

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif Konsep Berhitung

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Lailatus (2016) Kemampuan kognitif adalah salah satu bidang pengembangan yang ada di PAUD atau TK. Pengembangan kemampuan ini diharapkan agar anak mampu menyelesaikan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut (Binet dalam Sujiono: 1.19) bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus di mengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama memahami penilaian dan memahami baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik.

Menurut Susanto (2011) berpendapat bahwa, kemampuan kognitif merupakan “suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Melalui pengembangan kognitif, anak diharapkan untuk memahami situasi yang terjadi di lingkungannya.

Menurut Yusuf (2012) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir seseorang dalam menyelesaikan tugas-tugas dan aktivitas atau perilaku kognitif yaitu mengubah, mempertahankan, membedakan, memperkirakan dan menjelaskan suatu masalah atau kejadian sederhana.

2. Konsep Berhitung

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan atau mengerjakan sebuah hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika baik menggunakan alat peraga (benda kongkrit) maupun tidak (abstrak) serta dilakukan dengan bermain maupun tidak.

Menurut Wahyuni (2016) pemikiran anak usia 4-7 tahun adalah anak mampu mengelompokkan benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka. Konsep bilangan yang selalu berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan .

Menurut Reswita (2018) kemampuan memahami konsep bilangan terhadap anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak, dan konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika.

Sedangkan menurut Sriningsih (2008: 63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berdasarkan pendapat- pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa konsep berhitung pemula biasanya dalam kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

3. Tahapan Memahami Konsep Angka

Menurut Rahardjo (2018) bahwa tahapan mengenal angka dan berhitung anak usia dini adalah dimulai dari mengenal angka, menurunkan angka, mengenal konsep angka dengan anak dapat membedakan bilangan 1 dan bilangan 4 anak juga dapat mengumpamakan dengan jumlah benda yang mewakili angka, anak mengenal konsep lebih banyak dan lebih sedikit dan selanjutnya belajar operasional berhitung sederhana.

Menurut Depdiknas (2007) Pembelajaran Permainan Berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

a) Penguasaan Konsep

Tahap penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b) Masa transisi

Tahap ini proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya.

c) Lambang

Tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Piaget (dalam Rahayu : 2016) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahap sebagai berikut:

1) Periode I. Masa sensori motorik (dari lahir -2 tahun)

Masa sensori motorik ini yaitu bayi dapat mengorganisasikan skema tindakan fisik mereka atau menunjukkan gerakan yang

dapat dilihat seperti menghisap, menggenggam dan memukul untuk menghadapi dunia yang muncul di hadapannya.

2) Periode II. Masa praoperasional (2 -7 tahun)

Masa ini seorang anak sudah belajar berpikir menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah, namun pikiran mereka belum sistematis dan tidak logis. Pikiran di titik ini sangat berbeda dengan pikiran orang dewasa.

3) Periode III. Masa operasional konkrit (7 -11 tahun)

Pada masa ini anak mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, namun hanya ketika dapat mengacu pada objek-objek dan aktivitas-aktivitas konkrit.

4) Periode IV. Masa operasional (11 tahun –dewasa)

Orang muda mengembangkan kemampuan untuk berpikir sistematis menurut rancangan yang murni abstrak dan hipotesis seperti menyimpulkan sesuatu hal dan masa ini anak sudah bisa menghitung menggunakan angka.

Menurut Piaget (dalam Dariyo, 2013: 137-141) ada 6 dasar yang menggambarkan dinamika proses perkembangan kognitif, yaitu:

(a) Skema

Skema merupakan struktur mental yang terbentuk dari pengalaman yang berubah sesuai dengan penambahan usia melalui aktivitas yang dilakukan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh anak maka kemampuan memori anak semakin meningkat sehingga skema anak akan semakin rumit dan kompleks.

(b) Adaptasi

Adaptasi merupakan proses penyesuaian pikiran yaitu perubahan skema yang disebabkan oleh penambahan pengalaman sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar. Proses adaptasi akan terjadi secara otomatis ketika anak melakukan kegiatan, baik yang memberi pengaruh positif maupun pengaruh negatif bagi anak.

(c) Asimilasi

Asimilasi adalah upaya untuk menyesuaikan diri dengan cara mengubah kondisi (pikiran, sikap, maupun perilaku) agar selaras dengan tuntutan lingkungan hidupnya. Anak akan menyadari bahwa untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup, maka anak harus bisa mengubah pikiran, sikap, maupun perilakunya agar sesuai dengan tuntutan lingkungan di luar dirinya.

(d) Akomodasi

Akomodasi merupakan upaya penyesuaian diri dengan lingkungan. Anak menyadari bahwa lingkungan luar tidak akan dapat memenuhi keinginan hidupnya bila lingkungan tersebut belum berubah sesuai dengan keinginan sendiri. Oleh karena itu daya imajinatif, inisiatif maupun intelektual anak difungsikan untuk berpikir untuk memecahkan masalah.

(e) Keseimbangan (*Equilibration*)

Equilibration merupakan suatu proses mencapai keseimbangan antara keinginan dari dalam diri individu dengan

tuntutan lingkungan. Proses untuk mencapai keseimbangan bersifat dinamis dan terjadi sepanjang kehidupan. Struktur mental individu akan selalu berubah akibat adaptasi pada lingkungan. Pengalaman-pengalaman yang baru dan berbeda ini akan menyebabkan individu mengalami disequilibrium yakni ketidakseimbangan struktur mental. Dengan asimilasi dan akomodasi, pemikiran individu akan terus bergerak dari suatu ketidakseimbangan structural menuju keseimbangan struktur baru yang lebih tinggi. Jika sudah mencapai keseimbangan, maka akan menghasilkan struktur mental yang baik.

(f) Organisasi

Organisasi merupakan proses terbentuknya sistem hubungan antar skema dalam struktur kognitif individu melalui berbagai pengalaman-pengalaman sebelumnya. Berbagai pengalaman masa lalu akan memengaruhi kemampuan kognitif individu dalam melakukan kegiatan atau dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpukan bahwa tahapan berhitung permulaan anak dimulai dari mengenal angka, menurunkan angka, mengenal konsep angka, anak mengenal konsep lebih banyak dan lebih sedikit dan selanjutnya belajar operasional berhitung sederhana. Penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit atau nyata. Masa transisi pada tahap ini merupakan suatu proses berfikir anak dalam masa

peralihan dari pemahaman kongkrit atau nyata menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya. Lambang, pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Tahapan dalam proses perkembangan kognitif dibagi menjadi 4 Periode dalam tahapan mengenal angka anak usia dini: I. Masa sensori motorik (dari lahir -2 tahun). Periode II.Masa praoperasional (2 -7 tahun). Periode III.Masa operasional kongkrit (7 -11 tahun). Periode IV.Masa operasional (11 tahun –dewasa). Dasar yang menggambarkan dinamika proses perkembangan kognitif ada 6 yaitu: skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, keseimbangan, organisasi.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak

Menurut (Khadijah 2016: 40) faktor yang mempengaruhi kognitif adalah faktor heriditas dan lingkungan itu dapat dijelaskan berikut ini:

a. Faktor Heriditas

Menurut (Asrori dalam Khadijah: 2016) faktor heriditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelegtualnya. Menurut (Santrock, 20012:84) satu anggota dari setiap pasang berasal dari ibu dan anggota lain berasal dari ayah. Cara ini, setiap orang tua menyumbangkan 50% keturunan.

b. Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi

seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah. Berikut penjelelasannya:

1) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Keluarga didalamnya terdapat segala perilaku orang tua dan pola asuh yang diterapkan di dalam keluarga pasti berpengaruh dalam pembentukan intelegtual seorang anak. Keluarga yang harmonis dimana ayah dan ibu saling berinteraksi dengan kasih sayang dan selalu ada kebersamaan keluarga, akan memberikan suatu lingkungan yang kondusif bagi pembentukan kognitif/intelegtual anak.

2) Sekolah

Sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak. Perkembangan intelegtual anak terletak ditangan guru, beberapa cara antara lain: menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik. Memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berdialog dengan orang-orang yang berpengalaman. Menjaga dan meningkatkan pertumbuhan fisikanak, baik melalui kegiatan olah raga maupun menyediakan

gizi yang cukup sangat penting bagi perkembangan berfikir peserta didik.

Menurut (Susanto, 2011: 59-60) menyatakan ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif seseorang, di antaranya:

(a) Hereditas/keturunan

Kemampuan kognitif sudah ada sejak anak dilahirkan. Teori hereditas atau nativisme ini dipelopori oleh Schopenhauer yang mengemukakan bahwa potensi yang dimiliki oleh manusia merupakan bawaan sejak lahir tanpa dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi seseorang sudah ditentukan sejak lahir. Para ahli psikologi seperti Lehrin, Lindzey, dan Spuihier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau keturunan.

(b) Lingkungan

Kognitif ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. Teori lingkungan atau empirisme didukung oleh teori tabularasa Jhon Locke yang menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda. Intelegensi seseorang ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh lingkungannya.

(c) Kematangan

Kemampuan kognitif ditentukan jika seseorang telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

(d) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Kemampuan kognitif dipengaruhi oleh pembentukan, baik pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal), sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

(e) Minat dan bakat

Kognitif dipengaruhi oleh keinginan dan potensi yang dimiliki seseorang. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajari hal tersebut.

(f) Kebebasan

Kemampuan kognitif dipengaruhi oleh kebebasan artinya keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (meluas) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan berhitung yang dimiliki seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat saja akan tetapi lingkungan disekitar anak seperti lingkungan keluarga, sekolah juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak. Jika lingkungan memberi stimulus yang tepat (sesuai dengan tingkat perkembangan anak) maka hasilnya akan optimal, begitu juga sebaliknya jika lingkungan kurang atau tidak memberi maka kemampuan berhitung anak hasilnya tidak optimal. Kemampuan kognitif juga dapat dipengaruhi oleh kematangan usia kronologis anak, minat dan bakat anak usia dini, dan kebebasan dalam berpikir untuk memecahkan masalah sederhana.

B. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Menurut Isman (2016) Program pembelajaran yang sering dikenal sebagai program pembelajaran *daring* atau sistem *elearning* atau *online learning*. Pembelajaran *Daring* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011) Pembelajaran *Daring* sendiri dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang di selenggarakan oleh sekolah untuk peserta didiknya dan instruktornya (guru) namun berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya.

Menurut (Ghirardini dalam Adhe: 2018) mengatakan bahwa daring akan memberi metode pembelajaran yang efektif, seperti beberapa latihan umpan balik yang saling terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar secara mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan atas kebutuhan anak dan menggunakan simulasi atau permainan. Seluruh anak akan mendapatkan dampak kualitas yang sama.

Menurut Sofyana (2019) pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang prosesnya dilaksanakan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan menggunakan jaringan internet atau aplikasi dengan cara mengakses, menyambungkan, fleksibel, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran atau belajar mengajar yang dilaksanakan meskipun jarak jauh.

Tujuan dari adanya pembelajaran *daring* ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Menurut Gikas (2013) pada tataran pelaksanaanya pembelajaran *daring* memerlukan dukungan perangkat mobile seperti *smarphone* atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan *iphone*. Perangkat tersebut dapat memudahkan seseorang karena dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran *daring* (dalam jaringan) adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi yang dapat

membantu proses belajar mengajar meskipun jarak jauh. Pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat mobile seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan dengan mudah dalam mengakses suatu informasi sesuai kebutuhan.

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

Menurut Depdiknas (2013) mengatakan bahwa guru melaksanakan penilaian dengan mengacu pada (indikator) yang hendak dicapai dalam satuan kegiatan yang direncanakan dalam tahapan waktu tertentu dengan memperhatikan prinsip penilaian yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan seiring dengan kegiatan pembelajaran. Guru tidak secara khusus melaksanakan penilaian, tetapi ketika pembelajaran berlangsung, guru dapat sekaligus melaksanakan penilaian. Dalam pelaksanaan sehari-hari, guru menilai kemampuan (indikator) semua anak yang hendak dicapai seperti yang telah diprogramkan dalam satuan kegiatan harian (SKH).

Menurut (Suminah dalam Kemendikbud 2015: 5) mengatakan Teknik yang digunakan dalam melakukan pencatatan, berupa: Ceklis. Ceklis menentukan status perkembangan anak pada akhir periode penilaian ada empat skala, yaitu:

- a. BB artinya Belum Berkembang: bila anak belum mampu melakukan bimbingan atau yang dicontohkan oleh guru.

- b. MB artinya Mulai Berkembang: bila anak mulai mampu melakukannya meskipun belum sesuai harapan guru.
- c. BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah mampu melakukannya sesuai dengan harapan dan yang dicontohkan oleh guru.
- d. BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah mampu melakukannya dengan sangat baik dan bisa melebihi apa yang sudah dicontohkan oleh guru.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Aqib (2010), standar kompetensi TK bidang pengembangan kognitif anak yaitu:

Tabel 2.1 Indikator kemampuan kognitif tentang konsep berhitung

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	Mengenal angka 1-20.
	Menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 atau 20-1.
	Mengurutkan angka 1-20.
	Membedakan angka 1-20.
	Membilang dengan menunjuk angka yang tersedia dalam benda (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) 1 sampai 20.
	Menjumlahkan/ mengurangi angka yang tersedia dalam benda .
	Meletakan benda dengan menyesuaikan angka yang sudah diberikan oleh guru.
	Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda sampai 20.
	Menentukan/ membandingkan benda atau angka yang jumlahnya tidak sama, lebih banyak atau lebih sedikit.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan statistik sederhana yaitu prosentase. Penilaian kriteria kemampuan kognitif melalui daring dibagi menjadi tiga yaitu Tinggi (T), Sedang (S) dan Rendah (R).

Table 2.2 Penilaian Kemampuan Kognitif

No	RANGE NILAI	KRITERIA
1.	68 -100%	Tinggi
2.	34 - 67 %	Sedang
3.	0 - 33%	Rendah

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Setiap penelitian akan mengacu pada penelitian sebelumnya sebagai acuan dan relevansi penulis. Penelitian yang dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah mengenai (1) dampak pengaruh covid-19 terhadap perkembangan anak usia dini yang menggunakan sistem pembelajaran (daring online) di tk duta kasih. (2) pencapaian perkembangan anak usia dini di tk selama pembelajaran daring saat pandemi covid-19 (3) peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang benda sekitar diantaranya sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian (Ningsih: 2020) yang berjudul “dampak pengaruh covid-19 terhadap perkembangan anak usia dini yang menggunakan sistem pembelajaran (*daring online*) di tk duta kasih” Menunjukkan bahwa dampak perkembangan anak terhadap pembelajaran daring online dibagi menjadi dampak perkembangan ada 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif perkembangan anak adalah dalam memanfaatkan teknologi

untuk hal-hal yang bermanfaat anak cenderung akan menggunakan handphone mengakses berbagai sumber pembelajaran dari tugas yang diberikan oleh guru. Dampak yang kedua adalah dampak negatif bagi perkembangan anak dalam pembelajaran daring online yaitu, kurangnya berinteraksi antara teman, gangguan perkembangan otak anak, gangguan tumbuh kembang fisik anak, obesitas/ kegemukan pada anak, gangguan mental.

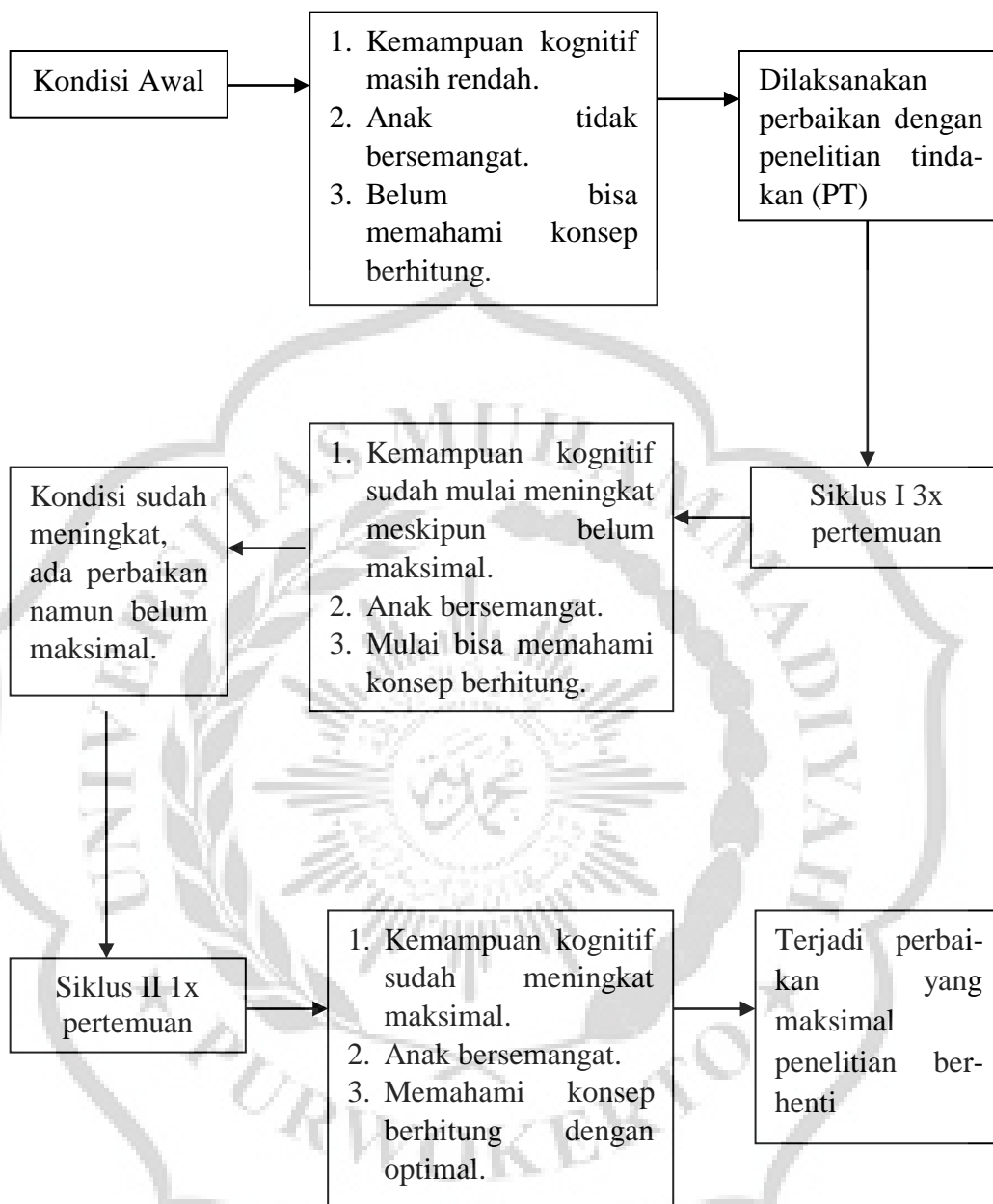
Berdasarkan hasil penelitian (Wulandari: 2020) menunjukkan bahwa Pembelajaran daring mempengaruhi pencapaian perkembangan anak usia dini di TK. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pencapaian perkembangan anak diberbagai aspek mengalami penurunan, kecuali aspek seni. Penurunan paling besar terjadi pada aspek sosial emosional, terutama lingkup perilaku prososial.

Berdasarkan penelitian (Hidayat: 2015) terdapat peningkatan pada kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang pada kelompok B di TK Budi Utomo Lamongan. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor kemampuan kognitif siswa pada pra penelitian skor kemampuan kognitif rata-rata siswa adalah 60.4%. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi perubahan skor kemampuan kognitif rata-rata kelas menjadi 85.9% hal tersebut berarti terjadi peningkatan sebesar 25.56%. Pada siklus II perubahan skor kemampuan kognitif rata-rata kelas menjadi 97.04% hal tersebut berarti terjadi peningkatan sebesar 11.11%. Pada siklus II seluruh siswa telah memenuhi kriteria kesuksesan sehingga penelitian ini dicukupkan dengan pelaksanaan dua siklus.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2014) kerangka berpikir adalah bentuk strategi atau usaha konseptual yang mengaitkan antara teori dengan berbagai faktor permasalahan yang dianggap penting untuk diselesaikan, sehingga dalam hal lebih mengacu pada tujuan penelitian tersebut dilaksanakan.

Kemampuan kognitif tentang pemahaman anak dalam konsep berhitung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kalipetung yang masih rendah dan dalam kegiatan anak tidak bersemangat bahkan belum bisa memahami konsep berhitung. Guru dan orang tua masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam belajar berhitung karena minimnya media pembelajaran yang tersedia di rumah. Adanya hal tersebut maka guru dituntut untuk dapat bekerjasama dengan orang tua dalam memberikan pembelajaran dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan kognitif dalam memahami konsep berhitung anak dapat mengalami peningkatan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami konsep berhitung dalam pembelajaran *daring* yaitu dengan permainan bowling aritmatika dan berburu angka. Berikut ini merupakan bagan kerangka berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitiannya:



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir siklus I dan siklus II.