



**Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle
Mengenalkan Berbagai Rumah Adat Yang Ada Di Indonesia
Di TK Mekar Sari II Pringapus**

LAPORAN KARYA KINERJA

Disusun oleh:

Nama: Eva Fitriya Tilova

NIM: 127231002

PROGRAM STUDI S1 PG PAUD

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul : Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle Mengenalkan Berbagai Rumah Adat di Indonesia di TK Mekar Sari II Pringapus
2. Mahasiswa Pelaksana :
 - Nama : Eva Fitriya Tilova
 - NIM : 127231002
 - Program Studi : S1 PG PAUD
 - Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
 - No. HP : 087779767483
 - Email : evafitriyatilova@gmail.com
3. Instansi Bekerja : TK Mekar Sari II Pringapus
4. Lama Bekerja : 2017 – sekarang (8 tahun)

Ungaran, 24 Juli 2025

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Syifa Fauziah, S.Pd.L., M.Pd.I

NIDN. 2122128801

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle Mengenalkan Berbagai Rumah Adat di Indonesia di TK Mekar Sari II Pringapus
2. Mahasiswa Pelaksana :
 - Nama : Eva Fitriya Tilova
 - NIM : 127231002
 - Program Studi : S1 PG PAUD
 - Fakultas : Fakultas Komputer dan Pendidikan
 - No. HP : 087779767483
 - Email : evafitriyatilova@gmail.com
3. Instansi Bekerja : TK Mekar Sari II Pringapus
4. Lama Bekerja : 2017 – sekarang (8 tahun)


Ungaran, 01 Agustus 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



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

Mengesahkan,
Dekan



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

Menyetujui,
Ketua Program Studi



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

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Eva Fitriya Tilova

NIM : 127231002

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

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Kinerja berjudul “Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle Mengenalkan Berbagai Rumah Adat di Indonesia di TK Mekar Sari II Pringapus” 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, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Eva Fitriya Tilova
NIM. 127231002

KESEDIAAN PUBLIKASI

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eva Fitriya Tilova

NIM : 127231002

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 " Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle Mengenalkan Berbagai Rumah Adat di Indonesia di TK Mekar Sari II Pringapus " untuk kepentingan akademik.

Ungaran, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Eva Fitriya Tilova

NIM. 127231002

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Pencipta dan Maha Pemelihara alam semesta yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, dan inayah- Nya, dengan ini penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan tugas akhir ini sesuai waktu yang telah direncanakan. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabatnya, dan para pengikutnya sampai kelak dihari pembalasan. Salah satu syarat memperoleh gelar pendidikan strata satu (S1) di perguruan tinggi termasuk di Universitas Ngudi Waluyo Ungaran adalah membuat karya kinerja. Penulis membuat karya kinerja ini dengan judul “: Inovasi Pembelajaran Media Permainan Puzzle Mengenalkan Berbagai Rumah Adat di Indonesia di TK Mekar Sari II Pringapus”

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang terkait atas terselesainya skripsi ini. Maka, dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih 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. Orangtua dan seluruh keluarga, serta suami saya bapak Syoffan Mastur dan anakku Aisha Naziya Almahira yang senantiasa memanjatkan doa dan semangat tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Guru serta siswa TK Mekar Sari II yang senantiasa memberi dukungan.
8. Teman-teman angkatan 2023, teman-teman IGTKI Kec. Pringapus yang telah

memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Pihak-pihak terkait lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga amal dan kebaikan mereka dibalas oleh Allah SWT, Aamiin. Dan semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan	3
C. Tujuan Tugas Akhir	3
D. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN TEORI.....	5
A. Tempat Bekerja	5
B. Struktur Organisasi Sekolah	7
C. Pekerjaan Mahasiswa di Lokasi Bekerja	8
D. Teori-teori yang Berkaitan dengan Tema yang Dipilih	9
BAB III KINERJA DAN PENGABDIAN.....	12
A. Kinerja Pengabdian	12
B. Kinerja Pengembangan	12
BAB IV PEMBAHASAN.....	14
A. Jenis-jenis Permainan Edukatif	15
B. Inovasi Pembelajaran di TK Mekar Sari II	16
C. Proses dan Pengenalan Permainan Edukatif Menyusun Rumah Adat	16
D. Cara Penerapan Kegiatan Permainan Edukatif Menyusun Rumah Adat	17
E. Hambatan dan Solusi dalam Implementasi APE Menyusun Rumah Adat	19
BAB V ENUTUP	21
A. Simpulan	21
B. Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	24

Daftar Gambar

Gambar 4.1 Bahan-bahan.....	32
Gambar 4.2 Stiker Rumah Adat	32
Gambar 4.3 Menggunting Pola Bentuk.....	32
Gambar 4.4 Menempelkan Stiker	33
Gambar 4.5 Memotong	33
Gambar 4.6 Membuat bingkai puzzle	33
Gambar 4.7 Memasangkan Puzzle.....	34
Gambar 4.8 Bentuk Puzzle Rumah Adat	34