

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-STORYBOOKS
INTEGRATED WITH MERDEKA BELAJAR CURRICULUM FOR 3RD
GRADE STUDENTS AT SD N 1 BAKTISERAGA**

By

Gusti Ayu Riska Dwi Puspita NIM 2012021037

English Language Education Study Program

ABSTRACT

This research investigated the development of an English e-storybooks as supplementary materials integrated with Merdeka Belajar curriculum, particularly developed for third-grade students at SD N 1 Baktiseraga. Applying a comprehensive Design and Development (D&D) model, with a particular focus on the Analysis, Design, Development and Evaluation (ADDE) framework, a mixed methods approach combining qualitative and quantitative analysis was applied. The main purpose of this research appeared from the gaps in supplementary materials and the utilization of e-storybooks. The research was conducted systematically, starting with a need analysis, followed by a comprehensive blueprint design, then, e-storybook development, and a meticulously evaluation process that included expert judgment, teacher judgment, also the teacher and student feedback through the interviews. The results of this study showed that the developed e-storybooks are aligned with curriculum objectives and demonstrate excellent attachment to the basic principles of materials development. The significance of the findings showed the potential of e-storybooks that not only enhance the students' language skills, but also align with the Merdeka Belajar curriculum. This research presented as a valuable resource, providing relevant insights for educators and future researchers in developing effective digital resources aligned to the educational context of Merdeka Belajar Curriculum.

Key words: *e-storybooks, young learners, supplementary materials, Merdeka Belajar curriculum*

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-STORYBOOKS
INTEGRATED WITH MERDEKA BELAJAR CURRICULUM FOR 3RD
GRADE STUDENTS AT SD N 1 BAKTISERAGA**

Oleh

Gusti Ayu Riska Dwi Puspita NIM 2012021037

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki tentang pengembangan buku cerita elektronik berbahasa Inggris sebagai materi penunjang yang terintegrasi dengan kurikulum Merdeka Belajar, khususnya dikembangkan untuk siswa kelas tiga di SD N 1 Baktiseraga. Dengan menerapkan model Desain dan Pengembangan yang komprehensif, serta dengan fokus khusus pada kerangka Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi (ADDE), pendekatan metode campuran yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif juga diterapkan. Tujuan utama penelitian ini muncul dari kesenjangan materi penunjang dan pemanfaatan buku cerita dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara sistematis, dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru, mendesain buku yang diikuti oleh penilaian ahli, penilaian guru, serta masukan dari guru dan siswa melalui wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita elektronik interaktif yang dikembangkan telah selaras dengan tujuan kurikulum Merdeka Belajar dan menunjukkan keterikatan yang sangat baik terhadap prinsip dasar pengembangan materi. Pentingnya temuan ini menunjukkan bahwa potensi dari buku cerita elektronik interaktif ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tapi juga selaras dengan kurikulum Merdeka Belajar. Penelitian ini hadir sebagai sumber daya yang memberikan wawasan yang relevan bagi para pendidik dan peneliti di masa depan dalam mengembangkan sumber daya digital yang efektif yang selaras dengan konteks pendidikan kurikulum Merdeka Belajar.

Kata kunci: *buku cerita elektronik, anak usia dini, materi penunjang, kurikulum Merdeka Belajar*