



**IMPLEMENTASI STICK GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERHITUNG ANAK USIA DINI DI PAUD ADINDA TAHUNAN JEPARA**

LAPORAN KARYA KINERJA

Oleh :
ISYAROH
121211012

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul: "Implementasi Stick Game Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Paud Adinda Tahunan Jepara"
2. Mahasiswa Pelaksana:
 - a. Nama : Isyaroh
 - b. NIM : 121211012
 - c. Program Studi : S1 PG PAUD
 - d. Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
 - e. No. HP : 089635675536
 - f. Email : isyarohjepara@gmail.com
3. Instansi Bekerja : PAUD KB Adinda Jepara
4. Lama Bekerja : 2018 – Sekarang (7 tahun)

Ungaran, 30 Juli 2025
Dosen Pembimbing,



SYIFA FAUZIAH, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2122128801

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul:

"Implementasi Stick Game Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Paud Adinda Tahunan Jepara"

2. Mahasiswa Pelaksana:

- a. Nama : Isyaroh
- b. NIM : 121211012
- c. Program Studi : S1 PG PAUD
- d. Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
- e. No. HP : 089635675536
- f. Email : isyarohjepara@gmail.com

3. Instansi Bekerja : PAUD KB Adinda Jepara

4. Lama Bekerja : 2018 – sekarang (7 tahun)

Ungaran, 30 Juli 2025

Mengetahui
Ketua Dosen Penguji



Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101

Dosen Penguji I,



Himmah Taulany, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0626107101

Dosen Penguji II,



Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2122128801

Mengesahkan,
Dekan



Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom
NIDN. 0614077901

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0605069101

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Isyaroh

NIM : 121211012

Program Studi: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Universitas Ngudi Waluyo

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Kinerja berjudul "Implementasi Stick Game Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Paud Adinda Tahunan Jepara" adalah hasil karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Karya Kinerja ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Isyaroh
NIM. 124211009

KESEDIAAN PUBLIKASI

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isyaroh
NIM : 121211012
Mahasiswa : Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Komputer dan Pendidikan
Universitas Ngudi Waluyo

Menyatakan memberikan kewenangan kepada Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, merawat, dan mempublikasikan Karya Kinerja saya yang berjudul " Implementasi Stick Game Sebagai Media Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini di Paud Adinda Tahunan Jepara " untuk kepentingan akademik.

Ungaran,23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Isyaroh

NIM. 121211012

v

PRAKATA

Alhamdulillah hirobbil alamin, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi limpahan rahmat, taufiq, hidayah serta Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Ngudi Waluyo Ungaran. Judul yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah “Implementasi Stick Game Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Adinda Tahunan Jepara”.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik moril maupun materil, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik. Maka, dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
3. Ibu Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi PG PAUD Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
4. Ibu Syifa Fauziah, S.Pd. I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam penyusunan karya kinerja ini.
5. Seluruh dosen Universitas Ngudi Waluyo yang telah berkenan memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Bapak, Ibu, Suami, kakak, adik dan anakku tercinta atas motivasi dan doanya yang senantiasa menjadi pelecut semangat bagi penulis sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
7. Teman-teman angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Pihak-pihak terkait lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semuanya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan semoga amal kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangsih positif bagi pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	v
PRAKATA.....	vi

DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
ABSTRAK.....	
ABSTRACT.....	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	
B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan.....	
C. Tujuan Tugas Akhir.....	
D. Manfaat Tugas Akhir.....	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tempat Bekerja.....	
B. Struktur Organisasi Sekolah.....	
C. Pekerjaan Mahasiswa di Lokasi Bekerja.....	
D. Teori-teori yang Berkaitan dengan Tema yang Dipilih.....	
BAB III KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Kinerja Pengabdian.....	
B. Kinerja Pengembangan.....	
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Pengenalan Konsep Berhitung melalui Stick Game.....	
B. Peran Guru dalam Mengenalkan Konsep Berhitung.....	
C. Pembuatan dan Penerapan APE Stick Game.....	
D. Alat dan Bahan Pembuatan APE Stick Game.....	
E. Tahapan Pembuatan APE Stick Game.....	
F. Cara Menggunakan APE Stick Game.....	
G. Kelebihan dan Kekurangan dalam Implementasi Pembelajaran.....	29
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
Lampiran.....	35

