



Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X TKP 1 di SMKN 1 Kota Kediri Melalui Model *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Saura Heninda¹, Etty Andyastuti², Yunita Dwi Pristiani³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

nindaa2307@gmail.com¹, ettyandyastuti@unpkediri.ac.id², yunitadp@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the observation that students tend to be given a teacher-centered learning model that makes them passive and less able to develop critical thinking skills. The research problem includes the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) model and its impact on improving critical thinking skills of class X TKP 1 students of SMKN 1 Kediri in the Pancasila Education subject. The study used Classroom Action Research (CAR) with 2 cycles, using teaching module instruments, *pretest* and *posttest* question sheets. The results showed that the *Teams Games Tournament* learning model was effective in improving students' critical thinking. In cycle I, learning completeness increased from 21.2% (*pretest*) to 75.8% (*posttest*) with a class average increasing from 65.0 to 70.8. Cycle II showed completeness of 93.9% with an average of 81.6. The *Teams Games Tournament* model has been proven to create an interactive and enjoyable learning atmosphere, encouraging students to actively think, discuss, and solve problems critically. The conclusion shows that the *Teams Games Tournament* learning model is effective in increasing students' active participation through systematic learning steps.

Keywords: *Teams Games Tournament*, critical thinking, Pancasila Education, active learning, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi bahwa siswa cenderung diberikan model pembelajaran *teacher-centered* yang membuat siswa pasif dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Permasalahan penelitian meliputi penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan dampaknya terhadap peningkatan berpikir kritis siswa kelas X TKP 1 SMKN 1 Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus, menggunakan instrumen modul ajar, lembar soal *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan berpikir kritis siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat dari 21,2% (*pretest*) menjadi 75,8% (*posttest*) dengan rata-rata kelas naik dari 65,0 menjadi 70,8. Siklus II menunjukkan ketuntasan 93,9% dengan rata-rata 81,6. Model TGT terbukti menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kritis. Kesimpulan menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui langkah-langkah pembelajaran yang sistematis.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, berpikir kritis, Pendidikan Pancasila, pembelajaran aktif, penelitian tindakan kelas.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, berpikir kritis, Pendidikan Pancasila, pembelajaran aktif, penelitian tindakan kelas.



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran krusial untuk membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai warga negara Indonesia. Namun, observasi awal di SMKN 1 Kediri, khususnya pada siswa kelas X TKP 1, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Siswa cenderung menerima informasi secara pasif, kurang mampu menganalisis masalah, memberikan argumentasi, dan mengevaluasi berbagai perspektif, yang diperparah oleh metode pembelajaran yang didominasi ceramah satu arah. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* adalah pendekatan kooperatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui permainan dan kompetisi, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, serta melatih mereka untuk menganalisis masalah, berargumentasi, dan mengevaluasi berbagai perspektif. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal menghadapi tantangan global.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas model *Teams Games Tournament*. Erny Uswatun Khasanah (2020) menunjukkan pengaruh signifikan *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Enda, S. K., & Brata, D. P. N. (2018) menemukan bahwa TGT berbasis karakter membuat siswa belajar lebih fokus, aktif, dan bersemangat, serta memperkuat nilai-nilai seperti tanggung jawab dan kerja sama. Rury Kurniawati dan Abdul Gafur Daniamiseno (2019) juga menunjukkan bahwa TGT meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan. Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018) menemukan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan *Teams Games Tournament*. Anggraeni, D. F., Anam, C., & Ainiyah, Z. D. (2025) menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan signifikan karena berfokus pada konteks spesifik jenjang SMK, khususnya Jurusan Teknik Konstruksi dan Properti (TKP), yang memiliki karakteristik kognitif dan kebutuhan pembelajaran berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada tingkat dasar. Penelitian ini secara khusus menginvestigasi hubungan antara model *Teams Games Tournament* dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis pada materi Pancasila yang relevan dengan konteks kekinian dan kebutuhan spesifik siswa SMK jurusan TKP, serta menganalisis mekanisme dan proses bagaimana *Teams Games Tournament*



dapat memfasilitasi pengembangan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak dan filosofis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua masalah utama: bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X TKP 1 SMKN 1 Kota Kediri, dan bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X TKP 1 SMKN 1 Kota Kediri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan hasil peningkatan berpikir kritis siswa melalui model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X TKP 1 SMKN 1 Kota Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Kediri, beralamat di Jl. Veteran No.9, Majoroto, Kec. Majoroto, Kota Kediri, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas X TKP 1, terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mencatat perubahan interaksi siswa, kemampuan mengajukan pertanyaan kritis, menganalisis masalah, dan keterampilan argumentasi dalam konteks materi Pendidikan Pancasila. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran.

Pretest terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda dan 10 pertanyaan uraian yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis argumen, mengevaluasi informasi, dan memberikan solusi terkait materi NKRI dan Peran Indonesia dalam Hubungan Antarnegara. *Posttest* memiliki tingkat kesulitan setara dengan *pretest* namun dengan konteks kasus yang berbeda, mencakup kemampuan siswa dalam menginterpretasikan data, membandingkan perspektif, mengevaluasi argumen, merumuskan solusi alternatif, dan memprediksi konsekuensi. Dokumentasi meliputi lembar observasi, soal tes berpikir kritis, rubrik penilaian, foto kegiatan, dan contoh hasil kerja siswa.

Analisis data dilakukan secara komprehensif dengan mengkombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, persentase ketuntasan, dan gain score.

Data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara berkelanjutan setiap siklus untuk mengevaluasi



efektivitas tindakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Validitas data dipastikan melalui teknik triangulasi, membandingkan data dari berbagai sumber dan model pengumpulan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya atau mengakhiri tindakan jika indikator keberhasilan telah tercapai. Seluruh proses analisis data didokumentasikan secara sistematis untuk menjamin akuntabilitas penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X TKP 1 SMKN 1 Kota Kediri dengan jumlah 33 siswa yang terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pembelajaran dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Peran Indonesia dalam Hubungan Antarbangsa" yang berlangsung selama 2 jam pelajaran pada pukul 11.45-13.00 WIB.

Pada siklus I, proses pembelajaran dimulai dengan pemberian *pretest* selama 25 menit untuk mengukur kemampuan awal berpikir kritis siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 33 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 26 siswa masih belum tuntas. Persentase ketuntasan *pretest* siklus I adalah 21,2% dengan rata-rata kelas 65,0.

Setelah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama 20 menit, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis. Hasil *posttest* siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana 25 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase 75,8%, sedangkan 8 siswa masih belum tuntas dengan persentase 24,2%. Rata-rata kelas pada *posttest* siklus I meningkat menjadi 70,8%

Aspek	Pretest	Posttest
Jumlah siswa tuntas	7 siswa	25 siswa
Jumlah siswa belum tuntas	26 siswa	8 siswa
Persentase ketuntasan	21,2%	75,8%
Rata-rata kelas	65,0%	70,8%
Peningkatan Persentase		54,5%

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Siklus I

Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan, observasi selama pembelajaran menunjukkan beberapa kendala yang masih perlu diperbaiki. Siswa masih jarang mengajukan pertanyaan, beberapa siswa enggan bergabung dengan kelompoknya, dan cenderung fokus pada gawai daripada aktivitas pembelajaran. Kondisi



ini mengindikasikan perlunya perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, peneliti melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi revisi modul pembelajaran dengan menambahkan aktivitas yang lebih interaktif, penyempurnaan perangkat pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi khusus untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan penetapan aturan penggunaan gawai untuk meminimalkan gangguan selama pembelajaran.

Hasil *pretest* siklus II menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan siklus I. Dari 33 siswa, sebanyak 22 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 66,7%, sedangkan 11 siswa masih belum tuntas dengan persentase 33,3%. Rata-rata kelas pada *pretest* siklus II adalah 70,2.

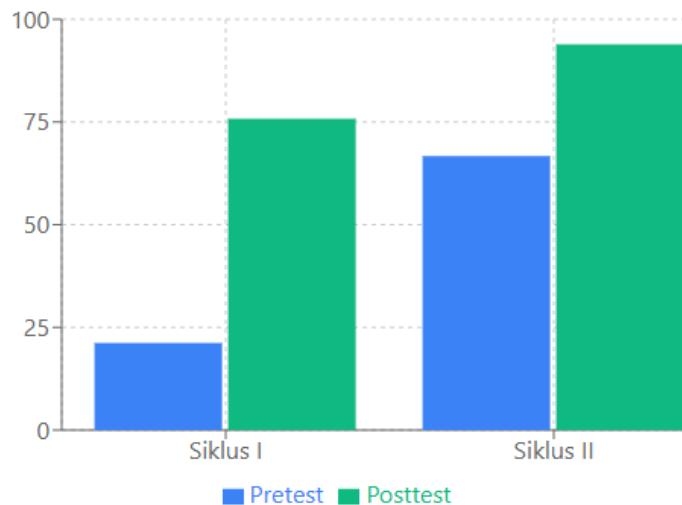
Setelah implementasi perbaikan model *Teams Games Tournament* dengan durasi yang diperpanjang menjadi 25 menit dan strategi yang lebih komprehensif, hasil *posttest* siklus II menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Sebanyak 31 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase 93,9%, sedangkan hanya 2 siswa yang belum tuntas dengan persentase 6,1%. Rata-rata kelas pada *posttest* siklus II mencapai 76,4%

Aspek	Pretest	Posttest
Jumlah siswa tuntas	22 siswa	31 siswa
Jumlah siswa belum tuntas	11 siswa	2 siswa
Presentase ketuntasan	66,7%	93,9%
Rata-rata kelas	70,2%	76,4%
Peningkatan Presentase		27,2%

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Siklus II

3. Perbandingan Hasil Kedua Siklus

Perbandingan hasil kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Pada *pretest*, terjadi peningkatan ketuntasan dari 21,2% pada siklus I menjadi 66,7% pada siklus II. Sementara itu, pada *posttest*, ketuntasan meningkat dari 75,8% pada siklus I menjadi 93,9% pada siklus II. Data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang telah diperbaiki pada siklus II berhasil mencapai target ketuntasan klasikal di atas 80%, bahkan mencapai 93,9% pada *posttest* siklus II. Berikut diagram hasil ketuntasan belajar untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas X TKP 1:



**Grafik 1. Ketuntasan Hasil Berpikir Kritis
Siswa Kelas X TKP 1**

B. Pembahasan

1. Efektivitas Model *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Berpikir Kritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X TKP 1 SMKN 1 Kota Kediri. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil *pretest* ke *posttest* pada kedua siklus, dengan pencapaian ketuntasan yang sangat memuaskan pada siklus II sebesar 93,9%.

Keberhasilan model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran kooperatif yang menekankan pada interaksi antar siswa, diskusi kelompok, dan kompetisi yang sehat. Dalam pelaksanaan *Teams Games Tournament*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi melalui permainan akademik yang terstruktur. Proses ini sejalan dengan komponen-komponen berpikir kritis yang meliputi kemampuan menganalisis argumen, mengevaluasi informasi, dan membuat kesimpulan yang logis.

2. Perbaikan Strategi Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II berdasarkan refleksi hasil siklus I menunjukkan dampak yang sangat positif terhadap hasil pembelajaran. Strategi perbaikan yang komprehensif, meliputi revisi modul pembelajaran, penyempurnaan perangkat *Teams Games*



Tournament, dan penetapan aturan yang lebih jelas, berhasil mengatasi hambatan-hambatan yang ditemukan pada siklus I.

Peningkatan partisipasi aktif siswa pada siklus II tercermin dari meningkatnya hasil *pretest* yang menunjukkan pemahaman dasar siswa yang lebih baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa telah mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dari pengalaman pembelajaran sebelumnya. Pemberian peran khusus untuk setiap anggota kelompok dan penambahan durasi *Teams Games Tournament* dari 20 menit menjadi 25 menit terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Dampak Model *Teams Games Tournament* terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa, khususnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Elemen permainan dalam *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengurangi ketergantungan pada gawai yang menjadi masalah pada siklus I.

Pembelajaran kooperatif melalui *Teams Games Tournament* juga mengembangkan kemampuan sosial siswa, seperti kerjasama tim, komunikasi yang efektif, dan kemampuan berargumentasi. Siswa belajar untuk saling menghargai pendapat, memberikan masukan yang konstruktif, dan mempertahankan argumen dengan logika yang tepat. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga mengembangkan soft skills yang penting untuk kehidupan bermasyarakat.

4. Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMK. Materi "Peran Indonesia dalam Hubungan Antarbangsa" yang cenderung abstrak dan teoritis dapat disampaikan dengan lebih efektif melalui model pembelajaran yang interaktif seperti *Teams Games Tournament*. Siswa tidak hanya menghafal konsep-konsep tentang hubungan internasional, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk menganalisis dinamika hubungan antarnegara secara kritis.

Peningkatan rata-rata kelas dari 65,0% pada *pretest* siklus I menjadi 76,4% pada *posttest* siklus II menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu mengangkat prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertujuan mengembangkan



wawasan kebangsaan dan kemampuan berpikir kritis siswa sebagai calon warga negara yang baik.

Pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 93,9% pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil ini membuktikan bahwa dengan strategi pembelajaran yang tepat dan perbaikan yang berkelanjutan, target pembelajaran yang tinggi dapat dicapai, bahkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa SMK.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi variabel yang diteliti, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antar variabel tersebut. Melalui analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari faktor-faktor tertentu terhadap hasil yang diharapkan, yang menunjukkan relevansi dan pentingnya penelitian ini dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik di bidang yang diteliti, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian ini adalah perlunya implementasi strategi yang lebih efektif dalam mengatasi masalah yang diidentifikasi. Diharapkan pihak-pihak terkait dapat mempertimbangkan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam pengambilan keputusan dan perencanaan ke depan. Selain itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi variabel lain yang mungkin berpengaruh, serta melakukan studi dengan metode yang berbeda untuk memperkaya pemahaman tentang topik ini. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di lapangan.



DAFTAR RUJUKAN

- Robi'ah, Kurniawan, S., & Wiseza, F. C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 177–195.
- Rahardhian, Adhitya. "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat." *Jurnal Filsafat Indonesia* 5.2 (2022): 87-94.
- Kurniawati, Rury, and Abdul Gafur Daniamseno. "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TEAM GAMES TOURNAMENT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 6.1 (2019): 22-33.
- Putri, Dita Amelia, S. Suwatno, and A. Sobandi. "Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran team games tournaments dan team assisted individualization." *Jurnal Manajerial* 17.1 (2018): 1-16.
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui model eksperimen. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning* (Vol. 16, No. 1, pp. 139-145).
- Rani, F. N., Napitupulu, E., & Siregar, H. (2015). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education di SMP Negeri 3 Stabat. *Paradikma*, 11(1), 344943.
- Khasanah (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran PPKn MIN 4 Sukoharjo", Skripsi, (Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022)
- Khasanah, D. M. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Kelas Xi Pemasaran 2 Smk Negeri 1 Karanganyar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 3(1), 14-19.
- Enda, Syahnur Karmi, and Diah Puji Nali Brata. "Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Karakter Guru PPKN DI SMKN 1 Mojoagung." *JOURNAL PROCEEDING* 4.1 (2018).
- Nurbaiti. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lamp. <http://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/nabla/article/v>



iew/238

- Dahlan, U. A., & Rahmatiani, L. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter bangsa*. 87–94.
- Ratmayati, I. (2015). (borneo ,) 177. IX, 177–186.
- Wahyuni, S., & Jailani, J. (2021). Model Penilaian Holistik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.