

## PENGEMBANGAN *E-BOOK* BAHAN AJAR BATIK JAWA TIMUR UNTUK PEMBELJARAN MATERI RAGAM HIAS DI SMPN 2 LAMONGAN

Agnesya Ayu Mansyurina<sup>1</sup>, Fera Ratyaningrum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: agnesyaayu.21046@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada terbatasnya bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas VII SMPN 2 Lamongan. Guru masih mengandalkan buku paket yang belum memuat keragaman motif batik dari berbagai daerah di Jawa Timur. Hal ini membuat peserta didik kurang mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang keberagaman batik sebagai warisan budaya Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar digital yang lebih menarik, informatif, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* Batik Jawa Timur untuk pembelajaran materi ragam hias di kelas VII SMPN 2 Lamongan. *E-book* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* untuk desain dan *Heyzine Flipbook* sebagai *platform* penyajian digital interaktif. Isi *e-book* dilengkapi dengan video sejarah batik, proses pembuatan batik, serta pengenalan motif batik dari berbagai daerah di Jawa Timur beserta filosofinya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah yang disederhanakan dari model Sugiyono, meliputi analisis kebutuhan, desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, revisi, uji coba skala kecil, dan uji coba pemakaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-book* sangat layak digunakan, dengan skor 86% dari ahli media dan 93% dari ahli materi. Respon peserta didik juga sangat positif terhadap isi, tampilan, dan aksesibilitas bahan ajar. Dengan demikian, *e-book* Batik Jawa Timur dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi ragam hias.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, *E-book*, Batik, Jawa Timur, Ragam Hias.

### Abstract

*The background of this research is based on the limited teaching materials used by teachers in Cultural Arts learning for Grade VII at SMPN 2 Lamongan. Teachers still rely on textbooks that do not cover the diversity of batik motifs from various regions in East Java. As a result, students do not gain a comprehensive understanding of batik as Indonesia's cultural heritage. Therefore, it is necessary to develop digital teaching materials that are more engaging, informative, and suited to students' current needs and characteristics. This study aims to develop teaching materials in the form of an e-book on East Java Batik for learning the topic of decorative patterns in Grade VII at SMPN 2 Lamongan. The e-book was designed using Canva for layout and Heyzine Flipbook as the interactive digital presentation platform. The content includes videos on the history of batik, the batik-making process, and the introduction of various batik motifs from different regions in East Java along with their philosophies. The research method used is Research and Development (R&D) with simplified steps based on the Sugiyono model, including needs analysis, product design, validation by media and content experts, revision, limited trial, and implementation trial. The validation results showed that the e-book is highly feasible, with scores of 86% from media experts and 93% from content experts. Student responses were also very positive regarding the content, design, and accessibility of the teaching materials. Therefore, the East Java Batik e-book can be used as an alternative teaching material for Cultural Arts learning, especially on the topic of decorative patterns.*

**Keywords:** Instructional Material, *E-book*, East Java, Batik, Ornamental Design

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Digitalisasi dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak, mengingat karakter peserta didik saat ini yang akrab dengan perangkat elektronik dan informasi visual. Sayangnya, dalam praktiknya masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pengembangan bahan ajar. Salah satunya terjadi di SMPN 2 Lamongan, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VII pada materi ragam hias batik. Guru masih mengandalkan buku paket yang belum memuat kekayaan ragam motif batik dari berbagai daerah di Jawa Timur, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna mengenai warisan budaya tersebut.

Batik sebagai identitas budaya bangsa Indonesia memiliki filosofi dan keunikan dari tiap daerah, termasuk di wilayah Jawa Timur. Namun, penyajiannya dalam bahan ajar cetak sering kali tidak menarik secara visual dan kurang mendalam dari sisi konten. Padahal, dengan pendekatan berbasis multimedia seperti *e-book*, materi batik dapat dikemas lebih interaktif dan kontekstual. *E-book* memungkinkan integrasi antara teks, gambar, video, hingga latihan soal digital, yang tidak hanya memperkaya isi pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan potensi teknologi untuk mendukung pelestarian budaya lokal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-book* Batik Jawa Timur sebagai bahan ajar interaktif pada materi ragam hias untuk siswa kelas VII di SMPN 2 Lamongan. *E-book* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang relevan, menarik, dan mudah diakses, sekaligus menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap kekayaan batik nusantara. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*, dengan muatan berupa

video sejarah batik, proses pembuatan batik, pengenalan motif, serta filosofi dari tiap daerah di Jawa Timur.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendukung urgensi pengembangan *e-book* sebagai media pembelajaran. Nurlaela & Sumantri (2021) menegaskan bahwa *e-book* berfungsi sebagai alat bantu belajar sekaligus media pembelajaran yang efisien. Raihan & Ahmadi (2018) serta Awaludin et al. (2020) menunjukkan bahwa *e-book* yang mengintegrasikan elemen multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan *e-book* Batik Jawa Timur ini menjadi upaya konkret dalam menjawab tantangan pembelajaran Seni Budaya di era digital sekaligus memperkuat identitas budaya lokal dalam proses pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang disederhanakan, karena penulis bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* Batik Jawa Timur yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya materi ragam hias di kelas VII SMPN 2 Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Lamongan yang beralamat di Jl. Veteran No. 3, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Mei hingga Juni 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Seni Budaya dan peserta didik kelas VII A yang berjumlah 21 siswa. Sementara objek penelitian adalah proses pembelajaran materi ragam hias, khususnya pada pengenalan motif batik Jawa Timur. Produk yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*, dengan isi materi mencakup sejarah batik, proses pembuatan, ragam motif, dan filosofinya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran awal serta kebutuhan bahan ajar. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sebelum produk diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil kepada 5 peserta didik dan uji coba pemakaian kepada 21 peserta

didk. Angket digunakan untuk menilai respon siswa dan guru terhadap kelayakan *e-book* dari aspek isi, tampilan, kemudahan akses, serta daya tarik media.

Hasil data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, peserta didik, dan guru, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert.

**Tabel 1.** Skor Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Cukup Sesuai	2
Kurang Sesuai	1

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase hasil  
 F : Jumlah skor yang diperoleh  
 N : Jumlah skor maksimal  
 100% : Bilangan tetap

Pengelompokan prosentase ini diterapkan agar lebih sederhana dan seragam dalam penerjemahan dan penarikan kesimpulan.

**Tabel 2.** Skor Pengelompokan Persentase

Prosentase	Penafsiran
0 %	Tidak ada
1–30 %	Kurang
31–60 %	Cukup
61–80 %	Baik
81–100%	Sangat Baik

Produk dinyatakan memenuhi syarat kelayakan apabila berhasil melewati tahap validasi dengan persentase minimal 75 %.

Sementara itu, data kualitatif berupa saran, kritik, dan tanggapan dari validator dan peserta didik digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk agar menjadi lebih baik. Seluruh data yang diperoleh dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan potensi penggunaan *e-book* Batik Jawa Timur sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Seni Budaya.

## KERANGKA TEORETIK

### A. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Majid, 2008). Keberadaannya berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan (Depdiknas, 2003). Bahan ajar dapat berupa media cetak, audio, visual, maupun digital, seperti buku, modul, video, maupun aplikasi pembelajaran (Kosasih, 2021). Pemilihan bahan ajar yang tepat sangat penting agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan menarik.

### B. *E-book* sebagai Media Pembelajaran

*Electronic Book (E-book)* adalah versi digital dari buku cetak yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah akses informasi. *E-book* memungkinkan pembaca untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, maupun smartphone (Alwan, 2018; Ruddamayanti, 2019). Selain lebih praktis dan portabel, *E-book* juga mendukung penghematan kertas, sehingga ramah lingkungan (Yusnimar, 2014). Dibandingkan buku cetak, *E-book* tidak mudah rusak dan memiliki daya tahan yang lebih lama (Haris, 2011). Keunggulan tersebut menjadikan *E-book* sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, terutama dalam mendukung proses belajar digital.

### C. Batik Jawa Timur

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai bagian dari *Intangible Cultural Heritage of Humanity* sejak 2009 (UNESCO, 2009). Jawa Timur dikenal sebagai salah satu daerah penghasil batik dengan karakteristik motif yang khas pada setiap wilayah. Setiap daerah memiliki ragam motif yang dipengaruhi oleh budaya, lingkungan, dan nilai-nilai lokal, seperti batik Banyuwangi,

Lamongan, Madura, hingga Tulungagung. Ragam motif batik Jawa Timur tidak hanya menjadi simbol estetika tetapi juga mengandung nilai filosofis yang perlu dilestarikan melalui pendidikan (Isbandono, 2015).



**Gambar 1.** Peta wilayah fokus pembahasan dalam *e-book*  
(Sumber: Dokumentasi Agnesya, 2025)

#### D. Pemanfaatan *Canva* dalam Pembuatan *E-book*

*Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan fitur untuk mendukung pembuatan media pembelajaran digital, termasuk *E-book* (Wihyanti, 2022). Kelebihan *Canva* adalah kemudahan akses, tampilan antarmuka yang intuitif, serta ketersediaan template gratis yang memungkinkan pendidik untuk menghasilkan desain menarik tanpa keterampilan desain tingkat lanjut (Rahayu et al., 2021). Namun, *Canva* memiliki keterbatasan, seperti beberapa fitur berbayar dan ketergantungan pada koneksi internet (Pelangi, 2020).



**Gambar 2.** Logo *Canva*  
(Sumber: Wiki Media, 2023)

#### E. *Heyzine Flipbook* sebagai Platform *E-book* Interaktif

*Heyzine Flipbook* adalah aplikasi berbasis web yang mengonversi file PDF menjadi buku digital interaktif dengan efek *page-flip* menyerupai buku cetak. Aplikasi ini mendukung integrasi media seperti gambar, video, audio, dan tautan, sehingga *E-book* lebih menarik dan informatif (Khomaria & Puspasari, 2022). *Heyzine* dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan (Diah Saraswati et al., 2021).



**Gambar 2.** Logo *eyzine Flipbook*  
(Sumber: Heyzine.com, 2022)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Konsep Pengembangan *E-book* Bahan Ajar Batik Jawa Timur Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Heyzine*

##### 1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal pengembangan dilakukan dengan analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru Seni Budaya serta observasi pembelajaran di SMPN 2 Lamongan. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik hanya mengenal batik dari daerah Lamongan dan belum mendapat paparan tentang batik dari wilayah lain di Jawa Timur. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan belum mengakomodasi unsur visual interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan bahan ajar digital yang dapat memperkenalkan ragam hias batik khas Jawa Timur secara lebih luas, menarik, dan kontekstual. Oleh karena itu, dikembangkan *e-book* berbasis digital menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook* agar mampu menampilkan konten visual dan multimedia secara menarik bagi peserta didik.

##### 2. Penyusunan Isi *E-book*

Penyusunan isi *e-book* dilakukan dengan merancang struktur sistematis yang terdiri dari bagian awal, isi, dan penutup. Bagian awal meliputi *cover*, kata pengantar, dan daftar isi. Pada bagian isi, disajikan materi dalam bentuk video sejarah batik Indonesia, proses pembuatan batik,

serta penjelasan batik khas dari berbagai daerah di Jawa Timur. Setiap daerah disertai pengenalan satu motif batik khas sebagai contoh konkret. Bagian penutup mencakup daftar pustaka.

Tabel 1. Isi *e-book*

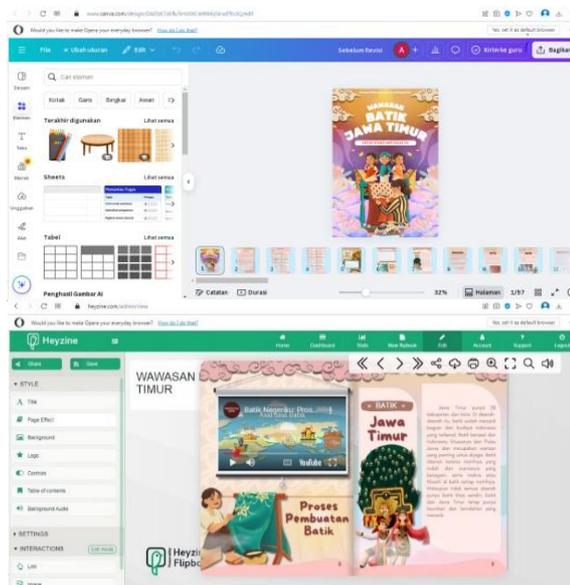
No.	Bagian	Struktur Konten
1.	Cover	Cover depan <i>e-book</i>
2.	Pendahuluan	Kata pengantar, daftar isi
3.	Isi materi	Video sejarah batik, proses pembuatan batik, penjelasan batik tiap daerah
4.	Penutup	Daftar pustaka

## B. Proses Pembuatan *E-book* Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*

### 1. Perancangan Desain *E-book*

Desain awal *e-book* dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Proses ini mencakup pembuatan *cover*, pemilihan palet warna pastel dan netral yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP, serta penyusunan tata letak halaman.

Setiap bagian materi didesain dengan pendekatan visual yang mendukung pemahaman peserta didik, misalnya dengan menambahkan ilustrasi dan ornamen bernuansa batik, peta Jawa Timur, serta elemen multimedia seperti video sejarah batik, proses pembuatan batik, dan pengenalan batik di tiap daerah. Konten multimedia diintegrasikan melalui aplikasi *Heyzine Flipbook* agar *e-book* menjadi interaktif, dilengkapi dengan navigasi otomatis, tautan aktif, dan *background* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 3. Proses desain *e-book* menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*  
(Sumber: Dokumentasi Agnesya, 2025)

### 2. Validasi Produk

Proses validasi melibatkan dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert. Hasil validasi pertama oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 71% dengan kategori “Baik”. Validator menyarankan perbaikan pada *layout* daftar isi dan tampilan visual motif batik agar lebih jelas. Sementara itu, validasi ahli materi menghasilkan persentase sebesar 61% (kategori “Baik”) dengan sejumlah masukan, antara lain penambahan tujuan pembelajaran, pendalaman materi tiap daerah, revisi redaksi kalimat, penyesuaian istilah, serta kelengkapan elemen evaluasi dan glosarium.

### 3. Revisi dan Validasi Ulang

Berdasarkan masukan dari kedua validator, dilakukan revisi terhadap tampilan visual dan isi *e-book*. Revisi mencakup penyederhanaan *layout* daftar isi, penambahan halaman tujuan pembelajaran, penggantian contoh motif batik yang kurang relevan, perbaikan struktur kalimat dan istilah, serta penambahan konten pelengkap berupa soal interaktif, *glosarium*, profil penulis, dan halaman penutup. Setelah revisi, validasi ulang dilakukan untuk menilai kelayakan akhir.

Hasil validasi ulang oleh ahli media menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor 86% (kategori “Sangat Baik”), sedangkan validasi

oleh ahli materi memperoleh skor 93% (kategori “Sangat Baik”). Dengan hasil tersebut, *e-book* bahan ajar dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran ragam hias batik di SMP.

### C. Hasil Uji Pemakaian *E-book* Bahan Ajar Batik Jawa Timur

#### 1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 5 Juni 2025 dengan melibatkan lima peserta didik kelas VII A SMPN 2 Lamongan. Uji coba ini bertujuan memperoleh tanggapan awal peserta didik terkait kelayakan isi, keterbacaan, dan penyajian *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh skor total 128 dari skor maksimal 140 dengan persentase 91% dan kategori “Sangat Baik”.

Peserta didik menyatakan bahwa *e-book* mudah dipahami, memiliki tampilan menarik, serta dilengkapi gambar dan video yang mendukung pemahaman materi. Tidak ada saran perbaikan yang disampaikan, sehingga tidak dilakukan revisi pada tahap ini.



**Gambar 4.** Uji coba skala kecil  
(Sumber: Dokumentasi Agnesya, 2025)

#### 2. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan pada 16 Juni 2025 dan melibatkan 21 peserta didik. *E-book* dibagikan melalui tautan digital dan diakses secara mandiri oleh peserta didik. Untuk mengetahui pemahaman terhadap materi, disediakan latihan soal interaktif yang terdapat langsung di dalam *e-book* dan dikerjakan secara daring. Hasil latihan menunjukkan skor rata-rata 92%, dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* dapat mendukung pembelajaran mandiri dan layak digunakan dalam proses belajar.

Selain itu, angket respon peserta didik menunjukkan skor rata-rata 94%, juga dalam kategori “Sangat Baik”. Peserta didik menilai *e-book* menarik, mudah dipahami, serta mendukung fleksibilitas belajar. Fitur interaktif seperti video dan latihan soal dianggap sangat membantu dalam memahami materi ragam hias, khususnya batik Jawa Timur.



**Gambar 5.** Uji pemakaian  
(Sumber: Dokumentasi Agnesya, 2025)

#### 3. Respon Guru

Penilaian terhadap *e-book* juga dilakukan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor maksimal 24 dari total 24, atau 100%, dengan kategori “Sangat Baik”.

Guru menilai bahwa isi *e-book* sesuai dengan tujuan pembelajaran, desain menarik, serta bahasa dan penyajian kontennya sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

#### 4. Ringkasan Hasil Uji Coba

**Tabel 5.** Ringkasan hasil uji coba

Subjek	Skor (%)	Kategori
Uji Coba Skala Kecil (5 peserta didik)	91%	Sangat Baik
Latihan Soal (21 peserta didik)	92%	Sangat Baik
Angket Respon Peserta didik	94%	Sangat Baik
Angket Respon Guru	100%	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi, tampilan, penyajian, serta keterbacaan. Dengan respon positif dari peserta

didik maupun guru, *e-book* ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada materi ragam hias di kelas VII.

#### **D. Respon Peserta Didik Terhadap *E-book***

Respon peserta didik terhadap *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur diperoleh melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba pemakaian. Pada uji coba skala kecil yang melibatkan lima peserta didik kelas VII A SMPN 2 Lamongan, diperoleh skor rata-rata sebesar 91% dalam kategori “Sangat Baik”. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap isi, keterbacaan, dan tampilan *e-book*. Mereka menyatakan bahwa *e-book* memudahkan pemahaman terhadap keberagaman motif batik Jawa Timur, serta dilengkapi gambar dan video yang mendukung pemahaman materi.

Selanjutnya, pada tahap uji coba pemakaian yang melibatkan 21 peserta didik, diperoleh hasil angket dengan skor rata-rata sebesar 94%, juga berada dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil latihan soal interaktif yang dikerjakan setelah peserta didik mempelajari isi *e-book* menunjukkan skor rata-rata sebesar 92%. Meskipun tidak dimaksudkan untuk mengukur efektivitas, hasil ini menjadi indikator bahwa materi dalam *e-book* dapat dipahami dengan baik dan mendukung kelayakan bahan ajar.

Secara umum, peserta didik menilai bahwa *e-book* bahan ajar mudah diakses, menarik secara tampilan, sistematis dalam penyajian materi, serta menyenangkan karena menyediakan fitur interaktif seperti gambar, video, dan permainan edukatif. Temuan ini menunjukkan bahwa *e-book* layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya materi ragam hias kelas VII.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **a. Simpulan**

Penelitian pengembangan *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur untuk materi ragam hias di SMPN 2 Lamongan menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*. *E-book* ini memuat video sejarah

batik di Indonesia, video proses pembuatan batik, serta informasi ragam motif batik dari berbagai daerah di Jawa Timur beserta filosofinya. Desain *e-book* dikemas secara menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, validasi oleh ahli media dan ahli materi, revisi produk, serta uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Hasil validasi menunjukkan peningkatan dari kategori “Baik” menjadi “Sangat Baik” setelah dilakukan revisi.

Uji coba skala kecil yang melibatkan 5 peserta didik memperoleh persentase rata-rata 91% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan uji coba pemakaian kepada 21 peserta didik menghasilkan rata-rata 94%. Latihan soal mencapai skor 92%, dan respon guru mencapai 100%, semuanya masuk kategori “Sangat Baik”. Hasil ini membuktikan bahwa *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya materi ragam hias di SMPN 2 Lamongan.

Respon peserta didik dan guru terhadap *e-book* ini sangat positif. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi, serta dapat mengakses *e-book* kapan pun dan di mana pun. Guru pun merasa terbantu dengan hadirnya *e-book* sebagai alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran interaktif.

#### **b. Saran**

Bagi Guru disarankan memanfaatkan *e-book* ini sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran berbasis digital, serta menjadikannya inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya.

Bagi Peserta Didik *e-book* ini dapat dimanfaatkan tidak hanya di kelas, tetapi juga sebagai media belajar mandiri untuk mengenal ragam batik Jawa Timur. Fitur interaktif seperti video dan gambar dapat membantu siswa memahami budaya lokal secara visual.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini belum mengukur efektivitas *e-book* dalam jangka panjang. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan pengujian lebih mendalam melalui metode *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pengaruh penggunaan *e-book* terhadap hasil belajar

siswa, serta mengkaji keterlibatan siswa dalam beberapa pertemuan pembelajaran.

Hasil *e-book* bahan ajar Batik Jawa Timur yang telah dikembangkan dapat diakses melalui pemindaian *barcode* berikut ini.



**Gambar 6.** Barcode hasil *e-book*  
(Sumber: Dokumentasi Agnesya, 2025)

## REFERENSI

- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Diah Saraswati, et.al./ Journal of Educational Research and Evaluation 10 (2) (2021) 100-107
- Haris, 2011. Manfaat E-Book, 16.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Canva\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Canva_logo.png)  
<https://heyzine.com/how-to/create-your-first-flipbook-in-4-easy-steps/>
- Isbandono, H. (2015). Canting: Seni Dan Teknologi Dalam Proses Batik. Seni Kriya, 230–239.
- Khomaria, I., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle Pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 4 (5), 2492-2503.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Majid, A. (2008). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Muhammad Alwan, Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna

- Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh, (Jurnal AtTadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang I, No. 2, 2018), hal. 29.
- Nurlaela, E., & Sumantri, M. (2021). Development of Mind Mapping-Based E-Book in Steam for Skills Skills of Grade VI Elementary School Students. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 8(6), 390–399.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM, 8(2), 79–96.
- Rahayu, Wening Patmi, Ika Zutiasari, and Siti Munadhiroh. 2021. “*Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students’ Digital Technopreneurship Competence*.” *Proceedings of the Sixth Padang*
- Raihan, S., & Ahmadi, F. (2018). *Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program*. 7(1), 7–14.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Cet. 1; Jakarta: BP Panca Usaha, 2003.
- Ruddamayanti, 2019, Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca, 1198.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaf, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2009a). Batik Indonesia. Retrieved September 7, 2021, from <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170>.
- Wihyanti, Retno. 2022. “Pelatihan Pembuatan Poster, e-Book, Dan Video Melalui Platform Canva for Education Bagi Guru Sekolah Dasar.” Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Jogja 305–21.
- Yusnimar, E-Book Dan Pengguna Perpustakaan Perhuruan Tinggi Di Jakarta, (Jurnal Al-Maktabah 13, No. 1, 2014), hal. 34-39.