

**PENGEMBANGAN E-BOOK PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
TRANSVISUAL CERITA RAKYAT SITU BAGENDIT UNTUK MENDUKUNG
KREATIVITAS DAN KETERLIBATAN SISWA KELAS VIII SMPN 4 GARUT**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni**



Disusun oleh:

Indri Sri Lestari

2308557

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGEMBANGAN E-BOOK PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS
TRANSVISUAL CERITA RAKYAT SITU BAGENDIT UNTUK MENDUKUNG
KREATIVITAS DAN KETERLIBATAN SISWA KELAS VIII SMPN 4 GARUT**

Oleh

Indri Sri Lestari

S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2023

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana

© Indri Sri Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

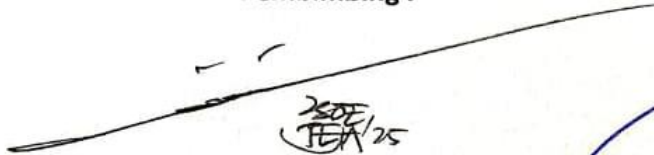
LEMBAR PENGESAHAN

Indri Sri Lestari
2308557

**PENGEMBANGAN E-BOOK PEMBELAJARAN WAYANG KARDUS TRANSVISUAL
CERITA RAKYAT SITU BAGENDIT UNTUK Mendukung KREATIVITAS DAN
KETERLIBATAN SISWA KELAS VIII SMPN 4 GARUT**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



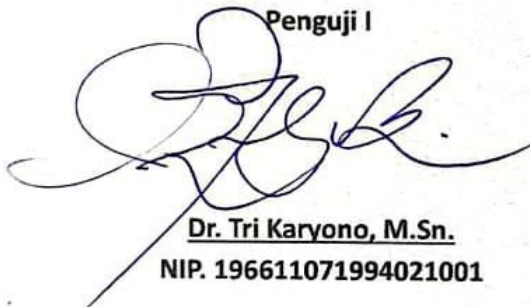
Prof. Dr. Zakaria S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 196707241997021001

Pembimbing II



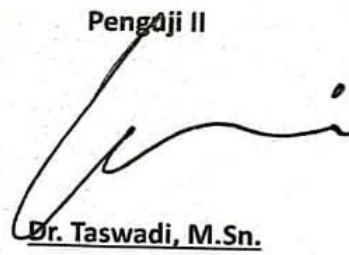
Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197904292005011003

Penguji I



Dr. Tri Karyono, M.Sn.
NIP. 196611071994021001

Penguji II



Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP. 196501119994121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196305171990032001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif pembelajaran wayang kardus transvisual berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dengan mengangkat cerita rakyat Situ Bagendit sebagai sumber konten budaya lokal Garut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*). Tahap analisis menunjukkan perlunya media inovatif yang mampu mendukung kreativitas dan apresiasi budaya siswa SMP. Pada tahap desain, disusun kerangka isi e-book yang mengintegrasikan teks naratif, ilustrasi, audio, video tutorial, dan LKPD digital sesuai langkah PjBL transvisual. Produk e-book dikembangkan menggunakan platform Heyzine Flipbook yang memadukan unsur narasi budaya, visual digital, dan aktivitas proyek kreatif berbasis bahan daur ulang. Hasil validasi ahli materi, media, dan praktisi seni budaya menunjukkan skor rata-rata 4,7 (kategori sangat layak). Uji coba terbatas pada 28 siswa kelas VIII SMPN 4 Garut menghasilkan respons sangat positif dengan rata-rata 94,8% (kategori sangat baik), terutama pada aspek kemenarikan, kreativitas, kolaborasi, dan apresiasi budaya lokal. Observasi menunjukkan keterlibatan siswa meningkat signifikan dengan skor rata-rata 3,81 (95,3%), menandakan e-book efektif dalam menumbuhkan kreativitas, kerja sama, dan kesadaran budaya. Secara keseluruhan, produk E-book Wayang Kardus Transvisual Cerita Rakyat Situ Bagendit dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran seni budaya berbasis proyek yang mengintegrasikan kearifan lokal, teknologi digital, dan pembelajaran abad ke-21 sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: e-book interaktif, Project-Based Learning, transvisual, wayang kardus, budaya lokal, Situ Bagendit.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive e-book for Wayang Kardus (cardboard puppetry) learning based on Project-Based Learning (PjBL) with a transvisual approach, using the local folklore Situ Bagendit from Garut as its cultural content source. The research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The analysis phase revealed the need for innovative media capable of enhancing students' creativity and cultural appreciation in art education. During the design phase, the e-book framework was constructed by integrating narrative text, illustrations, audio, video tutorials, and digital student worksheets (LKPD) aligned with the transvisual PjBL steps. The e-book product was developed using the Heyzine Flipbook platform, combining elements of cultural narrative, digital visuals, and creative project-based activities using recyclable materials. Validation results from material experts, media experts, and art education practitioners showed an average score of 4.7 (categorized as highly feasible). A limited trial involving 28 eighth-grade students at SMPN 4 Garut produced highly positive responses with an average of 94.8% (very good category), particularly in aspects of attractiveness, creativity, collaboration, and local cultural appreciation. Classroom observations indicated a significant increase in student engagement, with an average score of 3.81 (95.3%), demonstrating the e-book's effectiveness in fostering creativity, teamwork, and cultural awareness. Overall, the Wayang Kardus Transvisual E-Book of Situ Bagendit Folklore is declared feasible, practical, and effective as a project-based art learning medium that integrates local wisdom, digital technology, and 21st-century learning principles in alignment with the Merdeka Curriculum.

Keywords: *interactive e-book, Project-Based Learning, transvisual, cardboard puppetry, local culture, Situ Bagendit.*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Kajian Tentang Project-Based Learning (PjBL) Transvisual.....	7
2.1.1 Konsep Dasar Project-Based Learning (PjBL)	7
2.1.2 Karakteristik dan Langkah-Langkah Project-Based Learning (PjBL).....	8
2.1.3 Project-Based Learning (PjBL) Transvisual	9
2.1.4 Relevansi Project-Based Learning (PjBL) dengan Kurikulum Merdeka	10
2.1.5 Dasar Teoretis: Konstruktivisme dan Belajar Berbasis Proyek	12
2.2 Media Pembelajaran Digital	13
2.2.1 Konsep Media Pembelajaran	13
2.2.2 E-book Interaktif sebagai Media Pembelajaran	13
2.3 Integrasi Budaya Lokal dalam Media Digital.....	14
2.4 Wayang Kardus sebagai Media Kreatif dan Edukatif.....	15
2.5 Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya	16

2.6	Cerita Rakyat Situ Bagendit.....	18
2.7	Penelitian Terdahulu	19
2.8	Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODOLOGI		23
3.1	Desain Penelitian	23
3.1.1	Jenis Penelitian.....	23
3.1.2	Model Pengembangan.....	23
3.1.3	Pemilihan Model ADDIE.....	24
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian.....	25
3.3	Prosedur Penelitian/Pengembangan.....	25
3.3.1	Analysis (Analisis).....	26
3.3.2	Design (Perancangan)	26
3.3.3	Development (Pengembangan).....	26
3.3.4	Implementation (Implementasi).....	26
3.3.5	Evaluation (Evaluasi).....	27
3.4	Instrumen Penelitian	27
3.4.1	Lembar Validasi Ahli	27
3.4.2	Angket Respon Siswa	32
3.4.3	Pedoman Observasi.....	33
3.4.4	Pedoman Wawancara	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1	Validasi Ahli.....	35
3.5.2	Angket Respon Siswa	36
3.5.3	Observasi Kelas	36
3.5.4	Wawancara Terbatas.....	36
3.6	Teknik Analisis Data	36
3.6.1	Analisis Validasi Ahli.....	36
3.6.2	Analisis Angket Respon Siswa	37
3.6.3	Analisis Observasi	38
3.7	Jadwal Penelitian	40
BAB IV HASIL TEMUAN PENELITIAN		41

4.1	Proses Pengembangan E-Book Pembelajaran Wayang Kardus Daur Ulang Berbasis Cerita Rakyat Situ Bagendit.....	41
4.1.1	Analisis Kurikulum Seni Budaya kelas VIII	41
4.1.2	Analisis Karakteristik Siswa (minat, motivasi, kesiapan PjBL)	42
4.1.3	Analisis Konteks Lokal & Media Wayang Kardus	44
4.1.4	Penyusunan Kerangka Isi E-book.....	46
4.1.5	Alur Pembelajaran Berbasis PjBL Transvisual	48
4.1.6	Pembuatan Konten Digital (teks cerita, ilustrasi, audio, video)	50
4.1.7	Integrasi Konten dalam Format E-book Interaktif.....	53
4.1.8	Validasi Produk oleh Ahli (Materi, Media, dan Praktisi Seni Budaya) ..	55
4.1.9	Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator	59
4.2	Implementasi E-book Wayang Kardus Transvisual dalam Pembelajaran Seni Budaya	62
4.3	Respon Keterlibatan Siswa Terhadap Penggunaan E-Book	65
4.3.1	Hasil Angket Respon Siswa	65
4.3.2	Hasil Observasi Keterlibatan Siswa.....	69
4.3.3	Hasil Wawancara Terbatas dengan Guru & Siswa.....	71
4.3.4	Rekapitulasi Data Validasi, Angket, Observasi, dan Wawancara	73
4.3.5	Penyempurnaan Produk E-book Interaktif.....	75
BAB V	PEMBAHASAN	85
5.1	Analisis Proses Pengembangan E-Book Pembelajaran Wayang Kardus Daur Ulang Berbasis Cerita Rakyat Situ Bagendit	85
5.1.1	Keterpaduan Tahapan ADDIE dengan Prinsip PjBL Transvisual	85
5.1.2	Keterkaitan Produk dengan Nilai Budaya Lokal	86
5.1.3	Inovasi dan Kebaruan Produk	88
5.1.4	Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Validasi Ahli	90
5.1.5	Sintesis Kelayakan Produk	92
5.2	Implementasi E-book Wayang Kardus Transvisual dalam Pembelajaran Seni Budaya	93
5.2.1	Keterlaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Prinsip PjBL	93
5.2.2	Integrasi Prinsip Transvisual dalam Implementasi	94
5.2.3	Peran Guru dan Dinamika Kelas.....	94

5.2.4	Dampak Implementasi terhadap Kreativitas dan Keterlibatan	94
5.2.5	Refleksi Implementasi terhadap Kurikulum Merdeka	95
5.3	Analisis Respon dan Keterlibatan Siswa Terhadap Penggunaan E-Book.....	95
5.3.1	Kemenarikan dan Kemudahan Penggunaan	95
5.3.2	Dampak terhadap Kreativitas dan Kolaborasi	96
5.3.3	Penguatan Apresiasi Budaya Lokal	97
5.3.4	Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	98
5.4	Implikasi Penelitian	98
5.4.1	Implikasi Teoretis	98
5.4.2	Implikasi Praktis	99
5.5	Keterbatasan Penelitian.....	101
5.6	Rencana Pengembangan Lanjutan	102
BAB VI PENUTUP		104
6.1	Simpulan	104
6.2	Implikasi	104
6.3	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....		106
LAMPIRAN.....		115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Nyai Endit dalam Cerita Situ Bagendit	19
Gambar 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	19
Gambar 4. 1 Bagan Alur Pembelajaran PjBL Transvisual.....	49
Gambar 4. 2 Halaman Cover Panduan Pembuatan Wayang Kardus	51
Gambar 4. 3 Ilustrasi Tokoh Nyai Endit dan Pengemis Tua.....	52
Gambar 4. 4 Cuplikan Video Tutorial Pembuatan Wayang Kardus.....	53
Gambar 4. 5 Guru memperkenalkan e-book Wayang Kardus Transvisual di kelas	63
Gambar 4. 6 Siswa membaca cerita Situ Bagendit melalui e-book.....	64
Gambar 4. 7 Proses pembuatan wayang kardus di ruang praktik seni.....	64
Gambar 4. 8 Presentasi hasil karya dan refleksi kelompok	65
Gambar 4. 9 Rata-Rata Respon Siswa per Aspek.....	68
Gambar 4. 10 Diagram Rekapitulasi Evaluasi Akhir.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran Seni Budaya	31
Tabel 3. 4 Instrumen Angket Respon Siswa	32
Tabel 3. 5 Pedoman Observasi Keterlibatan Siswa	33
Tabel 3. 6 Pedoman Wawancara Guru	34
Tabel 3. 7 Pedoman Wawancara Siswa.....	35
Tabel 3. 8 Klasifikasikan nilai kategori	39
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Keterkaitan KI/KD dan Proyek PjBL Wayang Kardus Transvisual.....	41
Tabel 4. 2 Distribusi Minat dan Motivasi Siswa terhadap Seni Budaya.....	43
Tabel 4. 3 Ringkasan Temuan Observasi Kelas Seni Budaya.....	43
Tabel 4. 4 Analisis Konteks Lokal dan Potensi Media Wayang Kardus	44
Tabel 4. 5 Kerangka Isi E-book Pembelajaran Wayang Kardus Transvisual.....	46
Tabel 4. 6 Alur Tahapan Pembelajaran PjBL Transvisual.....	49
Tabel 4. 7 Produksi Konten Digital E-Book Wayang Kardus Transvisual	50
Tabel 4. 8 Integrasi Konten pada Platform Heyzine Flipbook.....	53
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Proses Validasi Produk oleh Ahli	55
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Seni Budaya	58
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Validasi	59
Tabel 4. 14 Rangkuman Masukan dan Tindak Lanjut Revisi Produk.....	60
Tabel 4. 15 Kronologi Pelaksanaan Uji Coba Terbatas.....	62
Tabel 4. 16 Distribusi Skor Rata-Rata Angket Respon Siswa	66
Tabel 4. 17 Hasil Lengkap Angket Respon Siswa	66
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlibatan Siswa	69
Tabel 4. 19 Ringkasan Wawancara Terbatas	71
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Evaluasi E-book Wayang Kardus Transvisual.....	73
Tabel 4. 21 Hasil Penyempurnaan Produk E-book Wayang Kardus Transvisual	75

DAFTAR PUSTAKA

- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133–148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553561>
- Amabile, T. M. (2011). *Componential theory of creativity* (Harvard Business School Working Paper No. 12-096). Harvard Business School.
- Anggraeni, R. (2022). The effect of project-based learning through art performance on student learning. *Journal of Aesthetics, Design, and Art Management*, 2(2), 1–5.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Chistyakov, A. A., Zhdanov, S. P., Avdeeva, E. L., Dyadichenko, E. A., Kunitsyna, M. L., & Yagudina, R. I. (2023). Exploring the characteristics and effectiveness of project-based learning for science and STEAM education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(5), em2256.
- Cicah, N., Purnama Sari, D., & Deriwanto, D. (2024). *Analisis proyek penguatan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar Rahmatan Lil'alam (P5PPRA) dalam integrasi capaian pembelajaran PAI di MAN Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Perennial.
- Damayanti, W. A., & Jannah, R. (2024). Analisis unsur intrinsik legenda Situ Bagendit. *Kajian Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 1(4), 144–150.
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Dewey, J. (1986). Experience and education. *The Educational Forum*, 50(3), 241–252.
- Ediani, N. N. P. (2024). *Pengembangan media wayang 3D berbasis kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar* [Unpublished doctoral dissertation]. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Eisner, E. W. (2003). The arts and the creation of mind. *Language Arts*, 80(5), 340–344.
- Erni, E., Anggraini, Y., Rambe, A., & Nitami, D. D. (2025). Development of project-based learning interactive e-books in children's clothing courses. In *Proceedings of the 6th Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2024)* (Vol. 919, pp. 170–172). Springer Nature.
- Fitri, R., Lufri, L., Alberida, H., Amran, A., & Fachry, R. (2024). The project-based learning model and its contribution to student creativity: A review. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(1), 223–233.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. Teachers College Press.
- Ginting, Y., Wasino, & Widiarti, N. (2025). Trends in interactive media-based project-based learning (PjBL) models in elementary education: A literature review. *Jurnal Perspektif*, 9(2), 366–380.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Gunawan, J., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2016). *Perancangan buku cerita bergambar legenda Situ Bagendit dari Jawa Barat sebagai sarana pendidikan karakter pada anak usia 4–7 tahun* [Unpublished undergraduate thesis]. Petra Christian University.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Holm, M. (2011). Project-based instruction: A review of the literature on effectiveness in prekindergarten. *River Academic Journal*, 7(2), 1–13.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT Press.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2006). Project-based learning. In *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317–333). Cambridge University Press.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2015). Gold standard PBL: Essential project design elements. Buck Institute for Education. <https://www.pblworks.org/blog/gold-standard-pbl-essential-project-design-elements>
- Mahamid, M. N. L. (2024). Wayang kardus sebagai media pembelajaran kreatif untuk melestarikan budaya lokal di Kabupaten Kediri: Cardboard puppets as creative learning media. *Besari: Journal of Social and Cultural Studies*, 2(1), 1–14.
- Markula, A., & Aksela, M. (2022a). Project-based learning in science education: A multiple-case study of six schools. *Research in Science Education*, 52(1), 1–25.

- Markula, A., & Aksela, M. (2022b). The key characteristics of project-based learning: How teachers implement projects in K–12 science education. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 4(1), 2.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173.
- Merritt, J., Lee, M. Y., Rillero, P., & Kinach, B. M. (2017). Problem-based learning in K–8 mathematics and science education: A literature review. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), Article 3. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1674>
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- Muthohharoh, I., Ghufro, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media wayang kardus terhadap kemampuan bercerita peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1–10.
- OECD. (2019). *An OECD Learning Framework 2030: The future of education and skills*. OECD Publishing.
- Ozkan, Z. C. (2023). The effect of project-based learning in visual arts lessons on learning outcomes and attitudes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 5(2), 367–380.
- Qorah, D., & Akbar, D. M. (2025). Local wisdom as humanity education in the legend of Lake Bagendit: A sociolinguistic approach. *English Education and Applied Linguistics Journal*, 8(1), 1–9.
- Stoller, F. L., & Myers, C. (2019). Project-based learning: A five-stage framework to guide decision making. *TESOL Journal*, 11(4), e00525. <https://doi.org/10.1002/tesj.525>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Alfabeta.
- Sumarlan, I. (2022). Cyber public relations Muhammadiyah melalui media sosial. In *Dakwah Muhammadiyah dalam masyarakat digital: Peluang dan tantangan* (pp. 157–170).
- Supratman, L. P., & Wahyudin, D. (2021). Digital media integration in Indonesian secondary schools: Teachers' experiences and students' learning motivation. *International Journal of Instruction*, 14(3), 463–478.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking*. Educational and Psychological Measurement.

- Trilisiana, N., Surjono, H. D., & Rukiyati. (2024). How collaborative-seamless learning implements digital literacy training for lecturers. In *Editors/Layouters* (Eds.), *Judul buku prosiding* (pp. 81–95).
- UNESCO. (2015). *Education for sustainable development: Goals, targets and implementation strategies*. UNESCO Publishing.
- Vardar, A., & Şimşekli, Y. (2023). Investigating the effect of using an interactive e-book on academic achievement, attitude, and motivation. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(3), 1147–1167.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wibowo, A. M., Utaya, S., Wahjoedi, W., Zubaidah, S., Amin, S., & Prasad, R. R. (2024). Critical thinking and collaboration skills on environmental awareness in project-based science learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 103–115.
- Wibowo, A., Supriyadi, T., & Hartati, T. (2020). The use of local wisdom-based digital learning media to improve students' creative thinking. *International Journal of Instruction*, 13(2), 365–380.
- Woody, W. D., Daniel, D. B., & Baker, C. A. (2010). E-books or textbooks: Students prefer textbooks. *Computers & Education*, 55(3), 945–948.