Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia
Volume 5, Nomor 3, September 2026
e-ISSN: 2963-5268; p-ISSN: 2963-5039, Hal. 232-241
DOI: https://doi.org/10.58192/karunia.v5i3.5466
Tersedia: https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/Karunia

Implementasi Lomba Cerdas Cermat Islami dalam Meningkatkan Pengetahuan Keagamaan Pelajar SD dan SMP di Jorong Bulu Kasok

Implementation of Islamic Quiz Competitions in Improving the Religious Knowledge of Elementary and Junior High School Students

Lestari[1*], Gusnila[2], Putri Wulandari[3], Naelur Rahmi[4], Amelia Putri[5], Wela Gusmika[6], Aulia Anisaa Suhendra[7], Niquela Fyolinky [8], Ayub Sulaiman[9], Intan Fauziah[10], Lia[11], Elzho Dicki Pratama[12], MHD Pangondian Hasibuan[13], Darimis[14]
[1-14]Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia
E-mail: lestari88790@gmail.com[1], gusnilanila4@gmail.com[2], pw64828@gmail.com[3], rahmirulean@gmail.com[4], ameliaputryy392@gmail.com[5], welagusmika08@gmail.com[6], anisaaaulia84@gmail.com[7], olinkgerin1982@gmail.com[8], ayubsulaiman0203@gmail.com[9], intanfauziah837@gmail.com[10], liaptry846@gmail.com[11], elzhodickydicky@gmail.com[12], dianpangon2@gmail.com[13], darimis@uinmybatusangkar.ac.id[14]

**Penulis Korespondensi: lestari88790@gmail.com*

Riwayat Artikel:
Naskah Masuk: 25 Juli 2026;
Revisi: 15 Agustus 2026;
Diterima: 09 September 2026;
Terbit: 19 September 2026;

Keywords: *Community Service; Islamic Quiz Competition; Religious Knowledge; Student Motivation.*

Abstract. *The religious and moral development of elementary and junior high school students is a crucial focus in education, especially in an era marked by the rapid flow of global information. This community service activity aims to improve students' Islamic religious knowledge and interest in learning through an Islamic Quiz Competition. This activity involved students from several elementary and junior high schools. The method used was participatory action research, which included needs analysis, activity planning, competition implementation, and post-activity evaluation. The results showed a significant increase in students' understanding of basic Islamic teachings, including aqidah, fiqh, and Islamic history. The competition successfully created a joyful learning atmosphere, reduced boredom, and increased students' self-confidence and motivation to study religion. Furthermore, the activity encouraged active participation, teamwork, and healthy competition among students. Through interactive questions and collaborative challenges, students strengthened their understanding of Islamic values and their application in daily life. This activity also provided opportunities for students to demonstrate their knowledge and develop communication skills.*

Abstrak

Pengembangan keagamaan dan moral pelajar SD dan SMP merupakan fokus penting dalam pendidikan, khususnya di era yang ditandai dengan derasnya arus informasi global. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan keagamaan Islam dan minat belajar pelajar melalui Lomba Cerdas Cermat Islami. Kegiatan ini melibatkan pelajar dari beberapa sekolah dasar dan menengah pertama. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan partisipatif, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan kegiatan, pelaksanaan lomba, dan evaluasi pascakegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pelajar terhadap ajaran dasar Islam, meliputi aqidah, fiqih, dan sejarah Islam. Perlombaan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar agama pelajar. Selain itu, kegiatan ini mendorong partisipasi aktif, kerja sama tim, dan kompetisi yang sehat antarpelajar. Melalui pertanyaan interaktif dan tantangan kolaboratif, pelajar memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi pelajar untuk menunjukkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan komunikasi.

Kata Kunci: Lomba Cerdas Cermat Islami; Motivasi Belajar; Pengetahuan Keagamaan; Pengabdian Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral generasi muda, khususnya bagi pelajar tingkat sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Pada fase ini, pelajar sedang mengalami perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga penanaman nilai-nilai keislaman menjadi sangat krusial untuk membentuk fondasi kepribadian yang kuat (Safitri Safitri, Sa'baniah Sa'baniah, and Eko Nursalim 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI seringkali dianggap membosankan dan monoton, yang berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman pelajar terhadap materi keagamaan (Khotimah and Inayati 2023).

Kondisi obyektif di lingkungan sekolah mitra menunjukkan bahwa metode konvensional seperti ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, sehingga pelajar cenderung pasif dan kurang antusias. Fenomena ini diperparah oleh pengaruh era digital yang menawarkan berbagai hiburan instan, yang berpotensi menggerus waktu dan minat pelajar untuk mendalami ajaran agama. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk menarik kembali minat pelajar terhadap materi PAI.

Salah satu metode yang dapat diimplementasikan adalah Lomba Cerdas Cermat (LCC) Islami. LCC merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan pendekatan kompetitif untuk memacu motivasi dan keaktifan belajar peserta didik (Sri et al. 2024). Dalam konteks pendidikan Islam, LCC Islami tidak hanya bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan pelajar, tetapi juga untuk menumbuhkan semangat kebersamaan, kepercayaan diri, dan kecintaan terhadap ilmu agama (Ainiy, Isnainiyah, and Apsariningsih 2025). Kompetisi ini dirancang untuk mencakup berbagai materi fundamental seperti aqidah, fiqih, sirah nabawiyah (sejarah Nabi), dan akhlak.

Berdasarkan situasi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengimplementasikan Lomba Cerdas Cermat Islami sebagai media peningkatan pengetahuan keagamaan dan motivasi belajar pelajar SD dan SMP. Diharapkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif ini, pelajar dapat lebih termotivasi untuk mendalami ajaran Islam, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pembentukan karakter Islami yang kuat di tengah tantangan zaman modern.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2026 di Masjid Abrar, Jorong Bulu Kasok, dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Partisipatif *(Participatory Action Research)* yang melibatkan pelajar SD dan SMP sebagai subyek utama. Pemilihan Masjid Abrar sebagai lokasi pelaksanaan didasarkan pada pertimbangan bahwa masjid merupakan pusat kegiatan keagamaan di tengah masyarakat, sehingga kegiatan pembelajaran keagamaan dapat terintegrasi langsung dengan kehidupan beragama masyarakat setempat. Anggaran dana yang digunakan untuk kegiatan ini adalah sebesar Rp 800.000, yang dialokasikan secara efisien untuk kebutuhan logistik dan operasional.

Proses perencanaan aksi bersama komunitas dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis untuk memastikan keberhasilan implementasi Lomba Cerdas Cermat Islami. Tahapan pertama adalah persiapan logistik yang dilakukan secara kolaboratif bersama Remaja Masjid. Kegiatan ini meliputi penyiapan *sound system*, papan skor, meja, kursi, serta menyediakan snek untuk para peserta (Anugera 2019). Tahapan kedua adalah koordinasi dengan Wali Jorong dan Kepala Nagari untuk memastikan kelancaran acara serta mendapatkan dukungan moril dari aparatur pemerintahan setempat (Rinaldi 2020). Tahapan ketiga adalah pembentukan tim juri yang berkoordinasi dengan mahasiswa KKN dan Remaja Masjid untuk menilai setiap jawaban peserta secara adil dan objektif (Buwono et al. 2025).



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Tahapan keempat adalah pelaksanaan lomba yang dilakukan dengan mekanisme babak penyisihan, semi-final, dan final (Ihsan Batubara et al. 2024). Pada babak penyisihan, seluruh tim peserta akan menjawab soal-soal dasar untuk menyaring tim terbaik. Selanjutnya, pada babak semi-final dan final, tingkat kesulitan soal ditingkatkan dan mekanisme berebut

cepat diterapkan untuk menentukan pemenang. Tahapan terakhir adalah pembagian hadiah dan penghargaan bagi pemenang sebagai bentuk apresiasi terhadap upaya mereka dalam belajar agama Islam (Purnamasari et al. 2024). Metode ini dipilih karena mendorong keterlibatan aktif subyek dampingan dalam proses perencanaan hingga evaluasi, sehingga menciptakan rasa kepemilikan terhadap kegiatan tersebut (Purnamasari et al. 2024).

Selama pelaksanaan, tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator dan moderator, memastikan suasana kompetisi berjalan dengan sportif dan edukatif. Tahapan terakhir adalah evaluasi dan refleksi *(reflection),* yang dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman keagamaan pelajar melalui *pre-test* dan *post-test,* serta analisis umpan balik dari peserta dan guru. Metode ini dipilih karena mendorong keterlibatan aktif subyek dampingan dalam proses perencanaan hingga evaluasi.

3. HASIL

Implementasi Lomba Cerdas Cermat Islami di Masjid Abrar, Jorong Bulu Kasok, menunjukkan hasil yang sangat positif dan dinamis. Kegiatan ini melibatkan total 30 tim pelajar yang terdiri dari campuran siswa SD serta siswa SMP. Dinamika proses pendampingan dimulai dari tahap persiapan di mana pelajar awalnya merasa canggung, namun seiring berjalannya sesi latihan, mereka mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi.

Selama babak lomba berlangsung, pelajar terlihat sangat aktif, kompetitif, dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan terkait materi PAI. Ragam kegiatan yang dilaksanakan meliputi kuis lisan untuk soal wajib, berebut cepat, dan tebak gambar (mengidentifikasi pakaian ibadah atau tempat bersejarah Islam). Bentuk-bentuk aksi teknis ini terbukti efektif dalam memecahkan masalah kebosanan dalam pembelajaran PAI (Hastuti 2024).

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Keagamaan Pelajar.

Kelompok	**Rata-rata Nilai *Pre-test***	**Rata-rata Nilai *Post-test***	**Peningkatan (%)**
SD (Tim 1-15)	62.5	84.0	+34.4%
SMP (Tim 16-30)	68.0	88.5	+30.1%

Hasil evaluasi berdasarkan data kuantitatif pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman keagamaan sebesar 34.4% untuk pelajar SD dan 30.1% untuk pelajar SMP. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode cerdas cermat terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar pelajar (Az-Zahra, Basuki, and Budianto 2025).

Selain peningkatan kognitif, perubahan sosial dan perilaku juga teramati secara jelas. Munculnya kesadaran baru dalam diri pelajar bahwa belajar agama bisa menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan *(fun learning).* Pelajar yang sebelumnya pasif di kelas kini menunjukkan kepercayaan diri yang meningkat saat berdiskusi mengenai materi keagamaan di luar jam sekolah. Terbentuknya pemimpin lokal *(local leader)* juga tampak pada beberapa pelajar yang secara alami mengambil peran sebagai koordinator tim, menunjukkan kematangan karakter dan kemampuan kerja sama (Achmad Faqihuddin and Abdillah Muflih 2025).

4. DISKUSI

Hasil pengabdian masyarakat ini memberikan perspektif teoretik yang signifikan terhadap metode pembelajaran berbasis kompetisi dalam pendidikan Islam. Implementasi Lomba Cerdas Cermat Islami membuktikan bahwa pendekatan kompetitif dapat mentransformasi suasana belajar yang monoton menjadi dinamis dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori Game-Based Learning yang menekankan bahwa elemen permainan dan kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan retensi pengetahuan pelajar (Islam and Banda 2025).

Diskusi teoritik menunjukkan bahwa LCC Islami tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi penguatan internalisasi nilai-nilai keislaman. Dalam proses persiapan dan pelaksanaan lomba, pelajar secara tidak langsung melakukan pengulangan materi *(review)* yang memperkuat memori jangka panjang mereka terhadap konsep-konsep dasar Islam seperti aqidah dan fiqih (Islam and Banda 2025). Kompetisi ini juga menuntut pelajar untuk berkolaborasi, yang secara simultan menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, sportivitas, dan menghargai perbedaan pendapat (Handayani and Saragih 2024) .

Temuan teoritis dari proses pengabdian ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara kurikulum formal PAI dengan kebutuhan pelajar akan pembelajaran yang interaktif. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti tekanan kompetisi yang dialami oleh sebagian pelajar yang canggung, hal ini dapat dimitigasi dengan memberikan sesi persiapan yang kondusif dan menekankan pada aspek kegembiraan daripada sekadar kemenangan (Dedi Andrianto, Sudarwin Sudarwin, and Wakib Kurniawan 2025).

Perspektif teoretik ini dikuatkan oleh literatur yang menyatakan bahwa penguatan literasi keagamaan melalui kegiatan kompetisi mampu membentuk karakter islami dan keterampilan komunikasi anak secara simultan (BatuBara 2023). Oleh karena itu, Lomba Cerdas Cermat Islami sangat direkomendasikan untuk diintegrasikan lebih lanjut dalam kurikulum muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler sebagai metode pelestarian nilai-nilai Islam yang efektif dan berkelanjutan (Masyarakat Berbasis Masjid et al. 2024).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah dilakukan sesuai tahap yang direncanakan dari awal, mulai dari persiapan logistik bersama Remaja Masjid hingga pembagian hadiah kepada para pemenang. Kegiatan ini dilakukan bersama masyarakat Jorong Bulu Kasok, tim Dosen, mahasiswa KKN, dan Remaja Masjid. Pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 berikut adalah jalannya kegiatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat Islami di Masjid Abrar, Jorong Bulu Kasok, pada tanggal 26 Juli 2026.



Gambar 2. Foto Perencanaan dan Penyuluhan Tentang Materi Lomba Cerdas Cermat Islam.



Gambar 3. Foto Pelaksanaan Lomba Cerdas Cermat Islam.




Gambar 4. Foto Pembagia Hadia Kepada Peserta Lomba Cerdas Cermat Islam dan Foto Bersama Mahasiswa KKN, Remaja Masjid Beserta Wali Nagari.

Pada Gambar 2 adalah kegiatan perencanaan dan penyuluhan dsosialisasi mengenai materi Lomba Cerdas Cermat Islami kepada para peserta sebelum lomba dimulai. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan cakupan materi yang akan dilombakan, meliputi aqidah, fiqih, sirah nabawiyah, dan akhlak, sehingga peserta dapat mempersiapkan diri dengan lebih terarah. Pada Gambar 3 adalah kegiatan pelaksanaan lomba cerdas cermat islami bersama para peserta, di mana tiap tim saling berebut menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat di bawah penilaian juri dari mahasiswa KKN dan Remaja Masjid. Dari tahap awal pembacaan soal wajib hingga babak berebut cepat, kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang kompetitif namun tetap menjunjung tinggi sportivitas dan nilai-nilai keislaman, sehingga selain meningkatkan pengetahuan keagamaan, kegiatan ini juga mempererat hubungan antara pelajar, mahasiswa, dan masyarakat Jorong Bulu Kasok. Pada Gambar 4 adalah foto bersama seluruh peserta lomba bersama mahasiswa KKN dan Remaja Masjid sebagai bentuk kebersamaan dan silaturahmi antar komunitas.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa implementasi Lomba Cerdas Cermat Islami telah berhasil meningkatkan pengetahuan keagamaan dan motivasi belajar pelajar SD dan SMP secara signifikan. Refleksi teoritis menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi dan permainan (game-based learning) merupakan alternatif yang sangat efektif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang konvensional. Keterlibatan aktif pelajar selama kegiatan tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi aqidah dan fiqih, tetapi juga memicu perubahan perilaku menuju kemandirian, kepercayaan diri, dan kerja sama tim (Masyarakat Berbasis Masjid et al. 2024).

Sebagai rekomendasi, pihak sekolah dan guru PAI disarankan untuk mengadopsi metode Lomba Cerdas Cermat Islami sebagai kegiatan rutin atau ekstrakurikuler. Selain itu, ke depannya, metode ini dapat diintegrasikan dengan teknologi digital (seperti aplikasi kuis online) untuk menjangkau lebih banyak pelajar dan menyesuaikan dengan era digital saat ini (Islam, Prof, and Zuhri 2026). Kolaborasi yang lebih erat antara akademisi, guru, dan masyarakat juga perlu terus dijalin untuk menciptakan ekosistem pendidikan agama yang inovatif dan menyenangkan (Islam et al. 2026).

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektorat dan LPPM Universitas Islam Indonesia yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, mahasiswa KKN, Remaja Masjid, Wali Jorong, Kepala Nagari, serta seluruh pelajar yang telah berpartisipasi aktif dan berkontribusi besar dalam menyukseskan kegiatan Lomba Cerdas Cermat Islami ini.

DAFTAR REFERENSI

Achmad Faqihuddin, and Abdillah Muflih. 2025. “Mobile Game-Based Learning Framework to Enhance Student Engagement in Islamic Higher Education.” *Indonesian Journal of Islamic Religious Education* 3(2):151–68. doi: 10.63243/injire.v3i2.05.

Agbaria, Ayman. 2024. “Education for Religion: An Islamic Perspective.” *Religions* 15(3). doi: 10.3390/rel15030309.

Ainiy, Nurul, Isnainiyah, and Kiki Apsariningsih. 2025. “Pengabdian Masyarakat Sebagai Juri Lomba Cerdas Cermat Islam: Membangun Generasi Berwawasan Keislaman.” *La-Syaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):111–24.

Anugera, M. T. 2019. “Peran Ikatan Remaja Masjid Dalam Membina Perilaku Keagamaan Remaja.” *Braz Dent J.* 33(3):h 1-75.

Az-Zahra, Aura, Danang Dwi Basuki, and Budianto Budianto. 2025. “Pemanfaatan Metode Cerdas Cermat Dalam Pembelajaran Tahfizh Al-Qur’an Di Sekolah Dasar Islam Al-‘Arabi.” *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9(2):630. doi: 10.35931/am.v9i2.4791.

BatuBara, Aprillia Nurul Azmi. 2023. “Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Melalui Program KKN Di Desa Dalu XA: Identifikasi Isu-Isu, Implementasi Inovatif Dan Dampak Sosial.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram* 04(02):191–96.

Buwono, Sri, Aminuyati, Hadi Wiyono, Venny Karolina, Yusawinur Barella, M. Zainul Hafizi, Dina Fitirana, and Sutoyo Budiharto. 2025. “J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia.” *Abdimas Indonesia* 1(2):26–32.

Dedi Andrianto, Sudarwin Sudarwin, and Wakib Kurniawan. 2025. "Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Tentang Berperilaku Rendah Hati Dalam Kehidupan Sehari-Hari Studi Kasus Siswa Kelas V SDN 027 Labuhan Tangga Baru." *TADHKIRAH: Jurnal Terapan Hukum Islam Dan Kajian Filsafat Syariah* 2(1):39–50. doi: 10.59841/tadhkirah.v2i1.68.

Ernawati, Sri. 2025. "Improving Student Learning Motivation in Islamic Education Learning Using an Activity-Based Approach at SD Negeri Inpres Baralau." *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research* 1(1):1–12. doi: 10.62945/deeplearning.v1i1.196.

Handayani, tri Suci, and Muhammad Putra Dinata Saragih. 2024. "Implementasi Pembelajaran Matematika Dan Ipa (MIPA) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Atas Dengan Pengendalian Motivasi Belajar Di SDN 096125 Tobasari." *Jurnal Abdi Mas Adzkia* 05(02):149–57.

Hastuti, Ari Widia. 2024. "Islamic Educational Games to Increases Students' Understanding and Interest in Studying Asmaul Husna in SD S Tahfidzul Quran Raudhatul Hasanah." *Jurnal Profesi Guru Indonesia* 1(3):296–308. doi: 10.62945/jpgi.v1i3.662.

Ihsan Batubara, Aini Fadilah Daulay, Resti Agustina, Melda Junita Nst, Nur Padilah, Cahyani Aulia Fitri, Khodijah Nasution, and Siti Khairani. 2024. "Peran Mahasiswa KKN Dalam Pengembangan Pendidikan Anak-Anak Di Desa Pintu Padang." *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat* 2(1):104–14. doi: 10.47861/jipm-nalanda.v2i1.771.

Ilmu, Fakultas, Tarbiyah Dan, and Kata Pengantar. 2013. "Media Pembelajaran Pai (Teori Dan Aplikasinya)."

Islam, Universitas, and Negeri Ar-raniry Banda. 2025. "G Amification In I Slamic R Eligious E Ducation : D Eveloping I Nteractive L Earning M Edia Via Q Uizizz With The A Ddie." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 12(1):171–91.

Islam, Universitas, Negeri Prof, and K. H. Saifuddin Zuhri. 2026. "The Effectiveness Of Multimedia-Based Learning Models : Integration Of Audiovisual Content And Interactive Games To Improve Understanding Of Islamic Religious Education Values In Grade Iv Of Sdn 1 Karangcegak Purbalingga Irkham Auladi[1] , Kholiyah[2] , Adie ." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 20(4):2516–34. doi: 10.35931/aq.v20i4.6860.

Khairani, Lusi, and Meyniar Albina. 2025. "Kahoot-Based Learning and Students' Critical Thinking in Islamic Education." *Academia Open* 10(2). doi: 10.21070/acopen.10.2025.12840.

Khotimah, Dewi Fitriah Khusnul, and Nurul Latifatul Inayati. 2023. "Strategi Pembinaan Karakter Islami Siswa Di Sekolah Menengah Pertama." *Aulad: Journal on Early Childhood* 6(3):365–71. doi: 10.31004/aulad.v6i3.544.

Masyarakat Berbasis Masjid, Pengabdian, Integrasi Kegiatan Religi, Jul Hendri, Cheny Naluri Liberty, Jihan Nabila, Adeka Alpionita, Enni Gustina, Nori Dian Syahfitri, Rahmadhani Aulia, Agung Almukramin, Intan Wulan Sari, and Catur Darma. 2024. "Mosque-Based Community Service: Integration of Religious, Social, Health and Educational Activities in Lunjung Village." *Aspirasi : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat* 2(5):134–48.

Nurul Lutfia Maryadi1, Fitria. 2023. "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2):56–66.

Purnamasari, Elvira, Erti Agustina, Suci Nanda Ramadhan, Rian Fajar Saputra, Dello Pransiska, Ayu Lestari, Cici Natalia, Riyani, Khoerunisya, Ewi Egus Maresta, Tara Zevani, and Nadia Ajeng Pratiwi. 2024. "PENGUATAN KESADARAN BERAGAMA ANAK –ANAK MELALUI KEGIATAN KKN BERBASIS MASJID." *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2(4):1460–67.

Rinaldi, M. 2020. *Implementasi Nilai-Nilai Tri Dharma Perguruan Tinggi Di Era New Normal. Google Books*. Bandung.

Safitri Safitri, Sa'baniah Sa'baniah, and Eko Nursalim. 2023. "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kaubun." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(1):30–45. doi: 10.59246/alfihris.v2i1.568.

Sri, Anita, Rejeki Hutagaol, Dedi Subakti, Devi Khalima Sari, Ekonomi Bisnis, Universitas Labuhanbatu, and Universitas Labuhanbatu. 2024. "SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR Penerapan Ilmu Pengetahuan : Skills : Pengalaman Kerja Lapangan :" 7(November):248–59.

ziyan arimi, herlinda mansyur. 2026. "Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25." *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6(April):28–35.