

ABSTRAK

Literasi merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi seperti membaca, berbicara, menyimak, dan menulis dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Berdasarkan pengamatan pada anak usia 4-5 di PAUD Adnyani, kemampuan literasi anak masih sangat rendah. Diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi hal tersebut. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak pintar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun PAUD Adnyani yang berjumlah 20 anak terdiri dari 17 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil observasi awal sebelum dilakukan tindakan menunjukkan anak yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya 4 anak (20%), setelah diberikan kegiatan dengan menerapkan TGT berbantuan media kotak pintar pada Siklus I, persentase ketuntasan sebanyak 11 anak (55%) dan pada Siklus II persentase ketuntasan sebanyak 18 anak (90%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media kotak pintar mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia 4-5 tahun di PAUD Adnyani Abiansemal.

Kata kunci: *team games tournament*, kotak pintar, literasi, anak usia dini.

ABSTRACT

Literacy is a language ability possessed by a person in communicating such as reading, speaking, listening, and writing in different ways according to their purpose. Based on observations of children aged 4-5 Kindergarten Group A PAUD Adnyani, children's literacy skills are still very low. An innovative learning model is needed to overcome this. One of them is the Team Games Tournament (TGT) learning model with smart box media.

This study aims to determine the improvement of literacy skills of children aged 4-5 years PAUD Adnyani, totalling 20 children consisting of 17 girls and 3 boys. The type of research used is Classroom Action Research (PTK), which is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used observation and documentation methods. This research uses a quantitative descriptive analysis method.

The results of initial observations before the action showed that children who met the criteria for completeness were only 4 children (20%), after being given activities by applying TGT with smart box media in Cycle I, the percentage of completeness was 11 children (55%) and in Cycle II the percentage of completeness was 18 children (90%). Based on these results, it can be concluded that the TGT learning model assisted by smart box media can improve the literacy skills of children aged 4-5 years at PAUD Adnyani Abiansemal.

Keywords: Team Games Tournament, smart box, literacy, early childhood.