

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
KULIAH KERJA NYATA (KKN)**



**PROGRAM “E-FUNTASTIC” (ENGLISH FUN AND FANTASTIC)
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK GAPURO SUKOLILO**

Oleh:

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. Novi Sriwulandari, M.Pd. | NIDN.0728118704 (Dosen Pembimbing Lapangan) |
| 2. Akbar Wicaksono | NIM. 2019020001 |
| 3. Novi Muhaimin | NIM. 2019020024 |
| 4. Ahmad Riyanul Alfikri | NIM. 2019020074 |
| 5. Achmad Fany Usman | NIM. 2019020104 |
| 6. Jefri Eko Prasetyo | NIM. 2019020123 |
| 7. Muhammad Faishol | NIM. 2019010018 |
| 8. Mashudi Purnomo | NIM. 2019010027 |
| 9. Meli Candra Kinarti | NIM. 2020080027P |
| 10. Burhan Khanif Rafsanjani | NIM. 2020080035P |
| 11. Ari Samboda | NIM. 2020080074P |
| 12. Ayu Romadhoni | NIM. 2019070001 |
| 13. M. Rizal Sebtian Ardiansyah | NIM. 2018040025 |
| 14. Roy Galih Pratama | NIM. 2018050009 |

UNIVERSITAS GRESIK

TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Pengabdian : PROGRAM "E-FUNTASTIC" (ENGLISH FUN AND FANTASTIC UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK GAPURO SUKOLILO
2. Ketua Pengabdian :
- a. Nama Lengkap : Novi Sriwulandari, M.Pd.
- b. NIDN : 0728118704
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/III b
- d. Program Studi : Sastra Inggris
- e. No.Hp : 081232256945
- f. E-mail : noviwulandari2811@gmail.com
- g. Alamat Kantor : Jl.Arif Rahman Hakim No.2B, Gresik
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Gresik
3. Anggota :
- a. Dosen :
1. Risma Kartika Dewi, M.Pd.
2. M.Ainul Yaqin, M.Pd.
- b. Mahasiswa :
1. Akbar Wicaksono NIM. 2019020001
2. Novi Muhaimin NIM. 2019020024
3. Ahmad Riyanul Alfikri NIM. 2019020074
4. Achmad Fany Usman NIM. 2019020104
5. Jefri Eko Prasetyo NIM. 2019020123
6. Muhammad Faishol NIM. 2019010018
7. Mashudi Pumomo NIM. 2019010027
8. Meli Candra Kinarti NIM. 2020080027P
9. Burhan Khanif Rafsanjani NIM. 2020080035P
11. Ari Samboda NIM. 2020080074P
12. Ayu Romadhoni NIM. 2019070001

13. M. Rizal Sebtian Ardiansyah

NIM. 2018040025

14. Roy Galih Pratama

NIM. 2018050009

4. Lokasi Pengabdian : Desa Gapuro Sukolilo
5. Lama Keseluruhan Pengabdian : 3 hari (08 s/d 10 Agustus 2022)
6. Asal Biaya : Institusi
7. Biaya Keseluruhan Pengabdian : Rp.1000.000,-

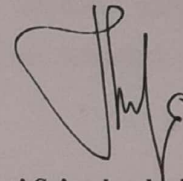
Mengetahui

Gresik, 10 Agustus 2022

Kepala Desa Gapuro Sukolilo

Hasan Hasyim Al Habsyi

Ketua Pengabdian,



Novi Sriwulandari, M.Pd.

Menyetujui

Kepala LPPM

Istiroha, S.Kep.,Ns.,M.Kep.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah S.W.T, yang telah melimpahkan Rahmad-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat Kuliah Kerja Nyata Universitas Gresik Tahun 2022 ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik karena mendapatkan dukungan serta bantuan dari pihak-pihak terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. dr.Riski Dwi Prameswari selaku Rektor Universitas Gresik.
2. Panitia KKN Universitas Gresik
3. Kepala Desa Gapuro Sukolilo Bapak Hasan Hasyim Alhabsy beserta segenap pimpinan di Desa Gapuro Sukolilo.
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat Kuliah Kerja Nyata yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Besar harapan kami bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah kami laksanakan ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Gresik, 10 Agustus 2022
Ketua Pelaksana

Novi Sriwulandari, M.Pd.

NIDN.0728118704

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Abstrak	vi
Isi Laporan	
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	6
Bab II Target Luaran.....	7
Bab III Metode Pelaksanaan.....	8
3.1 Tahap Persiapan.....	8
3.2 Rencana Program Kerja	9
3.3 Rencana Anggaran.....	11
Bab IV Hasil dan Pembahasan	12
Bab V Kesimpulan.....	13
Daftar Pustaka	14
Lampiran-Lampiran	15

ABSTRAK

Taman Kanak- Kanak Desa Gapuro Sukolilo merupakan salah satu sekolah yang dimiliki oleh Desa yang memiliki potensi pengembangan di bidang pendidikan. Didalam meningkatkan mutu dibidang pendidikan, TK Gapuro Sukolilo membuat suatu kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Inggris untuk peserta didiknya. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi dan interview diperoleh hasil bahwa sekolah ini mengalami kesulitan dalam pendampingan belajar bahasa Inggris dimana belum adanya tenaga pengajar bahasa Inggris untuk siswa mereka dan bagaimana mengajarkan bahasa Inggris untuk siswa yang berusia 3-5 tahun. Untuk menghadapi masalah ini, tim KKN-05 Desa Gapuro sukolilo menyusun sebuah program yang diberi nama E-Funtastic yaitu English Fun and Fantastic. Program ini merupakan program pendampingan untuk belajar bahasa Inggris untuk siswa kelompok A, B dan Kelompok bermain (KB) dengan metode Active Joyful Based Learning (AJBL). Untuk melaksanakan program ini dilakukan tahap persiapan meliputi persiapan materi ajar dan media pembelajaran. Kedua, tahap pelaksanaan program kerja dimana program ini dilaksanakan selama tiga hari bertempat di TK Gapuro Sukolilo. Terakhir adalah evaluasi hasil. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah program pendampingan belajar bahasa Inggris berbentuk sebuah jasa yang memberikan solusi dan kontribusi nyata bagi Taman Kanak-Kanak Gapuro Sukolilo dimana guru mengalami kesulitan dalam mengajar bahasa Inggris untuk siswanya dan di TK tersebut belum ada tenaga pengajar untuk mendampingi belajar Bahasa Inggris. Sehingga program E-Funtastic sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam pendampingan belajar siswa khususnya dalam hal belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: *bahasa Inggris, E-Funtastic, AJBL*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian kepada masyarakat, berdasarkan Undang-Undang No.12 Tahun 2012 pada pasal 11 tentang Pendidikan Tinggi dan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia, merupakan salah satu kegiatan akademik dan bentuk dharma bakti serta kepedulian civitas akademika yang terdiri dari cara-cara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya pengembangan wawasan, pengetahuan sampai upaya untuk meningkatkan keterampilan guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat adalah menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi yaitu melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) (Muniarty,2021)

Menurut Syardiansah (2017), KKN merupakan sebuah bentuk intrakurikuler yang merupakan implementasi dari Tridharma Perguruan Tinggi yang memberikan pengalaman bekerja dan belajar mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat. Kegiatan KKN menjadi peluang emas bagi mahasiswa untuk berinovasi, berpikir kritis, kreatif dalam mencari solusi dan strategi untuk permasalahan yang ditemui didalam masyarakat. KKN juga merupakan bentuk kerja nyata pada lingkungan masyarakat untuk pemberdayaan masyarakat yang dirancang oleh mahasiswa yang mampu mengantarkan mereka menjadi individu yang lengkap dengan bimbingan seorang Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) baik dalam memanfaatkan ilmu, kemampuan menganalisa kondisi masyarakat sekitar, serta memberikan solusi dalam mengatasi

berbagai permasalahan sosial, ekonomi, kesehatan, pendidikan, politik sesuai bidang keilmuan (Aliyyah, et.al. 2021).

Pardjono (2005) mengatakan bahwa pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan KKN meliputi Penyadaran, Pembelajaran dan Pendampingan. Penyadaran yaitu Kegiatan KKN mampu mendorong dan menumbuhkan kesadaran akan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh masyarakat agar mampu meningkatkan kualitas kehidupan menuju kesejahteraan, menumbukan semangat untuk terus bekerja keras, dan memotivasi masyarakat agar mampu menumbuhkan keunggulan, memiliki kemampuan untuk keluar dari tekanan yang semakin berat. Pembelajaran yaitu melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan, mahasiswa bersama dengan masyarakat berupaya membentuk masyarakat pembelajar yaitu masyarakat yang memiliki kesadaran untuk terus belajar membagi tugas dan tanggungjawab untuk mengantarkan generasi penerusnya mencapai kedewasaan dan memiliki jati diri yang kuat sehingga mereka mampu mewujudkan masyarakat yang sejahtera. Pendampingan yaitu upaya yang dikerjakan agar masyarakat memiliki pasangan yang memiliki fungsi untuk mendampingi mereka dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan berbagai upaya untuk meningkatkan keadilan dan kesejahteraan mitra dan atau masyarakat. Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mendampingi masyarakat sehingga mitra memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi kepada mahasiswa.

Salah satu penentu tingkat kemajuan suatu bangsa adalah Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dimana hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang

memadai (Aliyyah, et.al. 2021). Menurut Sodik (2020) ada empat sumber masalah dalam dinamika masyarakat Indonesia saat ini jika dilihat dari perspektif pendidikan dalam masyarakat yaitu rendahnya kesadaran multicultural, penafsiran otonomi daerah yang lemah, kurangnya sifat kreatif dan produktif, rendahnya kesadaran moral dan hukum.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (Sujana, 2019). Pendidikan yang dimaksud adalah wadah untuk membina, mendidik dan memajukan pola pikir bangsa Indonesia agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berilmu, disiplin, bertaqwa kepada Tuhan Y.M.E serta memiliki dedikasi tinggi dalam melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa (Lazwardi, 2017).

Di era globalisasi ini, pentingnya pendidikan sudah tidak dapat dihindari lagi. Salah satu bentuk pendidikan di sekolah adalah mengajari siswa didik berbahasa asing. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang sangat penting diajarkan kepada siswa didik mengingat bahasa Inggris merupakan *Lingua Franca* yaitu bahasa internasional. Terlebih saat ini masyarakat akan menghadapi suatu kondisi yang disebut MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) dimana masyarakat di dunia akan lebih mudah masuk dari suatu negara ke negara lain terutama dalam hal memperoleh pekerjaan. Oleh sebab itu, Pemerintah Indonesia terutama dalam hal pendidikan nasional melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia agar mampu bersaing dengan sumber daya manusia dari negara lain. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan Bahasa Inggris sebagai

bahasa internasional di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Hal ini dilakukan karena bahasa Inggris dianggap penting sebagai persiapan untuk menghasilkan individu yang nantinya mampu bersaing dalam dunia kerja.

Sejalan dengan hasil analisa kebutuhan di desa Gapuro Sukolilo yang diperoleh berdasarkan hasil interview dan observasi pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah pada bidang pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa Inggris di kelompok bermain dan taman kanak-kanak yang membutuhkan pendampingan belajar bahasa Inggris. Adapun Taman kanak-kanak dan kelompok bermain (TK/PAUD) yang menjadi mitra kegiatan KKN ini adalah TK Gapuro Sukolilo.

Pengenalan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing sangatlah penting dilakukan mengingat bahasa tersebut merupakan bahasa internasional yang pada saat ini sering digunakan untuk berkomunikasi tingkat internasional. Pada anak usia 0-12 tahun, perkembangan otak mereka tengah berada pada masa "*Golden Period*" dimana pada masa ini daya serap tentang bahasa sangatlah cepat. Maka memperkenalkan sebuah bahasa asing kepada mereka adalah sebuah langkah yang tepat guna mempersiapkan masa depan mereka dalam rangka menghadapi persaingan global. Orang tua dan sekolah dituntut untuk pro-aktif dalam peningkatan kualitas anak dan siswanya yang salah satunya memperkenalkan bahasa asing yaitu bahasa Inggris lebih dini.

Untuk memperkenalkan bahasa Inggris di sekolah khususnya pada murid sekolah dasar diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan menurut Wolk (2008) adalah suatu strategi dalam proses belajar

mengajar yang memaksimalkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini mengikuti prinsip-prinsip dasar seperti belajar sambil bermain, belajar dengan mengaplikasikannya, belajar dengan menikmatinya dan belajar dengan menyelesaikan suatu masalah. Menyenangkan di sini merupakan suatu kondisi psikologi dimana emosi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa sangat senang karena sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa adalah dengan mengaplikasikan kegiatan yang menyenangkan salah satunya adalah mempergunakan suatu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pendekatan berbasis pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar merupakan strategi yang sesuai untuk diaplikasikan demi meraih dan mengembangkan keahlian dalam berbahasa (Jadal, 2012). Selain itu, menurut Jadal (2012), pendekatan ini memiliki beberapa keuntungan seperti secara psikologis, pendekatan ini memberikan pengakuan terhadap apa yang siswa butuhkan, inginkan dan menyesuaikan dengan kemampuan mereka. Selain itu, pendekatan ini mengaplikasikan aktivitas belajar mengajar yang berdasarkan kegiatan atau situasi sehari-hari. Kemudian, pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi kreatif dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara bersamaan. Pendekatan ini tidak hanya terpusat pada pengembangan kognitif siswa saja melainkan juga mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar.

Guna memenuhi kebutuhan pendampingan belajar Bahasa Inggris di TK Gapuro Sukolilo maka dibentuklah program *E-Funtastic* yaitu English Fun and Fantastic.

Program ini adalah program pendampingan belajar bahasa Inggris bagi anak usia dini di TK/PAUD Gapuro Sukolilo.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari program *E-Funtastic* ini adalah memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh Desa Gapuro Sukolilo dalam bidang Pendidikan yaitu perlunya pendampingan belajar bahasa Inggris kepada siswa Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain di Gapuro Sukolilo mengingat belum adanya tenaga pengajar bahasa Inggris. Ekstrakurikuler bahasa Inggris ini adalah salah satu kegiatan unggulan di TK Gapuro Sukolilo. Dengan adanya program pendampingan belajar ini, diharapkan memberikan manfaat kepada siswa dan guru TK Gapuro Sukolilo

BAB II

TARGET LUARAN

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata di desa Gapuro Sukolilo khususnya dalam bidang pendidikan yaitu dengan menerapkan program *E-Funtastic* (English Fun and Fantastic) di TK Gapuro Sukolilo, adapun target dan luaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

2.1 Target

Target dan sasaran dari program E-Funtastic ini adalah siswa-siswi Taman Kanak-Kanak dan Kelompok bermain di TK Gapuro Sukolilo yang berjumlah 109 siswa.

2.2 Luaran

Adapun luaran yang diharapkan dapat dilihat pada tabel 2.1

No	Jenis Kegiatan	Luaran yang diharapkan	Unsur yang terlibat
1	Program pendampingan belajar “ <i>E-Funtastic</i> ”	<p>Mahasiswa KKN mampu mengaplikasikan ilmu pengajaran / Teaching For Young Learners</p> <p>Siswa bisa belajar bahasa Inggris dengan metode AJBL (Active Joyful Based Learning)</p> <p>Guru belajar bagaimana cara mengajar bahasa Inggris dengan metode AJBL(Active Joyful Based Learning)</p> <p>Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat</p> <p>Video interaktif publikasi media sosial https://www.instagram.com/reel/ChBcR2tp5Ru/?igshid=YmMyMTA2M2Y=</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa KKN • Dosen Pembimbing Lapangan • Dosen Program Studi Sastra Inggris • Guru TK Gapuro Sukolilo

Tabel 2.1 Target dan Luaran Kegiatan KKN Program *E-Funtastic*

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Field Study* atau studi lapangan yang merujuk pada deskriptif kualitatif. Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat program *E-Funtastic*, maka akan dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan (DPL) melakukan interview kepada bapak kepala desa Gapuro Sukolilo. Berdasarkan hasil interview diperoleh bahwa salah satu potensi desa yang dimiliki adalah Sekolah PAUD/ Taman kanak-kanak di desa Gapuro Sukolilo. Berdasarkan hasil interview tersebut, mahasiswa dan DPL melakukan observasi dan interview di TK Gapuro Sukolilo. Hasil observasi dan interview kepada kepala sekolah di TK tersebut, diperoleh hasil bahwasanya di TK Gapuro Sukolilo memiliki kegiatan ekstrakurikuler yang diunggulkan salah satunya adalah ekstrakurikuler bahasa Inggris. Akan tetapi, sekolah menghadapi permasalahan pada pendampingan belajar bahasa Inggris untuk siswa di TK tersebut dikarenakan guru yang ada di TK tersebut kurang memiliki kemampuan mengajarkan bahasa Inggris kepada siswanya dengan metode atau cara yang tepat serta belum mendapatkan tenaga pengajar bahasa Inggris.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut diusulkan untuk melaksanakan program yang diberi nama *E-Funtastic* yaitu English fun and fantastic. Program ini

merupakan program pendampingan belajar bahasa Inggris untuk siswa taman kanak-kanak Gapuro Sukolilo yang meliputi kelompok TK A, TK B dan Kelompok Bermain (KB) dengan menggunakan metode AJBL yaitu Active Joyful Based Learning Activity.

Adapun yang dipersiapkan dalam melaksanakan program *E-Funtastic* adalah:

1. Persiapan materi ajar
2. Persiapan metode pembelajaran yang mempergunakan metode Active Joyful Based Learning (AJBL)
3. Persiapan Media Pembelajaran berupa Video dan PPT Interactive.

3.2 Rencana Program Kerja

Program *E-Funtastic* dilaksanakan selama 3 (tiga) hari mulai tanggal 8 s.d 10 Agustus 2022 di Taman Kanak-Kanak Gapuro Sukolilo yang melibatkan 6 guru dan 109 siswa yang terdiri dari 50 siswa kelompok TK B, 35 siswa kelompok TK A dan 24 siswa kelompok bermain (KB). Adapun susunan program kegiatan *E-Funtastic* dapat dilihat pada tabel 3.2.

No	Jenis Kegiatan	Jadwal Pelaksanaan	Aktivitas /Materi	Target
1	Pendampingan belajar bahasa Inggris	Senin, 08 Agustus 2022	Siswa belajar mengenal nama-nama hewan buas dengan metode AJBL yaitu menggunakan Video interaktif, PPT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa TK B sejumlah 50 siswa belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan 2. Guru belajar metode pengajaran Bahasa Inggris
2	Pendampingan belajar bahasa Inggris	Selasa, 09 Agustus 2022	Siswa belajar mengenal nama-nama hewan buas dengan metode AJBL yaitu menggunakan Video interaktif, PPT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa TK A sejumlah 35 siswa belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan 2. Guru belajar metode pengajaran Bahasa Inggris
3	Pendampingan belajar bahasa Inggris	Rabu, 10 Agustus 2022	Siswa belajar mengenal nama-nama hewan buas dengan metode AJBL yaitu menggunakan Video interaktif, PPT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa KB sejumlah 24 siswa belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan 2. Guru belajar metode pengajaran Bahasa Inggris

Tabel 3.2 Program Kegiatan *E-Funtastic*

3.3 Rencana Anggaran

Untuk mendukung kelancaran program *E-Funtastic*, diperlukan anggaran yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

No	Uraian	Jumlah
1	Pengeluaran	
	1.Konsumsi 3 hari @200.000	Rp. 600.000,-
	2.Pembuatan Media pembelajaran	Rp. 400.000,-
	Total	Rp. 1.000.000,-

Tabel 3.3 Anggaran Kegiatan *E-Funtastic*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang melibatkan mahasiswa dan dosen (wulandari, et.al., 2022) yang berjudul Program *E-Funtastic* untuk Siswa Taman Kanak-Kanak desa Gapuro Sukolilo diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Pendampingan Belajar Bahasa Inggris melalui program *E-Funtastic* memberikan kontribusi berupa jasa pendampingan proses belajar bahasa Inggris untuk siswa taman kanak-kanak desa Gapuro Sukolilo.

Pendampingan belajar siswa taman kanak-kanak menggunakan metode Active Joyful Based Learning (AJBL) dengan menggunakan media pembelajaran video dan PPT interactive. Diharapkan dari pendampingan ini, siswa bisa belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan

2. Melalui program *E-Funtastic* ini guru bisa belajar bagaimana mengajar bahasa Inggris dengan metode AJBL untuk anak-anak usia dini. Guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan metode-metode pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini.

BAB V

KESIMPULAN

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa dan Dosen Universitas Gresik di bidang pendidikan yaitu program pendampingan belajar bahasa Inggris untuk siswa Taman Kanak-Kanak Gapuro Sukolilo. Program pendampingan belajar ini diberi nama Program *E-Funtastic*. Berdasarkan hasil interview dengan kepala sekolah dan guru TK Gapuro Sukolilo diperoleh hasil bahwa program ini terbukti mampu berkontribusi nyata kepada Desa Gapuro Sukolilo yaitu memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh TK Gapuro sukolilo dimana masih belum adanya tenaga pengajar bahasa Inggris untuk mendampingi siswa belajar bahasa inggris sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler unggulan di TK Gapuro Sukolilo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Septriyani, W., Safitri, J., Nur, S., & Ramadhan, P. (2021). *KULIAH KERJA NYATA: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* Mellau kegiatan pendampingan pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* Vol. 5, No. 2, April 2021, Hal. 663-676
- Lazwardi, Dedy. *MANAJEMEN KURIKULUM SEBAGAI PENGEMBANGAN TUJUAN PENDIDIKAN*. *Jurnal Kependidikan Islam* Vol . 7 No. 1, Juni 2017
- M.M, Jadal. 2012. *Increasing The Achievement of Students by Using The Activity Based Joyful Learning Approach*. *Journal of Arts and Culture*, Vol. 3 (2): 110-114.
- Muniarty, Pudji, Dkk. 2021. *Pengabdian Kepada Masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima*. *JOURNAL OF EMPOWERMENT* VOL. 2, No. 2, Desember 2021, h. 172-182
- Sujana, I Wayan Cong. (2019). *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. *ADI WIDYA Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sodik, F. (2020). *Pendidikan Toleransi Dan Relevansinya Dengan Dinamika Sosial Masyarakat Indonesia*. *Tsamratul Fikri*, 14(1), 1–14.
- Syardiansah. (2017). *PENGEMBANGAN KOMPETENSI MAHASISWA (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017)*. *Jim Upb*, 7(1), 57–68.
- Pardjono. (2005). *“Program Pemberdayaan Masyarakat”*. *Kumpulan Modul Pembekalan Kuliah Kerja Nyata Universitas Negeri Yogyakarta*. LPM UNY.
- Wolk, Steven. 2008. *Joy: Joyful Learning Can Flourish in School---If You Give Joy a Chance*. Chicago: Educational Leadership

LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Kegiatan Pelaksanaan Program *E-Funtastic*





