
**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBAYARAN MENU PESANAN PADA KASIR
NOSTALGIA COFFEE**

Aiza Fika Yanti¹, Andi Christian², Khana Wijaya³

^{1,2,3}Universitas Prabumulih

Email: aizapika03@gmail.com¹, andichristian918@gmail.com², khanawijaya90@gmail.com³

Abstrak: Perkembangan teknologi media promosi merujuk pada perubahan dan inovasi dalam penggunaan berbagai teknologi untuk mempromosikan produk atau layanan kepada konsumen. Salah satunya adalah industri *coffee*, di mana proses transaksi dan pengelolaan pesanan menjadi aspek yang sangat penting dalam memberikan pengalaman pelanggan yang memuaskan. Oleh karena itu, untuk mendukung operasional *coffee* yang lebih cepat dan akurat, pengembangan aplikasi pembayaran menu pesanan di kasir menjadi Solusi yang sangat relevan. Aplikasi ini dirancang untuk menggantikan sistem pemesanan yang masih menggunakan pencatatan kertas, dengan mengintegrasikan pemesanan menu dan pembayaran secara digital dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*), sehingga transaksi dapat dilakukan lebih cepat, akurat, dan transparan. Pengembangan aplikasi pembayaran menu pesanan ini bertujuan untuk mempermudah kasir dalam mencatat pesanan, memproses pembayaran, serta memberikan laporan yang terstruktur dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Pengembangan, Pemesanan, Aplikasi, Kasir Dan Metode RAD.

Abstract: The development of promotional media technology refers to changes and innovations in the use of various technologies to promote products or services to consumers. One example is the coffee industry, where transaction processing and order management are crucial aspects of providing a satisfying customer experience. Therefore, to support faster and more accurate coffee operations, developing a payment application for menu orders at the cashier is a highly relevant solution. This application is designed to replace the current paper-based ordering system by integrating menu orders and payments digitally using the RAD (*Rapid Application Development*) method, allowing for faster, more accurate, and more transparent transactions. The development of this payment application aims to simplify cashiers' ability to record orders, process payments, and provide structured and easy-to-understand reports.

Keywords: Development, Ordering, Application, Cashier, and RAD Method.

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak sektor industri yang mulai beradaptasi dengan perubahan digital guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Perkembangan teknologi media promosi merujuk pada perubahan dan inovasi dalam penggunaan berbagai teknologi untuk mempromosikan produk atau layanan kepada konsumen, teknologi mengubah

cara perusahaan promosi, dari metode tradisional yang hanya mengandalkan media massa (seperti, radio, dan cetak) ke penggunaan *platform* digital dan alat teknologi modern yang lebih interaksi dan terarah. Salah satunya adalah industri *coffee*, di mana proses transaksi dan pengelolaan pesanan menjadi aspek yang sangat penting dalam memberikan pengalaman pelanggan yang memuaskan.

Nostalgia Coffee, sebagai salah satu tempat kopi yang mengutamakan kenyamanan dan kepuasan pelanggan, memahami pentingnya efisiensi dalam pelayanan. Oleh karena itu, untuk mendukung operasional *coffee* yang lebih cepat dan akurat, pengembangan aplikasi pembayaran menu pesanan di kasir menjadi Solusi yang sangat relevan. Aplikasi ini dirancang untuk menggantikan sistem pemesanan yang masih menggunakan pencatatan dikertas, dengan mengintegrasikan pemesanan menu dan pembayaran secara digital, sehingga transaksi dapat dilakukan lebih cepat, akurat, dan transparan.

Pengembangan aplikasi pembayaran menu pesanan ini bertujuan untuk mempermudah kasir dalam mencatat pesanan, memproses pembayaran, serta memberikan laporan yang terstruktur dan mudah dipahami. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan meningkatkan kecepatan pelayanan, yang pada dan akan meningkatkan kepuasan pelanggan dan produktivitas di Nostalgia Coffee.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengembangan Aplikasi Pembayaran Menu Pesanan Pada Kasir Nostalgia Coffee”**.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Pengembangan

Menurut Turno, dkk (2024:8), Pengembangan merupakan kegiatan yang terorganisir dan sistematis yang dilakukan secara rasional, sistematis, sesuai tujuan, dan konsisten untuk mengembangkan serta meningkatkan kapasitas dan kualitas sesuatu dengan metode tertentu dalam menciptakan mutu yang berkualitas dalam mencapai tujuan organisasi.

Menurut Shomedran (2021:2), Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk meningkatkan kualitas sesuatu, baik itu individu, produk, atau sistem.

2. Pengertian Aplikasi

Menurut Syafrial fachri pane (2020:53), Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program *computer* yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan di kembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

Menurut Roni Habibi dan Riki Karnovi (2020:21), Aplikasi adalah sebuah program siap pakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Aplikasi adalah sebagai sebuah perangkat lunak atau program komputer yang dirancang khusus untuk menjalankan tugas atau perintah tertentu dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

3. Pengertian Pembayaran

Menurut Astri, Rosdita, Pandriadi, dkk (2022:11), Pembayaran adalah sistem pembayaran yang terdiri dari peraturan, lembaga dan sarana pengiriman uang untuk memenuhi komitmen ekonomi yang ada.

Menurut Pohan dalam Nur, dkk (2020), Menyatakan bahwa, pembayaran adalah sistem yang mencakup aturan yang berisi undang-undang, standar, strategi dan mekanisme teknis untuk menyelesaikan tagihan yang digunakan untuk memperdagangkan biaya moneter antara dua pihak secara nasional atau diseluruh dunia pengguna *gadget* biaya sehari-hari dan yang disepakati.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Pembayaran adalah sebagai suatu sistem yang terdiri dari aturan, lembaga, dan sarana yang digunakan untuk menyelesaikan kewajiban finansial antara dua pihak dan sistem ini mencakup berbagai aspek, mulai dari peraturan yang mengatur transaksi keuangan hingga mekanisme teknis yang digunakan untuk mengirimkan uang.

4. Pengertian Android

Menurut Prof. Haviluddin, dkk (2024:135), *Android* adalah sistem operasi yang dirancang oleh google dengan basis *Linux* untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti *tablet*, atau *smartphone*.

Menurut Ady (2020:4), *Android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar dan *tablet*.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Android* adalah sebuah sistem operasi yang dirancang khusus untuk perangkat elektronik layar sentuh, terutama *smartphone* dan *tablet*.

5. Pengertian Javascript

Menurut Indah Purnama Sari (2022:126), *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat interaksi atau menambah fitur *web* dinamis ke dalam sebuah *web*.

Menurut Rohi Abdulloh (2022:252), *Javascript* adalah bahasa pemrograman *web* yang pemrosesannya dilakukan di sisi client dan dapat dijalankan hanya dengan menggunakan *browser*.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman *web* menjadi lebih interaktif dan dinamis.

6. Pengertian Flutter

Menurut Esther Irawati Setiawan, Daniel Gamaliel Saputra dan Mauridhi Hery Purnomo (2024:2), *Flutter* adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi UI yang dikenal karena kemampuannya menciptakan antar muka pengguna yang menarik dan responsif.

Menurut Berlian Juliartha Martin Putra dan Anwar Fu'adi (2021:3), *Flutter* adalah *framework* yang dibuat oleh *googel* untuk membuat aplikasi yang *cross platform*.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, *Flutter* adalah sebuah kerangka kerja (*framework*) yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (UI) aplikasi yang menarik, responsif, dan dapat berjalan di berbagai *platform*.

7. Pengertian Rapid Application Development (RAD)

Menurut Seta Permana, Woro Isti Rahayu, dan Rd. Nuraini Siti Fatonah (2020:69), *Rapid Application Development* (RAD) adalah metode pengembangan sistem yang memiliki keunggulan karena tahapan yang singkat dan cepat.

Menurut Drs. Afrizal Zein, dkk (2024:95), *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan perangkat lunak.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa RAD (*Rapid Application Development*) adalah sebagai sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pembuatannya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian sangat diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah, sebab metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Oleh karena itu penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Menurut Widiyono, dkk (2023:71), Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena yang ada.

Menurut Umrati Hengki Wijaya (2020:7), Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang umumnya digunakan untuk mengkaji fenomena dengan menggunakan sudut pandang holistik dan mendalam.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang memberikan gambaran umum tentang fenomena yang terjadi serta memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena tersebut.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung apa saja kegiatan yang dilakukan di Nostalgia Coffee dan juga untuk mengetahui kebutuhan sistem yang diperlukan.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan pada pihak *owner* Nostalgia Coffee untuk mendapatkan suatu informasi yang akurat.

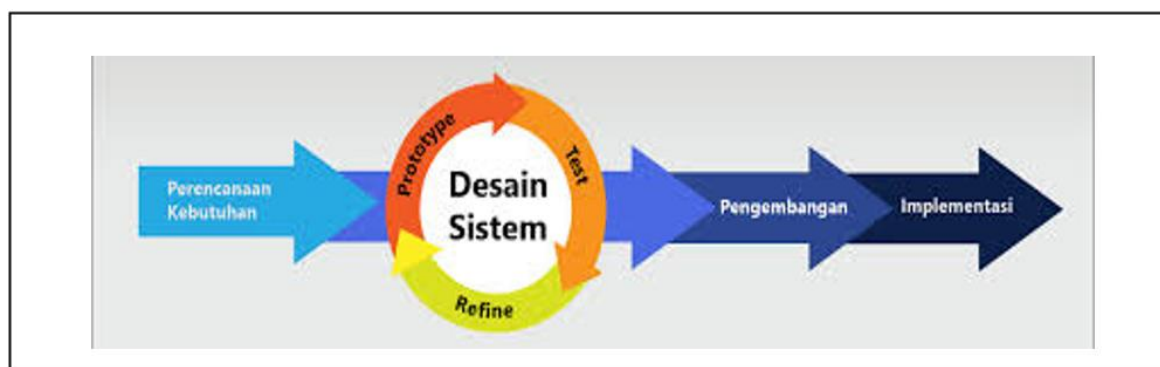
3. Studi Pustaka

Kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis berbagai literatur atau sumber referensi dengan topik atau masalah yang sedang diteliti.

Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Metode RAD (*Rapid Application Development*) adalah sebagai sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pembuatannya.

Berikut adalah tahapan pada metode RAD pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Metode RAD (*Rapid Application Development*)

Dibawah ini adalah beberapa penjelasan dari tahapan metode RAD:

1. Perencanaan kebutuhan

Pada tahap ini masalah diidentifikasi dan data dikumpulkan dari *stakeholder* pengguna atau pengguna untuk mengidentifikasi tujuan akhir atau tujuan sistem serta kebutuhan informasi yang diinginkan.

2. Desain Sistem

pada tahapan desain sistem, keaktifan pengguna yang terlibat sangat penting karena pada tahap ini proses desain dan perbaikan dilakukan berulang kali jika terdapat ketidak sesuaian desain dengan kebutuhan pengguna yang telah

diidentifikasi pada tahap sebelumnya.

3. Pengembangan

Pada titik ini, desain sistem yang telah dibuat dan diputuskan diubah menjadi aplikasi versi beta sebelum mencapai versi akhir. Tahap ini programmer harus terus melakukan pekerjaan pengembangan dan berintegrasi dengan komponen lainnya sambil mempertimbangkan umpan balik pengguna atau klien. Jika tahapan selesai maka dapat berlanjut ke tahapan berikutnya.

4. Implementasi

Pada tahap ini programmer menerapkan desain sistem yang telah disetujui pada tahapan sebelumnya. Sebelum sistem diterapkan, proses pengujian dilakukan terhadap program untuk mengidentifikasi kesalahan. Programmer biasanya memberikan tanggapan terhadap sistem yang telah dibuat dan mendapat persetujuan.

Implementasi *Interface*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan implementasi adalah langkah-langkah untuk menerapkan desain antarmuka pengguna (UI) ke dalam bentuk nyata yang dapat digunakan. Proses ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya fungsional, tetapi juga **mudah digunakan, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna.**

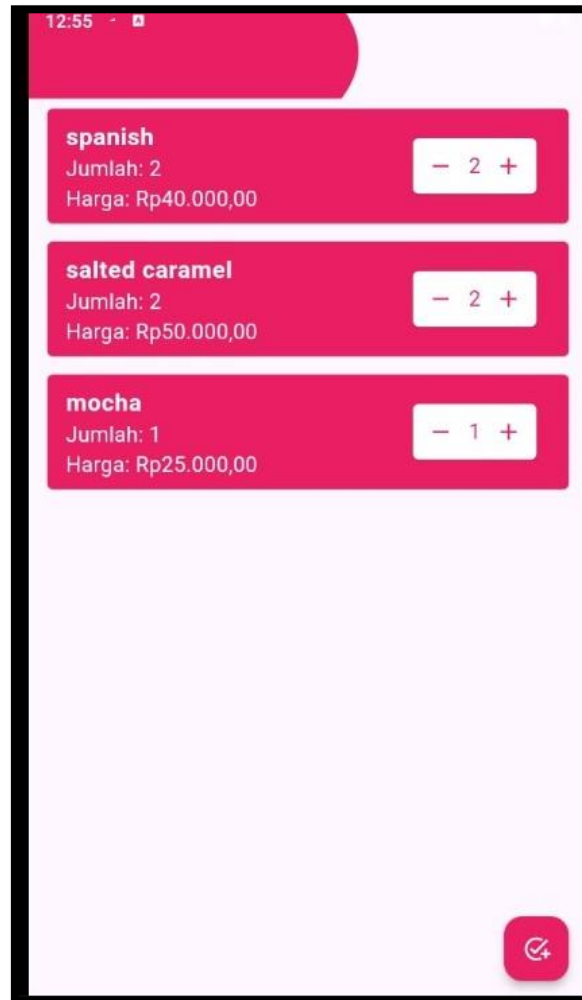
1. Implementasi *interface* daftar menu caffe



Gambar 5.3 Implementasi *interface* daftar menu caffe

Gambar ini merupakan antarmuka utama dari aplikasi belanja yang menampilkan **daftar produk** lengkap dengan gambar, nama, harga, dan tombol "+" untuk menambahkan produk ke keranjang. Di bagian atas terdapat **kolom pencarian** yang memungkinkan pengguna mencari produk dengan mudah, serta ikon keranjang belanja yang menunjukkan jumlah item yang sudah dipilih.

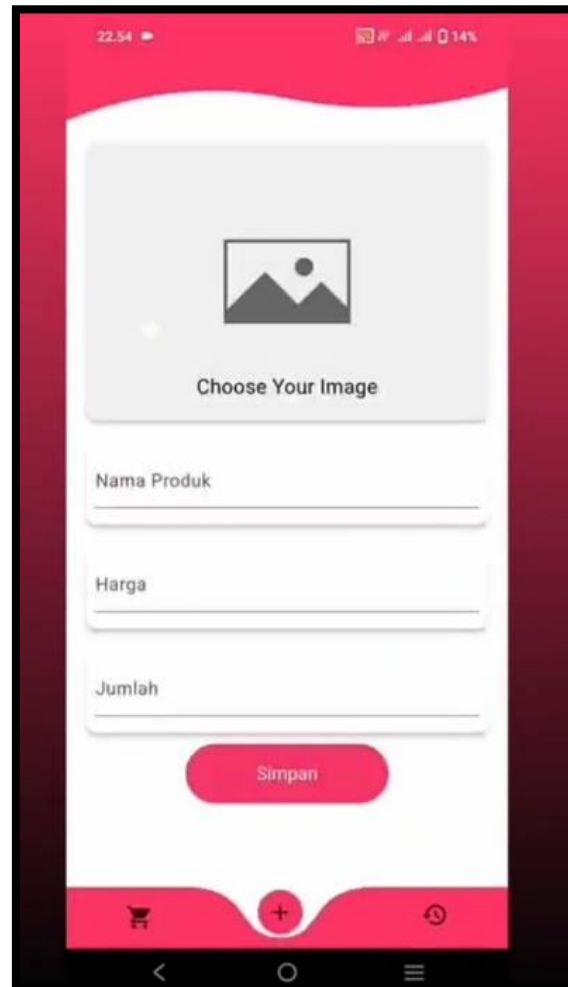
2. Implementasi *interface* daftar menu pemesanan



Gambar 5.4 Implementasi *interface* daftar menu caffe

Gambar ini memperlihatkan **halaman utama daftar produk** dari sebuah aplikasi belanja berbasis mobile. Di bagian atas, terdapat **kolom pencarian** untuk memudahkan pengguna mencari produk tertentu, dan ikon tambah yang menampilkan jumlah item yang telah dipilih. Setiap produk ditampilkan dalam daftar dengan elemen penting seperti **gambar produk, nama, dan harga**, disertai tombol “+” di sisi kanan untuk menambahkannya ke daftar pesanan.

3. Implementasi *interface* tambah daftar menu



Gambar 5.5 Implementasi *interface* tambah daftar menu

Gambar ini menampilkan **tampilan form input produk** dari sebuah aplikasi mobile dengan desain sederhana dan dominan warna merah muda. Di bagian atas terdapat area untuk mengunggah gambar produk dengan teks "*Choose Your Image*". Di bawahnya tersedia tiga kolom input untuk mengisi **Nama Produk**, **Harga**, dan **Jumlah**. Setelah data dimasukkan, pengguna dapat menekan tombol "**Simpan**" untuk menyimpan produk. Navigasi di bagian bawah berisi ikon **tambah produk** di tengah dan **riwayat transaksi** di sebelah kanan. Desain ini responsif dan ramah pengguna, memudahkan proses input data produk baru secara cepat.

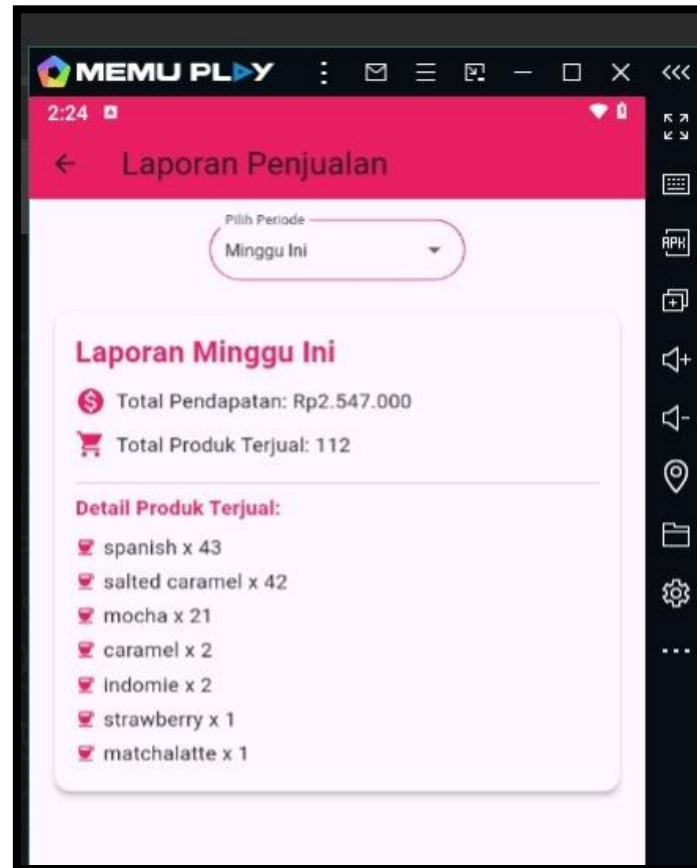
4. Implementasi *interface* halaman transaksi



Gambar 5.6 Implementasi *interface* halaman transaksi

Gambar ini menampilkan **halaman riwayat transaksi** dari sebuah aplikasi kasir atau belanja. Setiap transaksi dicatat dengan lengkap, mencakup **tanggal**, **waktu**, daftar barang yang dibeli, **harga satuan**, **jumlah**, dan hasil perkalian yang menunjukkan total per item. Di bagian bawah setiap blok transaksi terdapat **Total Harga** keseluruhan dari pembelian tersebut, dipisahkan dengan garis putus-putus sebagai pembatas *visual*.

5. Implementasi *interface* halaman laporan penjualan



Gambar 5.7 Implementasi *interface* halaman penjualan

Tampilan antarmuka pada gambar tersebut merupakan halaman **Laporan Penjualan** dari sebuah aplikasi kasir Nostalgia Caffee. Pengguna dapat memilih periode laporan. Data laporan ditampilkan dalam **kartu informasi** yang berisi total pendapatan, total produk terjual, serta daftar rincian produk yang terjual. Setiap item produk menggunakan **ikon dan teks** yang disusun dalam **list view** secara vertikal. Tampilan memanfaatkan **ikon vektor** dan **warna kontras** untuk membedakan bagian-bagian penting seperti label, nilai, dan daftar produk. *Layout* didesain responsif dan *user-friendly*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ular tangga tema kendaraan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK

Negeri 19 Sekernan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis bahwa nilai t hitung sebesar 23,103 > t tabel 2,145 t tabel didapatkan dari $n-15$ yang dalam distribusi t tabel didapat nilai 2,145, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y , terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* sebesar 7,29 masuk dalam kategori kuat (*strong effect*).

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah :

1. Bagi anak, Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
2. Bagi guru, hal ini menjadi masukan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.
3. Bagi sekolah, melalui penggunaan media permainan ular tangga ini, sekolah dapat mempertimbangkan untuk memberikan sarana dan prasarana pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dengan melalui penelitian ini, peneliti memperdalam dan memperluas wawasan tentang kemampuan anak taman kanak-kanak untuk mengenal angka, huruf dan benda atau objek yang tidak tampak langsung di hadapan anak secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Apsari, Y. (2017). Penggunaan gambar seri dalam pengajaran menulis teks recount. *Jurnal Eltin: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia*, 5 (2), 51-56.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Awan, V. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak*

- Usia Dini*, 7(2), 69–74.
- Billett, S. (2017). Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354.
- Collins, MA. & Laski, EV (2019). Mengenali lebih dalam: Struktur mendalam bersama dari literasi dan matematika awal melibatkan pemetaan simbolik dan penalaran relasional. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, (46), 201–212.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana
- Fatimah, Ibda. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3(1), 27-38.
- Gatara, A. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini di TK IT AL Kautsar Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno*)
- Hardani, U., & Andriani. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*(1 ed., Nomor April). CV Pustaka Ilmu Grup.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *INTISABI*, 6 (2), 105-115.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205-219.
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2.

- Kurniatisyah. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampungekan Gayo Lues*. 3(2), 6.
- Kusuma, Tesha Cahyani, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APEs bagi Anak Usia Dini*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mariam, Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *Jurnal Ceria*, 7(1), 90–99.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa' : *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(2), 269-282.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Navira, F. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya*. 1–89.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nuraini, T. A. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016*.
- Nurhaswinda, Cahaya, I., Wirna, M., Aulia, M., & Dkk. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori dan Pratik dalam Pendidikan*. Bangkinang: Guepedia.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam

- Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumara Cendekia, 9(4), 212-217.
- Purwanti, A., Imron, K., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Karya Kota Pagar Alam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5876–5888.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294.
- Raraswaty, D. P. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. In Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 499-518).
- Safi'una, M. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Ra Bahrul Ulum*. 85–92.
- Sandu, S., M.Kes, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jambi: CV.Infomedika, 2018.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
- Setiawati, FA (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8 (1), 49-61.

- Sudarmanto, -, & Pamungkas, J. (2015). Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4423–4430.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 3, April 2014
- Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 616-621.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Daya Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Umar, H. S. (2021). “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).

- Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Vanbinst, K. dan Bergen E. V. 2020. *Cross-domain associations of key cognitive correlates of early reading and early arithmetic in 5 years olds. Early Childhood Research Quarterly*, 51, 144-152.
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM, Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76.
- Wong, R K S. (2017). Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178.
- Yahmi. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Melalui Media Ular Tangga " Aku Cerdas Dan Saleh " Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia (JRPI)*, 2(11), 1548–1559.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 7 (1).