

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

C. **HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Pada bab ini akan ditampilkan data hasil dari penelitian sekaligus pembahasannya. Hasil dan pembahasan tidak akan ditulis secara terpisah, akan tetapi dielaborasi secara bersamaan dalam setiap sub topik. Bab ini memaparkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SD yang menjadi responden terhadap integrasi video animasi berbasis budaya lokal untuk membentuk karakter siswa di Gorontalo. Selanjutnya, luaran yang dicapai juga akan dipresentasikan pada bab ini.

Analisis kebutuhan atau need analysis dibutuhkan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi awal proses pembelajaran Bahasa Inggris di 15 SD yang menjadi sampel. Need analysis dilakukan melalui analisis angket yang disebarkan pada 250 siswa dan hasil wawancara oleh 15 orang guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Hasil dari analisis kebutuhan dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

Hasil Respon Siswa terhadap Angket

Kepemilikan Laptop/ Komputer oleh siswa

Pertanyaan pertama yang ditanyakan pada angket ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang presentasi siswa yang memiliki laptop atau komputer di rumah dibandingkan dengan yang tidak memiliki laptop komputer. Diagram berikut ini menampilkan banyaknya siswa yang memiliki laptop/computer dan siswa yang tidak memiliki laptop/computer.



Diagram 1. Data Kepemilikan Laptop/Komputer oleh Siswa Kelas V SD

Diagram di atas menunjukkan bahwa 83% dari total 250 siswa kelas V SD 207 siswa memiliki laptop atau computer. Adapun yang tidak memiliki laptop atau computer di rumah mereka hanya sekitar 17 % atau sekitar 43 siswa. Hal ini berarti di era digital saat ini, anak – anak usia sekolah dasar pun sudah tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi seperti laptop dan computer. Banyaknya variasi aplikasi ataupun software yang dapat diinstal di laptop/computer memudahkan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa siswa menghabiskan waktunya dengan menggunakan laptop dengan durasi yang beragam. Yang paling lama menghabiskan waktu kurang 2 jam sehari dalam menggunakan laptop/computer. Sebanyak 42% dari 250 yakni 105 siswa menghabiskan waktu kurang dari 2 jam sehari. Selanjutnya, 33% atau 82 siswa menggunakan laptop/computer dalam durasi 2 jam sehari. Sehingga dapat dikatakan bahwa durasi yang rata rata 2 jam atau kurang dari 2 jam tersebut dikategorikan masih aman pada jenjang usia anak sekolah dasar. Namun begitu, perlu adanya pendampingan oleh orangtua. Karena menurut penelitian penggunaan laptop atau computer yang lebih dari 4 jam mengakibatkan penurunan kesejahteraan anak dan fungsi kerja otak.

Diagram 2. Durasi Waktu Siswa menggunakan Laptop/komputer



Mengenai aktivitas yang dilakukan siswa pada saat menggunakan laptop/computer, kami mendapatkan data bahwa ada beberapa jenis kegiatan yang biasanya dilakukan antara lain bermain game, belajar, menonton, browsing, atau mendengarkan lagu. Dari jenis

kegiatan ini yang paling sering dilakukan adalah bermain game dengan persentasi 38% yakni 95 siswa responden. Diikuti dengan kegiatan menonton film atau video melalui aplikasi online maupun offline sebanyak 23% atau setara dengan 58 siswa. Untuk aktifitas belajar atau mengerjakan tugas sebanyak 21% yakni 52 siswa. Hal ini dikarenakan sedikitnya tugas atau aktifitas belajar siswa yang memerlukan pemanfaatan laptop/computer. Sehingga penggunaannya hanya sebatas untuk kesenangan atau hiburan.



Diagram 3. Aktifitas yang dilakukan saat menggunakan Laptop

Data ini menunjukkan data bahwa saat ini siswa sekolah dasar hamper keseluruhan difasilitasi laptop/computer di rumah mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka telah familiar dengan penggunaan laptop/computer dan beberapa software standar yang ada di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga ini merupakan kekuatan yang bias dijadikan dasar agar guru mengintegrasikan teknologi di dalam kelas khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Gambaran Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas

Bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran muatan local di kurukulum 2013 yang saat ini digunakan pihak sekolah sebagai dasar kegiatan belajar mengajar. Sebagai Bahasa asing, tentunya guru dan siswa memiliki tantangan tersendiri selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, kami memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran Bahasa Inggris di 15 sekolah dasar.

Secara keseluruhan metode yang diaplikasikan guru dalam mengajar Bahasa Inggris adalah direct method yakni guru mengajarkan langsung materi pada siswa tanpa perantara apapun selain buku atau modul. Metode ini memperoleh persentasi tertinggi yakni 58% dari total 250 responden siswa yang menjawab yakni 145 siswa. Selanjutnya, guru menggunakan buku ajar sebagai alat bantu mengajar sebanyak 29% atau 73 jawaban dari responden. Sayangnya, penggunaan media dan internet memperoleh persentasi terendah yakni 0%. Ini

menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris belum pernah dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar



Diagram 4. Gambaran cara belajar Bahasa Inggris

Waktu efektif siswa untuk belajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris sebagian besar menganggap 2 jam adalah waktu yang paling efektif. Sebanyak 45% responden atau 112 siswa setuju dengan hal tersebut, 33% atau 83 siswa lainnya menjawab 1 jam cukup untuk belajar Bahasa Inggris



Diagram 5. Durasi waktu belajar efektif

Siswa merasa sulit dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga memerlukan treatment khusus untuk mengajarkan Bahasa Inggris pada anak-anak di sekolah dasar. Siswa merespon sebanyak 50% (125) dan 20% (48) merasa bahwa mereka sering dan selalu mengalami kesulitan mempelajari dan memahami Bahasa Inggris. Hal ini tentunya diharapkan mendorong guru agar dapat mengevaluasi kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris, dengan menerapkan beberapa inovasi metode di dalam kelas.

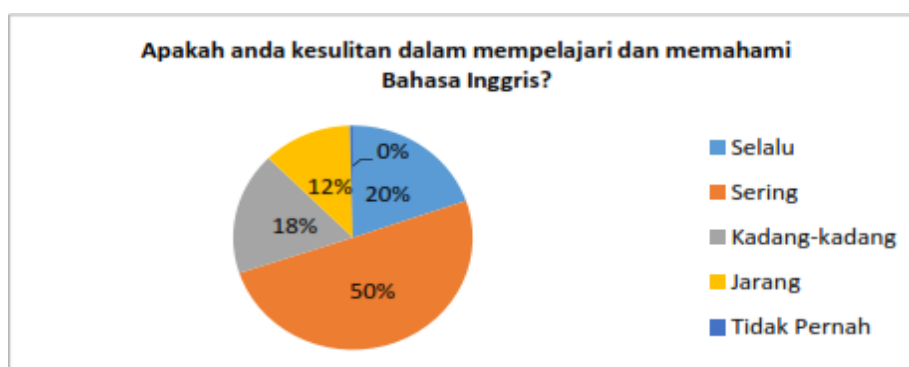


Diagram 6. Kesulitan dalam Mempelajari Bahasa Inggris

Kesulitan atau hambatan yang dialami siswa antara lain karena materi ajar, soal latihan, dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 37% atau 90 siswa dari 250 total siswa menjawab bahwa mereka sulit memahami materi karena pembahasan materi kurang lengkap dan 31 % atau 75 siswa menyetujui bahwa media yang digunakan tidak variatif. Dua factor inilah yang menjadi factor penting sebagai penghambat siswa untuk memahami materi ajar.

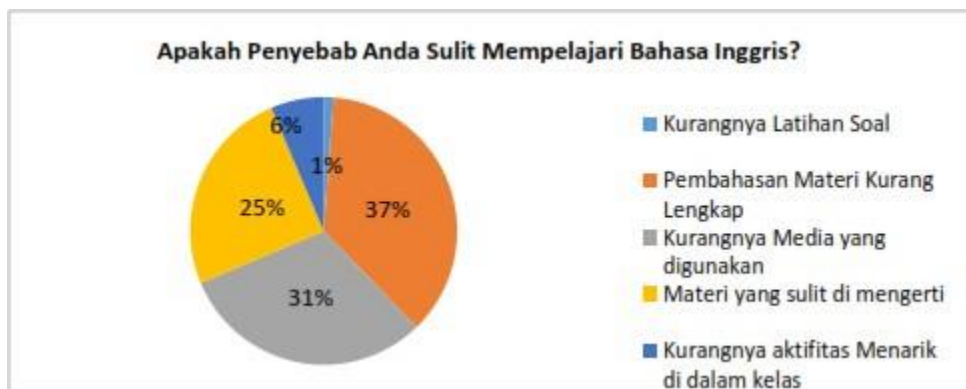


Diagram 7. Penyebab Sulit Belajar Bahasa Inggris

Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Fungsi media dalam pembelajaran Bahasa Inggris yakni untuk membuat pembelajaran menjadi atraktif dan tidak membosankan. Adapun jenis media yang dapat digunakan sangat bervariasi dari jenis teks, gambar, video, suara hingga animasi. Media animasi memiliki beberapa bentuk baik berupa gambar animasi yang diprint out maupun yang dimasukkan ke dalam bentuk macroflash. Media ini menjadi alat bantu materi pembelajaran muatan lokal khususnya bahasa Inggris agar menjadi lebih efektif, efisien, dan interaktif [1].

Pada penelitian ini, kami memperoleh data penggunaan media dalam pembelajran Bahasa Inggris di 15 SD yang menjadi sample. Sebanyak 93% atau 232 siswa dari total 250 siswa berpendapat bahwa guru tidak/belum pernah menggunakan media selain buku teks. Persentasi ini dapat dilihat pada diagram berikut.

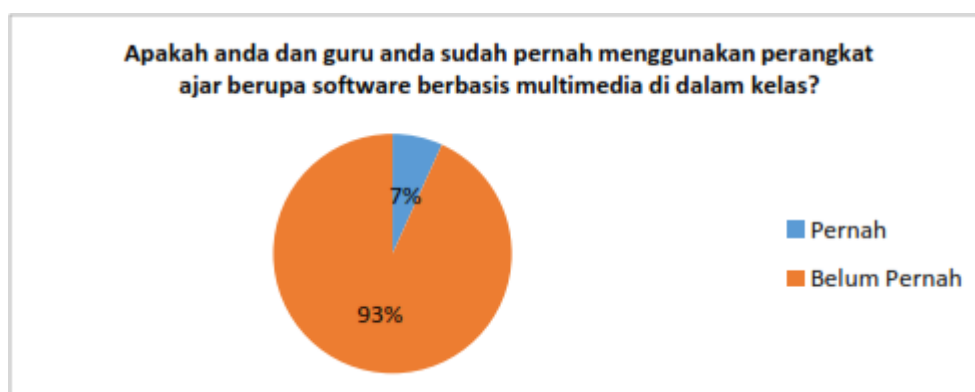


Diagram 8. Penggunaan perangkat software multimedia

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa angka yang diperoleh sangat signifikan. Data ini menjadi dasar bagi kami untuk mengembangkan media ajar berbasis video animasi dengan unsur budaya local untuk guru dan siswa agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih efektif. Karena animasi merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan animasi akan lebih menarik minat belajar siswa daripada penyampain materi secara lisan atau dalam buku pelajaran yang bersifat statis. [2].

Alasan diperlukan pengembangan media video animasi untuk siswa SD di Gorontalo juga bias berdasarkan data dari respon siswa tentang ketertarikan mereka dalam menggunakan multimedia saat proses belajar Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari diagram berikut.



Diagram 9. Ketertarikan pada software berbasis multimedia

Diagram di atas menunjukkan 43% atau sebanyak 108 siswa setuju bahwa dengan mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran membuat mereka sangat tertarik belajar Bahasa Inggris. 35% atau 88 siswa juga sependapat dengan menyatakan tertarik untuk menggunakan multimedia pada saat pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung.

Ketertarikan Siswa terhadap Video Animasi

Ketika merespon pertanyaan tentang jenis multimedia video animasi, siswa 51% atau 128 siswa sangat tertarik untuk menggunakan video animasi dan 33% atau 83 siswa pun tertarik menggunakannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Data ini dapat dilihat pada diagram berikut.

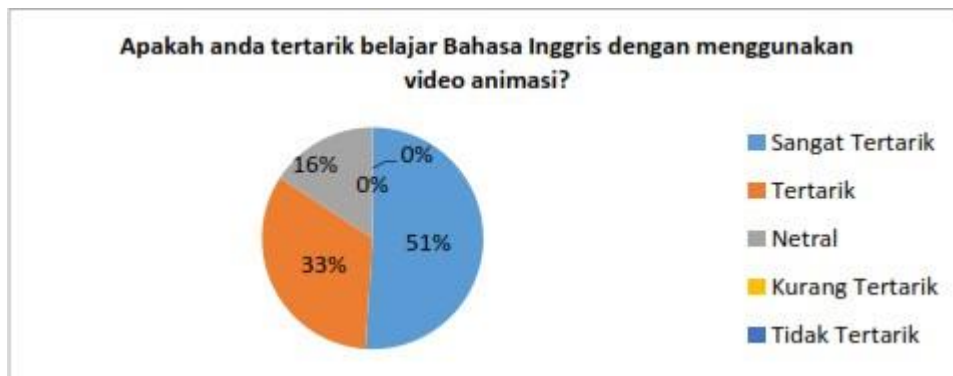


Diagram 10. Ketertarikan terhadap video animasi

Data ini dapat menjadi acuan bagi peneliti bahwa kebutuhan siswa akan multimedia berjenis video animasi sangat dibutuhkan siswa, karena memang guru Bahasa Inggris di 15 SD yang menjadi sample belum pernah mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Selama ini pembelajaran cenderung bergantung pada buku teks. Padahal, pada dasarnya siswa SD menyukai sesuatu yang bergerak, berwarna, dan bernuansa permainan. Guru harus mampu mengelaborasi pembelajaran yang serius tapi santai, memungkinkan siswa melakukan aktifitas fisik, ekspose terhadap sesuatu yang unik dan berwarna, serta game edukasi.

Manfaat yang diperoleh siswa ketika belajar Bahasa dengan bantuan media video animasi adalah siswa termotivasi karena tampilan media animasi yang unik dan menarik. 48% atau 120 siswa setuju bahwa video animasi bias memotivasi mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris. 35% atau 83 siswa responden juga percaya video animasi memotivasi mereka untuk belajar. Diagram berikut menampilkan data tersebut.

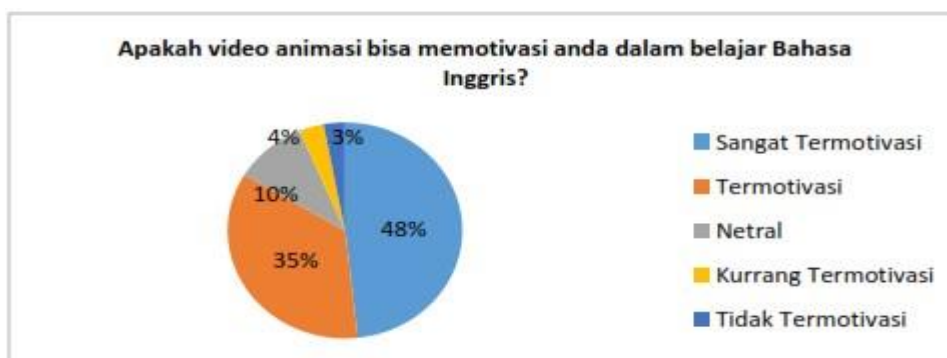


Diagram 11. Video Animasi dapat memotivasi dalam Belajar Bahasa Inggris

Siswa konsisten menyatakan mereka butuh media berbentuk animasi yang tunjukkan dengan respon dalam diagram berikut ini. 60% atau 150 dari jumlah siswa yang menjadi responden berpendapat bahwa animasi merupakan bentuk media yang paling disukai untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis media video memperoleh 29% atau 70 respon dari siswa. Sedangkan media gambar, teks dan suara masing-masing memperoleh respon 8%, 3%, dan 0,29 %



Diagram 12. Media Video Animasi Paling diminati siswa

Dari keseluruhan data tentang ketertarikan siswa terhadap video animasi, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat menyukai media jenis animasi dan video karena memang blum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran, dan meyakini bahwa media tersebut dapat memotivasi dan menjadikan belajar Bahasa Inggris menarik sehingga keterampilan Bahasa Inggris mereka akan meningkat dari sebelumnya.

Budaya Gorontalo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kurikulum 2013 menitik beratkan pada pembentukan karakter siswa. Jalan yang ditempuh oleh praktisi bidang pendidikan salah satunya dengan mengelaborasi kerifan local atau budaya local ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran. Mengingat pentingnya pendidikan karakter berbasis budaya dalam membangun SDM yang kuat dan bermartabat. Maka perlu menerapkan pendidikan karakter dengan tepat. Inilah yang menjadi landasan peneliti untuk menganalisis kebutuhan siswa akan budaya local Gorontalo dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, model pembelajaran seperti ini belum diterapkan secara maksimal di sekolah dasar Gorontalo.

Berdasarkan fakta yang diperoleh, guru Bahasa Inggris di Gorontalo belum pernah mengintegrasikan budaya Gorontalo dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa 58% atau 145 siswa merespon bahwa guru tidak pernah memasukkan nilai-nilai budaya local Gorontalo pada materi ajar Bahasa Inggris. Data ini dapat dilihat pada diagram berikut.



Diagram 13. Budaya Gorontalo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pemahaman dan aplikasi nilai budaya daerah dipercayai mendorong siswa mencintai dan bangga dengan ciri khas daerah, pada akhirnya terbentuklah sikap/karakter yang mencerminkan bangsa Indonesia. Gorontalo sendiri memiliki jenis kebudayaan yang beragam yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran seperti makanan tradisional, tempat wisata, baju adat, lagu daerah, dan permainan tradisional. Ketika jenis kebudayaan ini ditanyakan kepada siswa yang menjadi responden, 42% atau sekitar 105 siswa menyatakan topik permainan tradisional perlu untuk dipelajari bersamaan dengan Bahasa Inggris. Selanjutnya, mereka menyukai lagu daerah sebagai topik dalam pembelajaran Bahasa Inggris nantinya. Sedangkan topik tempat wisata, makanan tradisional, dan pakaian adat mendapatkan respon sebesar 9% dan 8% dari total 250 responden siswa. Data ini ditampilkan pada sigram berikut.

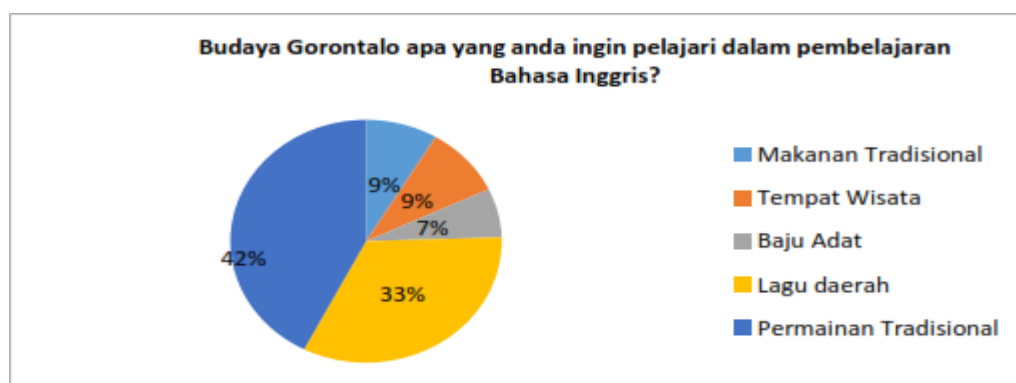


Diagram 14. Budaya Gorontalo yang ingin diPelajari

Berdasarkan data mengenai integrasi budaya Gorontalo dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dapat disimpulkan bahwa di 15 sekolah dasar yang menjadi sampel penelitian, belum ada yang pernah mengelaborasi kearifan lokal dalam materi mata pelajaran Bahasa Inggris. Jika model pembelajaran ini diaplikasikan maka topik yang menarik bagi siswa kelas V SD adalah permainan tradisional dan lagu daerah Gorontalo. Hal ini sejalan dengan data empiris bahwa tarian tradisional, alat music dan permainan daerah merupakan topik yang cocok untuk siswa SD. [3]

Hasil Wawancara terhadap Guru Bahasa Inggris

Pada penelitian ini kami berhasil mewawancarai 15 guru Bahasa Inggris dari masing-masing 15 sekolah Dasar yang ada di Gorontalo baik swasta maupun negeri. Guru-guru yang menjadi partisipan dalam penelitian ini memiliki pengalaman mengajar berkisar 2-3 tahun. Semua guru menyatakan bahwa belum pernah memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran, namun hanya 3 orang yang sering menggunakan media gambar atau suara yang diunduh dari website online. 12 orang kebanyakan hanya berpatokan pada modul atau buku teks yang disediakan dari sekolah tanpa penambahan materi apapun dari sumber yang lain.

Wawancara terhadap guru Bahasa Inggris ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi guru mengenai integrasi video animasi berbasis nilai budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk membentuk karakter siswa. Data hasil wawancara ditampilkan berdasarkan urutan topik permasalahan yang ditanyakan pada saat wawancara.

Perencanaan Pembelajaran Bahasa Inggris

Guru-guru dalam penelitian ini menyatakan gagasan yang hampir sama tentang perencanaan pembelajaran untuk siswa. Materi yang disiapkan sebelum mengajar cenderung hanya dari buku teks yang disediakan pihak sekolah. Namun beberapa dari guru-guru ini ada yang berinisiatif untuk mencari tambahan materi dari sumber internet.

“...hanya buku paket bu, sekolah yang sediakan. Karena memang dari guru sebelumnya juga hanya memakai buku, tapi jika ingin melihat contoh-contoh soal, saya mencari referensi dari internet.” (partisipan 3)

“Materinya dalam bentuk teks. Biasanya juga dalam bentuk gambar, ppt, video. Di sekolah mengikuti buku terpadu Bahasa Inggris. Tapi, karena materi yang ada di buku terbatas, makanya harus mencari sumber-sumber yang lain dari internet” (partisipan 1)

Pengorganisasian Strategi dan Pemilihan Media untuk Pembentukan Karakter

Metode ceramah adalah strategi paling sering diaplikasikan guru-guru untuk mengajar Bahasa Inggris. Sesekali mereka juga mengkombinasikannya dengan kelompok diskusi. Sedangkan untuk pemilihan media yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris guru-guru memilih game, puzzle, crossword, dan video untuk mendengarkan lagu pada kegiatan listening.

“Metode ceramah. Yang paling efektif untuk anak-anak untuk saat ini ya metode ceramah. Kemudian langsung penugasan” (partisipan 5)

“Dalam bentuk kelompok. Minat belajar meningkat kalau dikelompokkan karena ini kan Bahasa jadi harus ada interaksi dari siswa ke siswa yang lain” (partisipan 2)

“Flashcard, game, lagu, video, komik, majalah. Komik dari mereka yg digunakan dalam story telling.” (partisipan 3)

“Yang paling bagus itu karena anak-anak ya game, puzzle, crossword” (partisipan 7)

Meskipun tujuan utama kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar adalah untuk membentuk karakter siswa, namun pada prakteknya belum ada bahan ajar yang jelas tertulis yang bertujuan untuk pembentukan karakter. Oleh karena itu, guru-guru berinisiatif

mengimplementasikan pembentukan karakter tersebut melalui kegiatan pembelajaran seperti melalui kerja atau diskusi kelompok antar siswa.

“Belum terlalu terinci materi pembentukan karakter untuk siswa.” (partisipan 7)

“Jadi dalam kelompok itu mereka saling kerjasama, tidak saling mengejek. Meskipun masih dalam bentuk implisit penerapannya [pembentukan karakter.” (partisipan 5)

“Kebanyakan karakternya berhubungan dengan Kerjasama dan tanggung jawab” (partisipan 6)

Pemilihan Media atau Sumber Belajar yang memuat Budaya Gorontalo

Implementasi media ataupun sumber belajar dengan nilai budaya Gorontalo diyakini dapat membantu membentuk karakter siswa sekolah dasar. Namun, guru-guru masih merasa asing dengan integrasi budaya Gorontalo dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka belum pernah menemukan media atau sumber belajar Bahasa Inggris yang memuat budaya Gorontalo.

“Belum. Karna target saya anak-anak menguasai vocabulary. Belum orientasi kekearifan local.” (partisipan 1)

“saya mengaplikasikan media video dan gambar. Tapi belum ada gambaran budaya Gorontalo” (partisipan 8)

“Budaya Gorontalo?. Belum, masih jauh sekali” (partisipan 3)

Kajian mengenai nilai budaya lokal yang dapat membantu membentuk karakter seseorang khususnya siswa merupakan isu populer sampai saat ini. Pemahaman dan aplikasi nilai budaya daerah dipercayai mendorong siswa mencintai dan bangga dengan ciri khas daerah, pada akhirnya terbentuklah sikap/karakter yang mencerminkan bangsa Indonesia. Namun, memang hambatan guru dalam kondisi ini antara lain kurang meratanya bimbingan teknis pendidikan berbasis budaya, belum dicantumkannya contoh integrasi budaya dalam pembelajaran di buku pedoman, belum tersedianya buku teks dan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis budaya.

Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa partisipan di atas yang merasa kaget dan tidak percaya bahwa budaya Gorontalo dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena pada dasarnya mereka belum pernah melihat contoh silabus atau buku ajar dan pedoman tentang pengintegrasian.

Kebutuhan Guru akan Media Video Animasi berbasis Budaya Gorontalo Untuk Membentuk Karakter Siswa

Pada dasarnya guru-guru membutuhkan media ajar interaktif yang membantu mereka mentransfer isi materi kepada siswa. Ditambah dengan konten budaya Gorontalo yang diyakini dapat membentuk karakter siswa, maka media tersebut sangat diharapkan dapat diaplikasikan pada pembelajaran Bahasa Inggris nantinya.

“Iya sangat setuju karna itu bagus sekali. Supaya anak-anak juga belajar budaya local.” (partisipan 6)

“ketika mereka belajar budaya mereka menjadi menghargai budayadan bias melestarikan budaya Gorontalo. Bisa bangga juga” (partisipan 5)

“Saya setuju supaya anak anak lebih mengenal budaya mereka, sebagai bahan juga mereka berdiskusi dengan teman tentang budaya dengan menggunakan Bahasa inggris.” (partisipan 3)

Adapun budaya yang dianggap perlu untuk diintegrasikan bersamaan dengan pembelajaran Bahasa Inggris adalah tempat wisata, tarian, permainan tradisional, serta budaya tolong-menolong.

“Mungkin anak anak suka dengan tempat wisata. Tarian tarian perlu juga untuk diketahui oleh anak anak.” (partisipan 2)

“Budaya Gorontalo yang tolong menolong” (partisipan 4)

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan pada tahun pelaksanaan penelitian. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta unggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian luaran

Jenis luaran wajib adalah Jurnal Nasional tidak terakreditasi yakni Jurnal Eternal PGRI Semarang. Artikel yang disubmit telah direview dan diterima dan telah memperoleh Ltr of Acceptance.

E. PERAN MITRA: Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (jika ada). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra diunggah melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian mitra

.....

.....

.....

.....

.....

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Selama proses pelaksanaan penelitian, tim peneliti menemukan beberapa masalah di lapangan, seperti:

1. Waktu penelitian, yakni ketika menjadwalkan pengambilan data di Sekolah Dasar, beberapa SD sudah meliburkan siswanya karena telah menyelesaikan ujian tengah semester. Adapun beberapa sekolah lainnya sedang menyelenggarakan ujian, sehingga tim peneliti menunda waktu pengambilan data sesuai dengan jadwal aktif sekolah
2. Beberapa sekolah negeri yang rencananya menjadi tempat pelaksanaan penelitian telah mengganti mata pelajaran mulok bahasa Inggris dengan jenis mata pelajaran lainnya, sehingga tim peneliti mengganti lokasi dengan sekolah swasta yang masih menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mulok dalam kurikulumnya

G. RENCANA TINDAKLANJUT PENELITIAN: Tuliskan dan uraikan rencana tindaklanjut penelitian selanjutnya dengan melihat hasil penelitian yang telah diperoleh. Jika ada target yang belum diselesaikan pada akhir tahun pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai tersebut.

Hasil akhir dari penelitian ini merupakan lanjutan untuk penelitian tahun berikutnya, karena penelitian ini dirancang sebagai penelitian berkelanjutan hingga terbentuknya video animasi berbasis budaya Gorontalo untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar yang siap diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun rencana pada tahun berikutnya adalah sebagai berikut:

- Menyempurnakan draft awal rancangan desain video animasi dan prinsip implementasinya.
- Pengembangan video animasi berbasis nilai budaya lokal. Di tahap ini, fokusnya adalah validasi berupa validasi teoritik oleh pakar media dan pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak, serta validasi empirik oleh pengguna terhadap video animasi berbasis nilai budaya lokal yang akan dikembangkan.
- Penyempurnaan video animasi berdasarkan revisi oleh pakar dan pengguna, serta uji coba media animasi padaskala kecil untuk mengetahui efektifitas penggunaan video animasi tersebut terhadap kualitas belajar siswa.
- Uji Coba skala besar yang meliputi beberapa Sekolah Dasar di Provinsi Gorontalo.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- 1 A. Saputra, Adam et al., “Perancang Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus: SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun)”. *Jurnal Ilmiah Media Processor*. Vol 9 No.1 (hal.54-66). 2014.
- 2 S. Wardani, “Media Pembelajaran berbasis Animasi untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Dinamika Informatika*. Vol. 6 No.1. (hal. 21-41). 2017.
- 3 I.W. Bay, Nurlaila Husain & Rahmawaty Mamu, “Developing Local Content Syllabus for Elementary School Based on the English for Young Lerner Learning Strategy to Maintain Gorontalo Cultures”, *The Asian EFL Journal*. January Vol. 20 Issue 1. (p.27-46). 2018.