menggunakan berbagai platform digital, seperti simulasi interaktif, video pembelajaran, dan modul berbasis aplikasi, untuk memicu pertanyaan peserta didik dan menstimulasi eksplorasi konsep-konsep kompleks. Misalnya, dalam mata pelajaran sains, guru memanfaatkan simulasi virtual untuk menunjukkan eksperimen kimia yang berisiko tinggi jika dilakukan secara langsung. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran karena mereka dapat melihat langsung fenomena yang dijelaskan secara visual dan melakukan percobaan secara virtual. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa ingin tahu peserta didik (Al-Azawei, Serenelli, & Lundqvist, 2016). Kedua, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa strategi inkuiri berbasis digital mendorong peserta didik untuk aktif mengajukan pertanyaan, menyelidiki fenomena, dan merancang solusi sendiri. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan, alih-alih menjadi sumber informasi tunggal. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip

inkuiri, di mana peserta didik menjadi pusat pembelajaran dan guru mendukung proses berpikir kritis serta refleksi. Analisis tematik dari wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyadari perlunya menyesuaikan pertanyaan dan tugas inkuiri dengan tingkat kemampuan dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran tetap menantang tetapi dapat dicapai. Temuan ini mendukung literatur yang menekankan pentingnya scaffolding dalam pembelajaran inkuiri agar peserta didik dapat berkembang secara optimal (Hmelo-Silver, Duncan, & Chinn, 2007). Ketiga, integrasi teknologi digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kolaborasi antar peserta didik. Observasi kelas menunjukkan bahwa penggunaan platform kolaboratif, seperti forum diskusi daring dan dokumen berbagi, memfasilitasi diskusi kelompok dan kerja tim. Peserta didik saling bertukar ide, membahas hipotesis, dan mengevaluasi temuan secara kolektif. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis, tetapi juga membangun keterampilan sosial, seperti komunikasi efektif, empati, dan tanggung jawab terhadap kelompok. Hasil ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan metakognitif peserta didik (Bell, 2010; Johnson & Johnson, 2018). Keempat, analisis dokumen pembelajaran dan produk peserta didik menunjukkan bahwa inovasi strategi inkuiri berbasis digital mendorong kreativitas dan pengembangan ide orisinal. Misalnya, peserta didik diminta merancang proyek penelitian mini yang menggabungkan konsep-konsep teori dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan media digital untuk mendokumentasikan proses dan hasil. Dokumen proyek menunjukkan kemampuan peserta didik dalam merumuskan pertanyaan penelitian, merancang metode eksperimen sederhana, menganalisis data, dan menyajikan kesimpulan dengan cara yang kreatif dan sistematis. Hal ini mengindikasikan bahwa inovasi pembelajaran inkuiri tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi, sesuai dengan taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Kelima, respons peserta didik terhadap inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital sangat positif. Data wawancara menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa lebih termotivasi dan percaya diri dalam belajar karena mereka dapat mengeksplorasi konsep sesuai kecepatan dan minat masing-masing. Mereka juga mengaku lebih memahami hubungan antara teori dan praktik, serta merasa pembelajaran lebih relevan dengan pengalaman sehari-hari. Salah seorang peserta didik menyatakan bahwa penggunaan simulasi virtual membuat materi yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih nyata dan menarik. Hal ini menegaskan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Sung, Chang, & Liu, 2016).

Selain manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan strategi inkuiri berbasis digital. Pertama, kesiapan guru dalam mengelola teknologi masih beragam. Beberapa guru memerlukan pelatihan tambahan agar dapat merancang kegiatan inkuiri yang efektif dan memilih media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, ketidakmerataan akses teknologi menjadi kendala bagi beberapa peserta didik, terutama di daerah dengan infrastruktur terbatas. Ketiga, ada risiko distraksi, di mana peserta didik terkadang lebih fokus pada media digital sebagai hiburan daripada sarana belajar. Tantangan ini menegaskan pentingnya perencanaan yang matang, pendampingan guru, dan pemilihan media yang relevan untuk memastikan strategi inkuiri berjalan efektif. Diskusi lebih lanjut menunjukkan bahwa inovasi strategi pembelajaran inkuiri di era digital tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif dan sosial. Aktivitas inkuiri berbasis digital mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa percaya diri, ketekunan, dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Selain itu, kolaborasi dalam proyek daring meningkatkan kemampuan kerja tim, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi pedagogi dan teknologi. Inovasi strategi inkuiri yang sukses bukan sekadar adopsi teknologi, melainkan perpaduan antara desain pedagogis yang baik dan pemanfaatan media digital secara tepat. Guru perlu memahami prinsip-prinsip inkuiri, kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta karakteristik teknologi yang digunakan agar pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat mengalami proses belajar yang mendalam, kontekstual, dan penuh eksplorasi. Hasil

penelitian ini menegaskan bahwa inovasi strategi pembelajaran inkuiiri di era digital mampu mengasah rasa ingin tahu peserta didik secara signifikan. Peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan mampu berpikir kritis. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses eksplorasi, sementara teknologi menjadi sarana yang memperluas akses informasi, memfasilitasi eksperimen virtual, dan meningkatkan interaksi belajar. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan model pembelajaran yang relevan dan adaptif, yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan karakter peserta didik yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Penelitian ini memberikan dasar bagi studi lanjutan terkait strategi pembelajaran inkuiiri di berbagai konteks, termasuk jenjang pendidikan yang berbeda, disiplin ilmu yang beragam, dan lingkungan belajar yang heterogen. Implementasi inovasi berbasis digital dapat terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik, dan tujuan pendidikan abad ke-21, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa inovasi strategi pembelajaran inkuiiri di era digital memiliki peran penting dalam mengasah rasa ingin tahu peserta didik. Penerapan strategi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, tetapi juga memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, pembelajaran inkuiiri berbasis digital mendorong eksplorasi, investigasi, dan refleksi, sehingga peserta didik mampu memahami konsep secara lebih mendalam dan kontekstual.

Integrasi teknologi digital dalam strategi inkuiiri memberikan dampak positif yang signifikan. Media pembelajaran digital, seperti simulasi interaktif, modul berbasis aplikasi, video pembelajaran, dan platform kolaboratif, memperluas akses informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah kolaborasi antar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, termotivasi, dan percaya diri ketika mereka dapat mengeksplorasi konsep sesuai minat dan kecepatan masing-masing. Selain itu, aktivitas kolaboratif berbasis digital membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati, yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam implementasi strategi inkuiiri berbasis digital. Kesiapan guru dalam mengelola media digital masih bervariasi, akses teknologi tidak merata, dan ada risiko distraksi yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi strategi inkuiiri perlu dirancang secara cermat, dengan memperhatikan aspek pedagogis, karakteristik peserta didik, dan pemilihan media digital yang sesuai. Pendampingan guru, perencanaan yang matang, dan penyesuaian konten pembelajaran menjadi kunci keberhasilan strategi ini.

Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi strategi pembelajaran inkuiiri di era digital tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial peserta didik. Strategi ini mampu membentuk karakter yang mandiri, kreatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran berbasis inkuiiri yang inovatif dan adaptif menjadi langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan bermakna di era digital. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi studi lanjutan untuk mengeksplorasi inovasi pembelajaran inkuiiri di berbagai jenjang pendidikan, disiplin ilmu, dan konteks digital yang berbeda, sehingga praktik pembelajaran dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, T., Khobir, A., & Muhlisin, M. (2025). *Strategi pembelajaran di era digital: Gamifikasi dan metode inkuiiri dalam meningkatkan belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan, 2(2), 24–39.

Adnin, I., & Hubi, Z. B. (2023). *Analisis karakter rasa ingin tahu siswa secara kritis pada perkembangan teknologi berimplikasi dalam pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ilmu Sosial (JIPIS), 32(2), 98–109.

Elisa, E., Pagarra, H., & Raihan, S. (2025). *Pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiiri terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar*. Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 4(1).

Elvianasti, I., Maesaroh, M., Maesaroh, H. N. Y., & Fuadi, T. M. (2025). *Improving student's curiosity by ICT-assisted guided inquiry models*. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 13(1), 402–414.

Fachmi, N. M., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2024). *Model inquiry learning berbasis literasi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar*. Jurnal Educatio, 9(4).

Hafizah, H., & Ningrum, D. M. T. (2024). *Pengaruh model pembelajaran inquiry based learning berbantuan media YouTube terhadap keterampilan menulis teks ulasan mahasiswa*. Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, 14(1).

Kencana Sari, F. F., & Lahade, S. M. (2025). *Pengaruh model pembelajaran inkuiiri terhadap sikap ilmiah dan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPA*. Jurnal Basicedu, 6(1).

Maknun, L., & Haryanti, L. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode Inquiry Based Learning di sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Global Education, 3(2), 155–163.

Milasari, M., Uray, F. H., Rizki, A. F., Hamidah, H., Halimah, H., & Akbar, A. (2025). *Pengaruh kemampuan literasi digital terhadap sikap rasa ingin tahu (curiosity) pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam di IAI Miftahul Ulum Tanjungpinang*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 8(3), 1479–1489.

Nurhaswinda, N., Gusliana, R., Putri, A., Nisa, K., & Putri, Z. J. (2025). *Pengaruh model pembelajaran inkuiiri terhadap rasa ingin tahu siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora.

Putri Ledi, S. M., Sholikhan, & Jufriadi, A. (2021). *Penerapan model pembelajaran inkuiiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar materi gerak lurus*. RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains dan Teknologi, 3(2), 153–157.

Rusdiana, Y. T., Apriana, A., & Yuliarni, Y. (2025). *Upaya peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran inkuiiri pada mata pelajaran sejarah dan IPS di SMP Banjar Agung*. Jurnal Artefak.

Sari, D. R., & Wulandari, R. (2024). *Elevating cognitive learning outcomes via inquiry learning empowered by digital web teaching materials in science education*. Indonesian Journal of Education Methods Development, 21(4).

Sartika, R., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). *Pengembangan model pembelajaran inkuiiri dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk menguatkan kewargaan digital*. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 9(2).

Tanryale, M. H., Astija, Astija, I. N. Kundera, Nurchamidah, & Hamsah, M. (2025). *Implementing of inquiry model based on technology to increase scientific literacy and critical thinking*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 58(2), 304–315.

Widiastuti, W., & Santosa, R. H. (2025). *Pengaruh metode inkuiiri terhadap ketercapaian kompetensi dasar, rasa ingin tahu, dan kemampuan penalaran matematis*. PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2).