

Pendampingan Mengasah Kognitifitas Anak Melalui Kegiatan Lomba Cerdas Cermat Hari Anak Nasional Di Desa Penyandingan

Cut Aja Mutia Saefa¹, Sunah Pangestu jati², Putri salsabila³, Rahmawati⁴, Irfan Muzakki⁵, M. Sobirin Abduh Rafli⁶, Nur Shafitri⁷, Muszakir Alqodri Tabrani⁸, Iredho Fani Reza⁹, Herman Pelani¹⁰

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang¹⁻⁹

Kantor Kepala Desa Penyandingan¹⁰

Corresponding email: mutiasaefa@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords

Quiz competition
cognitive skills
National Children's
competitive learning

Kata kunci

Cerdas Cermas
Kemampuan Kognitif
Hari Anak Nasional
Pembelajaran Kompetitif

ABSTRACT

Children's interest in learning in Penyandingan Village has declined due to monotonous learning methods. This community service activity was carried out in commemoration of National Children's Day through a quiz competition to stimulate cognitive and increase learning motivation. Using the Participatory Action Research (PAR) method, the activity involved KKN students, teachers, village government, parents, and the community. A total of 20 students from grades IV, V, and VI of SD Negeri 15 Penyandingan, Indralaya participated. The evaluation results through observation and interviews showed an increase in learning motivation of $\pm 80\%$, self-confidence, and critical thinking skills. Despite facility constraints, coordination between the committee and the KKN team was able to overcome them. This program proves that educational competition-based learning can be an effective alternative to develop cognitive potential while shaping children's character.

ABSTRAK

Minat belajar anak di Desa Penyandingan menurun akibat metode pembelajaran yang monoton. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada peringatan Hari Anak Nasional melalui lomba cerdas cermat untuk menstimulasi kognitif dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan metode Participatory Action Research (PAR), kegiatan melibatkan mahasiswa KKN, guru, pemerintah desa, orang tua, dan masyarakat. Sebanyak 20 siswa yang berasal dari kelas IV, V, dan VI SD Negeri 15 Penyandingan, Indralaya. Hasil evaluasi melalui observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan motivasi belajar $\pm 80\%$, kepercayaan diri, dan keterampilan berpikir kritis. Meski terdapat kendala fasilitas, koordinasi panitia dan tim KKN mampu mengatasinya. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi edukatif dapat menjadi alternatif efektif untuk mengembangkan potensi kognitif sekaligus membentuk karakter anak.

Pendahuluan

Kemampuan kognitif merupakan salah satu fondasi utama dalam perkembangan anak karena berkaitan dengan cara berpikir, menalar, hingga mengambil keputusan. Stimulasi yang sesuai sejak dini terbukti memberikan pengaruh jangka panjang terhadap pencapaian akademik maupun keterampilan sosial. Jaeggi dkk. (2021) mengemukakan bahwa pelatihan memori kerja dengan durasi singkat, yakni sekitar 12 jam, mampu meningkatkan kemungkinan anak usia tujuh tahun untuk masuk ke sekolah unggulan hingga 16 persen. Hasil serupa juga terlihat pada penelitian Kohn dkk. (2022) yang melaporkan bahwa penggunaan program komputerisasi selama delapan minggu secara signifikan memperkuat kemampuan membaca dan memahami teks pada siswa sekolah dasar.

Walaupun demikian, tidak semua anak memperoleh kesempatan yang sama dalam mengembangkan potensinya, terutama di wilayah dengan keterbatasan sarana pendidikan. Anak-anak di daerah tersebut kerap kekurangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di luar lingkup sekolah formal. Padahal, intervensi sederhana sekalipun dapat memberi hasil positif, sebagaimana dijelaskan oleh Ozier dkk. (2023) yang menemukan bahwa pemberian kemporevensi malaria di kawasan endemik berkontribusi pada peningkatan fungsi kognitif sekaligus prestasi akademik anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dengan menghadirkan strategi stimulasi yang beragam, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal, agar perkembangan kognitif anak dapat mencapai titik optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa di desa Penyandingan ditemukan bahwa sebagian anak memiliki potensi akademik yang baik akan tetapi, belum sepenuhnya terasah secara baik dan optimal. Kegiatan yang mendukung anak untuk belajar diluar sekolah masih sangat terbatas, sementara kesempatan untuk anak anak mengikuti berbagai kegiatan yang dapat melatih keterampilan berfikir cepat, kerja sama tim dan daya ingat masih sangat minim. Permasalahan ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua serta pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang untuk membantu anak dalam meningkatkan kongnitifitas nya. Oleh sebab itu, perlunya sebuah program atau kegiatan yang dapat menjadi pendamping untuk merangsang kognitif anak melalui kegiatan yang bersifat kompetitif namun tetap edukatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berbasis permainan atau *game-based learning* bisa membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitifitas anak secara signifikan. Menurut Buchalter (2009), kegiatan kompetitif yang melibatkan kerjasama tim bisa membantu anak dalam berfikir kritis serta dapat mengembangkan komunikasi anak. Penelitian lain, hasil pengabdian masyarakat oleh Rahmwati (2021) juga membuktikan bahwa kegiatan atau lomba yang berbasis pengetahuan umum dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 35%. Kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi kognitif anak perlu dilakukan secara kreatif dan menyenangkan. Salah satu bentuk kegiatan tersebut adalah lomba cerdas cermat, yang dapat memacu kemampuan anak dalam berpikir cepat, mengingat informasi, dan bekerja sama dengan tim. Lomba ini tidak hanya melatih aspek intelektual, tetapi juga membentuk keterampilan sosial seperti kerjasama, sportivitas, dan percaya diri (Slameto, 2010). Program ini sejalan dengan dengan kebijakan pemerintah Indonesia yang mendukung pembentukan karakter dan penguatan literasi anak melalui kegiatan hari anak nasional.

Dalam hal tersebut, solusi yang diusulkan yaitu mengadakan lomba cerdas cermat yang dirancang semenarik mungkin dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional di desa Penyandingan. Dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional, Desa Penyandingan mengadakan kegiatan lomba cerdas cermat sebagai bentuk pendampingan untuk mengasah kemampuan kognitif anak. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari kegiatan sekolah formal, sekaligus menjadi sarana pembinaan mental dan intelektual anak di lingkungan desa. Pendampingan ini diharapkan mampu mendorong anak-anak agar lebih aktif, kritis, dan gemar belajar. Dalam kegiatn ini didampingi oleh tim mahasiswa dan dosen dengan metode interaktif yang menghubungkan permainan edukatif serta sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman.

Melalui lomba cerdas cermat, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang memadukan aspek edukasi, hiburan, dan pembentukan karakter. Hal ini sejalan dengan visi Hari Anak Nasional yang menekankan pentingnya pemenuhan hak-hak anak, termasuk hak mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan pengembangan potensi diri secara optimal (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2020). Adapun dari kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pendampingan yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui stimulasi otak yang menyenangkan, memperkuat rasa percaya diri, serta dapat menumbuhkan semangat belajar. Kemudian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi anak-anak desa Penyandingan untuk berfikir kritis, bekerja sama, serta dapat menghargai proses belajar dalam suasana yang positif.

Rangkaian soal tersebut tidak hanya dimaksudkan untuk menguji hafalan semata, melainkan juga untuk melatih daya pikir kritis, menumbuhkan kesadaran sejarah, serta mengasah kemampuan peserta dalam menafsirkan nilai-nilai kebangsaan agar tetap relevan dengan kehidupan sosial budaya saat ini. Menurut Nugroho dkk. (2025), pendidikan kebudayaan pada hakikatnya merupakan proses berkesinambungan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, keberagaman, serta semangat persatuan melalui jalur formal maupun non-formal. Sejalan dengan itu, Putri (2025) menekankan pentingnya rekonstruksi kurikulum pendidikan kebudayaan nasional sebagai sarana menghadirkan karakter generasi muda yang berjiwa kebangsaan, sehingga pembelajaran tidak hanya berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran identitas kolektif.

Penelitian oleh Indrawan & Efendi (2024) menunjukkan bahwa pada tingkat sekolah dasar, internalisasi nilai budaya bangsa dapat diwujudkan melalui metode pembelajaran aktif yang memadukan model kreatif, media kontekstual, sistem evaluasi berlapis, serta teladan langsung dari pendidik, sehingga peserta didik mampu memahami makna Pancasila, nilai kebinekaan, dan norma sosial secara nyata. Hal ini diperkuat oleh studi Khairani & Salminawati (2024) yang menegaskan bahwa penerapan model PAIKEM dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berperan efektif dalam menanamkan prinsip kebangsaan dan kebudayaan nasional pada kehidupan sehari-hari siswa. Lebih lanjut, Rahim (2024) melalui penelitiannya di sekolah dasar menjelaskan bahwa pendidikan berbasis kebudayaan terbukti mampu membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh, baik dari sisi pemahaman, penghayatan, maupun praktik perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Dengan demikian, format perlombaan berbasis soal kebudayaan negara dapat dipandang sebagai sarana strategis, tidak hanya untuk menguji pengetahuan akademis, tetapi juga untuk memperkokoh identitas nasional, melestarikan budaya, serta memperluas wawasan peserta dalam kaitannya dengan peradaban bangsa.

Dorongan belajar yang relevan dalam perlombaan ini mencakup motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang saling melengkapi. Peserta berusaha karena adanya keinginan pribadi untuk memperdalam wawasan mengenai pendidikan dan kebudayaan Islam, serta merasakan kepuasan batin ketika mampu menjawab soal dengan benar. Pada saat yang sama, mereka juga terdorong oleh faktor luar seperti keinginan untuk memenangkan kompetisi, memperoleh penghargaan, maupun mendapat pengakuan sosial. Deci dan Ryan (2000) melalui *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik muncul karena rasa ingin tahu, kesenangan, dan kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih berhubungan dengan imbalan dari luar seperti pujian, prestasi, atau hadiah.

Lebih lanjut, McClelland (1961) dalam teori kebutuhan berprestasi menegaskan bahwa individu dengan motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras mencapai standar tertentu, menikmati tantangan yang menantang tetapi realistis, serta memiliki dorongan kuat untuk terus memperbaiki kinerjanya. Oleh sebab itu, dalam konteks perlombaan ini, perpaduan kedua bentuk motivasi tersebut sangat penting untuk menumbuhkan fokus, ketekunan, dan kesungguhan peserta dalam menjawab soal, sehingga kompetisi bukan hanya menjadi sarana meraih juara, tetapi juga wadah pembentukan karakter, peningkatan rasa percaya diri, serta penguatan identitas keilmuan dan spiritual mereka.

Metode

Mahasiswa KKN UIN Raden Fatah angkatan 83 melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Penyandingan, Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan, dengan menggunakan teknik *Participation Action Research* (PAR). PAR merupakan metodologi penelitian yang berusaha menghubungkan proses penelitian dengan proses transformasi masyarakat. Ada tiga perubahan sosial: tugas kolaboratif dengan masyarakat, pemimpin baru, dan kelembagaan yang terbentuk di masyarakat berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Penelitian ini menempatkan proses penelitian dalam konteks kepentingan masyarakat dengan mengidentifikasi jawaban praktis untuk masalah dan kesulitan umum yang membutuhkan tindakan dan pemikiran. isu-isu yang menuntut tindakan dan pemikiran kolaboratif, serta berkontribusi pada teori praktis.

Kegiatan perlombaan ini diikuti oleh 20 siswa yang berasal dari kelas IV, V, dan VI SD Negeri 15 Penyandingan, Indralaya. Jumlah soal yang disiapkan sebanyak 100 soal, kemudian dibagi ke dalam 5 sesi perlombaan. Pada setiap sesi, masing-masing peserta harus menyelesaikan 20 soal yang dirancang untuk menguji wawasan, kemampuan berpikir kritis, serta kecepatan mereka dalam menjawab. Pola pembagian soal tersebut dimaksudkan agar setiap peserta dapat memperlihatkan ketekunan sekaligus konsistensi dalam mengikuti seluruh rangkaian lomba.

Usai kelima sesi utama selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan ke babak semifinal yang hanya diikuti oleh peserta dengan perolehan skor tertinggi. Tahap ini menjadi arena penyisihan untuk menentukan siapa yang layak masuk ke babak puncak. Berdasarkan hasil seleksi di semifinal, dipilih tiga peserta dengan perolehan nilai terbaik, yang kemudian dinobatkan sebagai juara pertama, juara kedua, dan juara ketiga, sekaligus mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kemampuan dan kerja keras mereka.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan lomba cerdas cermat dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2025 di Desa Penyandingan dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional. Materi lomba cerdas cermat difokuskan pada bidang pendidikan kebudayaan negara, yang meliputi sejarah, kebhinekaan, Pancasila, nilai-nilai budaya lokal, serta wawasan kebangsaan. Penilaian dilakukan oleh tim juri yang masing-masing memberikan skor, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh hasil akhir. Setiap soal bernilai 5 poin, sehingga peserta termotivasi untuk memberikan jawaban dengan cepat dan tepat.

Sejak sebelum lomba dimulai, peserta sudah terlihat sangat antusias. Beberapa anak sudah mempersiapkan diri untuk mengikuti perlombaan, dengan belajar terlebih dahulu di rumah. Selama lomba berlangsung peserta menunjukkan antusias yang tinggi, bekerja sama tim dan tetap menjadi sportivitas. Berdasarkan wawancara singkat, ada salah satu peserta menyampaikan bahwa belajar menjadi lebih menyenangkan dan asik ketika dikemas dalam bentuk lomba. Orang tua juga mengapresiasi kegiatan ini karena anak-anak mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar, bahkan sebelum lomba sudah aktif mencari materi. Hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan kegiatan relatif sedikit. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas, namun hal ini dapat diatasi dengan koordinasi cepat antara panitia dan tim KKN.

Dampak praktis dari adanya motivasi belajar yang kuat terlihat pada tumbuhnya dorongan dalam diri siswa untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya secara berkelanjutan, baik melalui kegiatan formal di sekolah maupun aktivitas mandiri di luar kelas. Bagi pendidik, hal ini menjadi tanggung jawab penting untuk merancang pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga semangat mereka tetap terjaga.

Guru dapat memfasilitasi hal tersebut dengan menghadirkan variasi metode pembelajaran, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta menyampaikan apresiasi dan umpan balik yang positif agar peserta didik merasa dihargai dan termotivasi untuk berprestasi lebih baik. Pada level sekolah, dukungan dapat diwujudkan melalui penyediaan lingkungan yang kondusif, sarana belajar yang memadai, serta program pengembangan minat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Sejalan dengan hal ini, Deci dan Ryan (2000) melalui *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan semakin berkembang apabila lingkungan belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, sehingga mereka terdorong untuk belajar dengan tekun. Pandangan ini diperkuat

oleh Schunk, Pintrich, dan Meece (2014) yang menegaskan bahwa peran guru dalam membangun kepercayaan diri dan ekspektasi positif siswa sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Oleh karena itu, peran guru dan sekolah dalam memelihara motivasi belajar tidak hanya berkontribusi pada pencapaian akademik jangka pendek, tetapi juga membantu membentuk kebiasaan belajar mandiri serta semangat belajar sepanjang hayat.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa lomba cerdas cermat cukup efektif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengasah kemampuan kognitif pada anak. Peserta tidak hanya diuji pada pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir cepat, konsentrasi, dan kerja sama. Hal ini sejalan dengan penelitian Buchalter (2009) yang menyatakan bahwa kegiatan kompetitif berbasis tim mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi anak. Selain itu, temuan ini sejalan juga dengan hasil pengabdian Rahmawati, Santoso, dan Wulandari (2021) yang membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis pengetahuan umum dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 35%. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada pembentukan karakter seperti sportivitas, disiplin, dan percaya diri, sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (2010) bahwa faktor lingkungan dan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar anak secara signifikan.

Ke depan, sangat dianjurkan agar pihak sekolah bersama para pendidik terus merancang pola pembelajaran yang dapat menstimulasi semangat belajar siswa melalui pendekatan yang variatif, inovatif, dan menyenangkan, misalnya dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, serta memberikan tantangan yang dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya berfokus pada pencapaian prestasi dalam perlombaan, tetapi juga memiliki dorongan untuk belajar secara berkesinambungan. Selain itu, sekolah diharapkan berperan aktif dalam menyediakan sarana belajar yang memadai, menyelenggarakan program yang mendukung pengembangan minat dan bakat, serta memfasilitasi kegiatan kompetisi secara berkala sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengasah potensinya, meningkatkan rasa percaya diri, memperkuat keterampilan sosial, sekaligus membentuk kebiasaan belajar sepanjang hayat.

Pelaksanaan kegiatan yang melibatkan berbagai kategori soal juga memberikan keuntungan dalam menstimulasi berbagai aspek kognitif anak, mulai dari kemampuan verbal, logika, numerasi, hingga pengetahuan umum. Selain itu, dukungan orang tua dan guru menjadi faktor penting yang memperkuat efek positif kegiatan ini, sesuai dengan panduan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2020) yang menekankan pentingnya kolaborasi lingkungan

keluarga dan masyarakat dalam mendukung tumbuh kembang anak. Secara keseluruhan, lomba cerdas cermat ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membentuk suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi anak.

Kesimpulan

Pada kegiatan Hari Anak Nasional di Desa Penyandingan, kegiatan bimbingan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak melalui kompetisi kuis secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan keinginan belajar para peserta. Dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan acara, antusiasme anak-anak terasa jelas, dengan dukungan penuh dari masyarakat dan orang tua. Pengetahuan umum, logika, numerasi, dan keterampilan verbal merupakan beberapa domain kognitif yang berhasil dirangsang melalui materi kompetisi yang beragam.

Tim KKN, pejabat desa, dan masyarakat bekerja sama dengan baik untuk memastikan acara berjalan lancar, meskipun dengan fasilitas yang minim. Latihan ini menunjukkan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis kompetisi dapat menjadi alternatif yang berguna untuk mengembangkan potensi anak-anak secara menyenangkan dan berkelanjutan.

Deklarasi

Author contribution

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Penyandingan, dosen pembimbing lapangan, orang tua peserta, serta seluruh anggota tim KKN UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Funding statement

Kegiatan ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pendanaan publik, komersial, atau nirlaba.

Conflict of interest

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pelaporan kegiatan ini.

Additional information

Seluruh penulis berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis data, serta penulisan naskah artikel ini.

Ethical Statement

Kegiatan ini melibatkan anak-anak sebagai peserta dengan persetujuan dari orang tua/wali masing-masing dan dilaksanakan dengan memperhatikan etika perlindungan anak.

Referensi

- Agus, Afandi. 2013. *Modul Participatory Action Research (PAR)*. IAIN Sunan Ampel Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM).
- Angrist, N., Jukes, M. C. H., Clarke, S., Chico, R. M., Opondo, C., Bundy, D., & Cohee, L. M. (2023). School-based malaria chemoprevention as a cost-effective approach to improve cognitive and educational outcomes: A meta-analysis.
- Buchalter, S. I. (2009). *Art therapy techniques and applications*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Dedi Wahyudi, Anggoro Sugeng, Dwi Kurnia Hayati, Alfi Anggraeni, and Nur Aini Fatimah. 2022. Program Bimbingan Belajar Keagamaan Islam: Pendekatan Participatory Action Research. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (2).
- Hasan, Hasan. 2009. Action Research: Desain Penelitian Integratif Untuk Mengatasi Permasalahan Masyarakat. *Jurnal Akses*, 4 (8).
- Indarti, & Efendi. (2024). Internalisasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran di MI Integral Hidayatullah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 5(1).
- Jaeggi, S. M., Buschkuhl, M., Jonides, J., & Shah, P. (2011). Short- and long-term benefits of cognitive training. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 108(25), 10081–10086.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2020). *Pedoman pelaksanaan Hari Anak Nasional*. Jakarta: Kementerian PPPA.
- Khairani, M., & Salminawati. (2024). Implementasi model PAIKEM dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD Islam Terpadu. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(2).
- Kohn, C., Conesa, P. J., & Duñabeitia, J. A. (2022). Impact of a cognitive stimulation program on the reading comprehension of children in primary education. *Frontiers in Psychology*, 13.
- McClelland, D. C. (1961). *The achieving society*. Princeton, NJ: Van Nostrand.

- Rahmawati, I., Santoso, A., & Wulandari, D. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui lomba pengetahuan umum berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kreatif Inovatif*, 4(2), 145–153.
- Rahmat, A., and M. Mirnawati. 2020. Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6 (1), 62–71.
- Rahmawati, I., Santoso, A., & Wulandari, D. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui lomba pengetahuan umum berbasis permainan edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kreatif Inovatif*, 4(2), 145–153.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and practice* (4th ed.). Boston, MA: Pearson Higher Ed.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
-