



## **PENGARUH STRATEGI *INQUIRING MINDS WANT TO KNOW* DAN MEDIA *QUIZLET* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 1 BUAY MADANG**

**Thendean Wicak Sana<sup>1</sup>, Khafid Ismail<sup>2</sup>, Kuatno<sup>3</sup>**

[thendean20@gmail.com](mailto:thendean20@gmail.com)

<sup>1</sup> Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

<sup>2</sup> Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

<sup>3</sup> Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran *Inquiring Minds Want to Know* dan media *Quizlet* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang. Penelitian dilatarbelakangi oleh kecenderungan hasil belajar IPS yang belum optimal akibat terbatasnya variasi strategi pembelajaran serta minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui angket persepsi terhadap penerapan strategi *Inquiring Minds Want to Know* (X1) dan media *Quizlet* (X2), serta tes hasil belajar IPS (Y) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Inquiring Minds Want to Know* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ( $t$  hitung 3,499 >  $t$  tabel 1,701; sig. 0,046 < 0,05), media *Quizlet* juga berpengaruh positif dan signifikan ( $t$  hitung 4,661 >  $t$  tabel 1,701; sig. 0,014 < 0,05), dan secara simultan kedua variabel berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ( $F$  hitung 11,43 >  $F$  tabel 4,20; sig. 0,000), dengan kontribusi sebesar 26,6 persen. Temuan ini merekomendasikan penerapan strategi *Inquiring Minds Want to Know* yang dipadukan dengan media *Quizlet* sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Inquiring Minds Want to Know*, *Quizlet*, hasil belajar, IPS, strategi pembelajaran.

**Abstract** This study aims to analyze the effect of the *Inquiring Minds Want to Know* learning strategy and *Quizlet* media on the social studies (IPS) learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Buay Madang. The study was motivated by suboptimal learning outcomes caused by limited variation in teaching strategies and minimal use of technology-based media. A quantitative associative approach was employed, involving 30 students as a saturated sample. Data were collected through perception questionnaires on the implementation of the *Inquiring Minds Want to Know* strategy (X1) and *Quizlet* media (X2), as well as a validated and reliable learning outcome test (Y). Data were analyzed using multiple linear regression. The results show that the *Inquiring Minds Want to Know* strategy has a positive and significant effect on learning outcomes ( $t$  count 3.499 >  $t$  table 1.701; sig. 0.046 < 0.05), *Quizlet* media also has a positive and significant effect ( $t$  count 4.661 >  $t$  table 1.701; sig.

$0.014 < 0.05$ ), and both variables simultaneously affect learning outcomes ( $F$  count  $11.43 > F$  table  $4.20$ ; sig.  $0.000$ ), contributing  $26.6$  percent. These findings recommend combining the *Inquiring Minds Want to Know* strategy with *Quizlet* media as an innovative alternative in social studies instruction.

**Keywords:** *Inquiring Minds Want to Know*, *Quizlet*, learning outcomes, social studies, learning strategy.

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran terwujud dalam suatu sistem dengan berbagai komponen yang saling terkait dan berkesinambungan, meliputi strategi pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, peserta didik, kurikulum, serta evaluasi pembelajaran (Hidayat, 2019). Salah satu komponen yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah strategi yang diterapkan pendidik dalam menyampaikan materi, sebab strategi pembelajaran mencerminkan cara berpikir dan bertindak pendidik dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien (Darmansyah, 2021). Strategi pembelajaran tersebut akan optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang relevan, sebab media berfungsi memperkuat strategi dengan menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik (Daryanto, 2018).

Hasil belajar yang dicapai peserta didik mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh sebagai akibat dari pengalaman belajar yang telah diikuti (Susanto, 2020). Ketercapaian hasil belajar secara maksimal merupakan harapan dalam setiap pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang wajib

ditempuh peserta didik SMP/MTs sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 (Sapriya, 2019).

Berdasarkan observasi awal peneliti pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Buay Madang, ditemukan kesenjangan (gap) antara hasil belajar yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan. Pendidik memang telah mengupayakan penggunaan media visual dan digital, namun strategi yang diterapkan masih cenderung konvensional dan belum bervariasi, sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam menggali serta mengonstruksi pengetahuannya sendiri masih rendah. Akibatnya, hasil belajar IPS peserta didik belum mencapai ketuntasan secara maksimal. Guru pada kelas tersebut belum pernah menerapkan strategi *Inquiring Minds Want to Know* yang dipadukan dengan media *Quizlet*, padahal kombinasi strategi yang menumbuhkan rasa ingin tahu dengan media digital interaktif berpotensi mengatasi persoalan rendahnya partisipasi dan hasil belajar tersebut.

Strategi *Inquiring Minds Want to Know* merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik, bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi melalui penyajian permasalahan kontekstual

yang dianalisis dan diselesaikan secara kolaboratif dalam kelompok, kemudian dipresentasikan (Silberman, 2018). Penerapan strategi ini akan lebih optimal apabila didukung media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Quizlet*, yang menyediakan fitur *flashcards*, kuis, dan permainan untuk memperkuat pemahaman materi secara menyenangkan serta memungkinkan peserta didik belajar secara kolaboratif dan berinteraksi langsung dengan materi melalui media digital (Efendi dkk., 2022).

Penelitian terdahulu memberikan landasan empiris bagi penelitian ini. Soleh (2023) dalam penelitiannya pada peserta didik kelas X MA Nurul Islam menemukan bahwa strategi *Inquiring Minds Want to Know* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik tanpa kendala berarti dalam penerapannya, meskipun penelitian tersebut belum mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif secara terukur. Putri, Enawaty, dan Sartika (2024) menemukan bahwa penerapan strategi *Inquiring Minds Want to Know* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik SMA dengan besar pengaruh 37,3% dan effect size tergolong tinggi (1,41), namun penelitian tersebut tidak menyertakan media pembelajaran digital sebagai variabel pendukung. Sejalan dengan itu, Meute dkk. (2023) membuktikan bahwa strategi *Inquiring Minds Want to Know* berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS, sementara Efendi dkk. (2022) dan Nurhidayati dkk. (2022) masing-masing membuktikan bahwa media *Quizlet*

berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA dan IPS.

Berdasarkan kajian penelitian-penelitian terdahulu tersebut, ditemukan bahwa strategi *Inquiring Minds Want to Know* dan media *Quizlet* telah masing-masing terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar maupun keaktifan peserta didik secara terpisah, tetapi belum ada penelitian yang mengkaji pengaruh keduanya secara bersamaan dalam satu desain penelitian pada pembelajaran IPS. Kesenjangan inilah yang menjadi kebaruan (novelty) penelitian ini, yaitu mengukur secara komprehensif pengaruh strategi *Inquiring Minds Want to Know* yang dipadukan dengan media *Quizlet* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Buay Madang, baik secara parsial maupun simultan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel independen, yaitu strategi *Inquiring Minds Want to Know* (X1) dan media *Quizlet* (X2), terhadap satu variabel dependen, yaitu hasil belajar IPS peserta didik (Y). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data berupa angka untuk menguji hubungan antarvariabel secara objektif dan dapat digeneralisasi (Auliya, 2019).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang yang berjumlah 30 peserta didik. Mengingat jumlah populasi yang

relatif kecil, teknik penentuan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan selama lima hari, yaitu pada tanggal 2 hingga 6 Agustus 2025.

Data dikumpulkan melalui dua jenis instrumen. Pertama, angket persepsi peserta didik terhadap penerapan strategi Inquiring Minds Want to Know (X1) dan media Quizlet (X2), masing-masing terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert. Kedua, tes hasil belajar IPS (Y) dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Seluruh instrumen terlebih dahulu diujicobakan dan dianalisis validitas serta reliabilitasnya menggunakan rumus korelasi product moment dan koefisien Cronbach's Alpha sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: 1) uji validitas dan reliabilitas instrumen; 2) analisis deskriptif untuk mengategorikan tingkat masing-masing variabel; 3) uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji multikolinieritas; 4) analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh X1 dan X2 terhadap Y; 5) uji hipotesis secara parsial (uji t) dan simultan (uji F) pada taraf signifikansi 5%; serta 6) uji koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) untuk mengetahui besar kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Seluruh pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pengujian instrumen, analisis deskriptif, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis terhadap pengaruh strategi Inquiring Minds Want to Know (X1) dan media Quizlet (X2) terhadap hasil belajar IPS peserta didik (Y) di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang, sesuai dengan variabel dan instrumen yang telah diuraikan pada bagian metode penelitian.

**Tabel 1. Hasil Uji Instrumen dan Analisis Deskriptif Variabel Strategi Inquiring Minds Want to Know (X1)**

No	Ket	Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,3,4,5,6,7,8,9,10,13,14,15,16,17,18,19	16
2	Tidak Valid	2,11,12,20	4

Dari 20 butir angket strategi Inquiring Minds Want to Know yang diujicobakan, 16 butir dinyatakan valid dan 4 butir tidak valid, sehingga 16 butir digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil uji reliabilitas memperoleh koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,755, lebih besar dari batas minimum 0,600, sehingga instrumen dinyatakan reliabel (Riduwan, 2019). Hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan kategori sukar 2 butir (10%), sedang 7 butir (35%), dan mudah 11 butir (55%), sedangkan daya pembeda menunjukkan kategori jelek 4 butir (20%), cukup 11 butir (55%), baik 4 butir (20%), dan sangat baik 1 butir (5%).

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa strategi Inquiring Minds Want to Know berada pada kategori tinggi sebanyak 5 peserta didik (16,67%), kategori sedang

20 peserta didik (66,66%), dan kategori rendah 5 peserta didik (16,67%). Dengan demikian, secara umum penerapan strategi Inquiring Minds Want to Know di kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang berada pada kategori sedang.

**Tabel 2. Hasil Uji Instrumen dan Analisis Deskriptif Variabel Media Quizlet (X2)**

N o	Ket	Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,3,4,5,6,8,9,11,12,13,14,15,17,19	14
2	Tidak Valid	2,7,10,16,18,20	6

Dari 20 butir angket media Quizlet, 14 butir dinyatakan valid dan 6 butir tidak valid, sehingga 14 butir digunakan dalam pengambilan data. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,794 menunjukkan instrumen reliabel. Uji tingkat kesukaran memperoleh kategori sukar 3 butir (15%), sedang 11 butir (55%), dan mudah 6 butir (30%), sedangkan daya pembeda memperoleh kategori jelek 6 butir (30%), cukup 9 butir (45%), baik 4 butir (20%), dan sangat baik 1 butir (5%).

Analisis deskriptif menunjukkan media Quizlet berada pada kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik (10%), kategori sedang 23 peserta didik (76,67%), dan kategori rendah 5 peserta didik (13,33%), sehingga secara umum penggunaan media Quizlet berada pada kategori sedang.

**Tabel 3. Hasil Uji Instrumen dan Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPS (Y)**

N o	Ket	Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,5,6,8,9,10,11,13,14,16,17,18,19	15
2	Tidak Valid	4,7,12,15,20	5

Dari 20 butir soal tes hasil belajar IPS, 15 butir dinyatakan valid dan 5 butir tidak valid, sehingga 15 butir digunakan sebagai instrumen pengukuran hasil belajar. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,717 menunjukkan instrumen reliabel. Uji tingkat kesukaran memperoleh kategori sukar 2 butir (10%) dan mudah 18 butir (90%), sedangkan daya pembeda memperoleh kategori jelek 4 butir (20%), cukup 5 butir (25%), baik 11 butir (55%), dan sangat baik 1 butir (5%).

Analisis deskriptif menunjukkan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi sebanyak 2 peserta didik (6,67%), kategori sedang 24 peserta didik (80%), dan kategori rendah 4 peserta didik (13,33%), sehingga secara umum hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII.1 berada pada kategori sedang.

#### **4. Hasil Uji Asumsi Klasik**

Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi variabel X1 sebesar 0,355, variabel X2 sebesar 0,420, dan variabel Y sebesar 0,062, yang seluruhnya lebih besar dari 0,05, sehingga data ketiga variabel berdistribusi normal. Uji multikolinieritas menunjukkan nilai VIF

sebesar 9,801 (lebih kecil dari 10) dan nilai tolerance sebesar 0,102 (lebih besar dari 0,10) untuk kedua variabel independen, sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi gejala multikolinieritas antara strategi Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet.

### **5. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Hasil analisis regresi linier berganda memperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = 28,268 + 0,911X_1 + 0,362X_2 + e$$

Nilai konstanta sebesar 28,268 menunjukkan bahwa tanpa pengaruh strategi Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet, hasil belajar peserta didik berada pada nilai dasar 28,268. Koefisien regresi  $X_1$  sebesar 0,911 bernilai positif, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada penerapan strategi Inquiring Minds Want to Know berpotensi meningkatkan hasil belajar sebesar 0,911 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap. Koefisien regresi  $X_2$  sebesar 0,362 juga bernilai positif, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media Quizlet berpotensi meningkatkan hasil belajar sebesar 0,362 satuan.

### **6. Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F) dan Parsial (Uji t)**

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh strategi Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet secara simultan terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji memperoleh F hitung sebesar 11,43 lebih besar dari F tabel sebesar 4,20 dengan signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa

strategi Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang.

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial. Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan nilai t hitung variabel strategi Inquiring Minds Want to Know sebesar 3,499 lebih besar dari t tabel 1,701 dengan signifikansi 0,046 (lebih kecil dari 0,05), sehingga  $H_1$  diterima, yang berarti strategi Inquiring Minds Want to Know secara parsial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan nilai t hitung variabel media Quizlet sebesar 4,661 lebih besar dari t tabel 1,701 dengan signifikansi 0,014 (lebih kecil dari 0,05), sehingga  $H_2$  diterima, yang berarti media Quizlet secara parsial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,226, yang berarti strategi Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 22,6% terhadap hasil belajar IPS peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 77,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, dan kompetensi pedagogik pendidik.

### **7. Pembahasan**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi Inquiring Minds Want to Know berpengaruh positif dan signifikan

terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri, Enawaty, dan Sartika (2024) yang membuktikan bahwa penerapan strategi *Inquiring Minds Want to Know* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik SMA dengan kategori effect size tinggi, serta sejalan dengan Meute dkk. (2023) yang menemukan bahwa strategi ini meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS. Konsistensi temuan ini memperkuat argumen Silberman (2018) bahwa strategi yang berpusat pada rasa ingin tahu peserta didik mendorong keterlibatan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa media Quizlet berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS, bahkan dengan koefisien pengaruh parsial yang lebih kuat dibandingkan strategi *Inquiring Minds Want to Know*. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Efendi dkk. (2022) yang membuktikan efektivitas Quizlet terhadap hasil belajar IPA dan Nurhidayati dkk. (2022) yang membuktikan pengaruh media Quizlet terhadap pemahaman kognitif peserta didik pada materi IPS. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur flashcards, kuis, dan permainan dalam Quizlet mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik memahami serta mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik (Azhari dkk., 2023).

Secara simultan, kedua variabel terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan kontribusi sebesar 22,6%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran bukan satu-satunya faktor penentu hasil belajar, sebagaimana dikemukakan Susanto (2020) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi dan minat belajar, maupun eksternal seperti lingkungan keluarga dan sekolah. Meskipun demikian, kontribusi sebesar 22,6% tergolong cukup berarti mengingat hasil belajar merupakan konstruk multifaktorial. Temuan ini memperkuat rekomendasi bahwa kombinasi strategi *Inquiring Minds Want to Know* dengan media Quizlet merupakan alternatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS guna mendorong partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### ***Kesimpulan***

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan strategi *Inquiring Minds Want to Know* pada pembelajaran IPS kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Buay Madang berada pada kategori sedang dan berpengaruh positif serta signifikan secara parsial terhadap hasil belajar peserta didik ( $t$  hitung 3,499 >  $t$  tabel 1,701; sig. 0,046); 2) penggunaan media Quizlet berada pada kategori sedang dan berpengaruh positif serta signifikan secara parsial terhadap hasil belajar peserta didik ( $t$  hitung 4,661 >  $t$  tabel 1,701; sig. 0,014); dan 3) strategi

Inquiring Minds Want to Know dan media Quizlet secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik ( $F$  hitung 11,43 >  $F$  tabel 4,20; sig. 0,000), dengan kontribusi sebesar 22,6% terhadap hasil belajar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Nurul Huda OKU Timur, khususnya Dosen Pendidikan Ekonomi dan rekan-rekan sejawat serta kepada pengelola JECO: *Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship* yang telah membantu proses penerbitan artikel ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, K. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Auliya, N. H. (2019). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Azhari, dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet dalam Pembelajaran di Era Milenial. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8-13.
- Darmansyah, I. (2021). Bahan Ajar Strategi Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2018). Media Pembelajaran. Bandung: Ringgo Press.
- Efendi, dkk. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet terhadap Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 18 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 36-43.
- Ghozali, I. (2022). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Semarang: Universitas Diponegoro Press.
- Hidayat, R. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Medan: LP3I.
- Meute, dkk. (2023). Pengaruh Strategi Inquiring Minds Want To Know Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 11(2), 256-266.
- Nurhidayati, dkk. (2022). Pengaruh Media Quizlet terhadap Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 144-155.
- Putri, E. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2024). Pengaruh Strategi Inquiring Minds Want To Know Terhadap Hasil Belajar dan Respon Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10), 1-12.
- Riduwan. (2019). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2019). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Silberman, M. L. (2018). Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Jakarta: Nuansa Cendikia.
- Soleh, N. (2023). Implementasi Strategi Inquiring Minds Want to Know dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 21-31.
- Susanto, A. (2020). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah. Jakarta: Prenada Media.