

CREATING A DIGITAL BILINGUAL STORYBOOK FOR TEACHING ENGLISH WITH THE INSERTION OF CREATIVITY VALUE IN GRADE 5

By

Sayu Dian Pradnya Paramita, NIM. 2212021151

English Language Education

ABSTRACT

This study aimed to develop a digital bilingual storybook with the insertion of creativity value for teaching English in Grade 5. The study was conducted to provide an innovative learning medium that supports English language learning while promoting creativity as one of the dimensions of the Graduate Profile. This research employed the Design and Development (D&D) model adapted from Huhta et al. (2013). Data were collected through document study and interviews with a Grade 5 English Teacher. The product developed was a digital bilingual storybook entitled *The Special Clock at Grandma Isa's House*, which integrates creativity values through story structure, learning tasks, and digital features. The findings showed that creativity was embedded through problem-solving situations in the storyline, open-ended learning tasks, and digital interactive features that encouraged students to generate ideas, think flexibly, and reflect on their creative process. The quality of the product was evaluated by two expert judges and analyzed using the product quality formula adapted from Nurkancana and Sunartana (1992). The evaluation results indicated that the product obtained a mean score of 4.96, which was categorized as Very Good. Therefore, the developed digital bilingual storybook was considered appropriate for supporting English language learning and creativity development among Grade 5 students in line with the Graduate Profile dimensions of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Digital bilingual storybook, creativity value, English language learning, Grade 5, Design and Development

CREATING A DIGITAL BILINGUAL STORYBOOK FOR TEACHING ENGLISH WITH THE INSERTION OF CREATIVITY VALUE IN GRADE 5

Oleh

Sayu Dian Pradnya Paramita, NIM 2212021151

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita digital bilingual dengan penyisipan nilai kreativitas untuk pengajaran bahasa Inggris di kelas V. Penelitian ini dilakukan untuk menyediakan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris sekaligus mengembangkan kreativitas sebagai salah satu dimensi Profil Lulusan. Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) yang diadaptasi dari Huhta et al. (2013). Data dikumpulkan melalui studi dokumen dan wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas V. Produk yang dikembangkan adalah buku cerita digital bilingual berjudul *Jam Istimewa di Rumah Nenek Isa*, yang mengintegrasikan nilai kreativitas melalui struktur cerita, tugas pembelajaran, dan fitur digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas disisipkan melalui situasi pemecahan masalah dalam alur cerita, tugas pembelajaran terbuka, dan fitur interaktif digital yang mendorong siswa untuk menghasilkan ide, berpikir fleksibel, dan merefleksikan proses kreatif mereka. Kualitas produk dievaluasi oleh dua orang ahli dan dianalisis menggunakan formula kualitas produk yang diadaptasi dari Nurkencana dan Sunartana (1992). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,96 yang dikategorikan sebagai Sangat Baik. Oleh karena itu, buku cerita digital bilingual yang dikembangkan dianggap layak untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris dan pengembangan kreativitas siswa kelas V sesuai dengan dimensi Profil Lulusan dalam Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: buku cerita digital bilingual, nilai kreativitas, pembelajaran bahasa Inggris, kelas V, Design and Development