

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CALIBRE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS SISWI KELAS X MA UNGGULAN KH. ABD. WAHAB
HASBULLAH TAMBAKBERAS JOMBANG**

**Development of an Interactive E-Book Based on the Calibre
Application to Improve Writing Skills of Grade X Female Students at
MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang**

Maulida Eva Maisaroh, Aufia Aisa, Rina Dian Rahmawati

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
maulidaeva0305@gmail.com; aufiaaisa@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 5, 2025	Aug 1, 2025	Aug 12, 2025	Aug 17, 2025

Abstract

Writing instruction at MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang, remains heavily reliant on conventional textbooks, which tend to be less engaging and insufficient in motivating students effectively. This study aims to (1) develop an interactive e-book using the Calibre application to enhance writing skills, (2) test its effectiveness, and (3) assess its feasibility. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study involved 39 tenth-grade students from class X-4, with data collected through material expert validation, media expert validation, pre-test and post-test, and student response questionnaires. Validation results indicated that the interactive e-book received an excellent feasibility rating: 100% from the material expert, 92.5% from the media expert,

and 97% from student responses. The effectiveness test, measured using the N-Gain method, yielded an average score of 0.58 (moderate category), indicating an improvement in writing skills following the use of the e-book. It is concluded that the interactive e-book developed using the Calibre application is highly feasible and effective for teaching writing skills. The findings suggest that Calibre-based learning media offer an innovative, interactive, and flexible alternative that can enhance learning motivation, foster active student engagement, and support independent learning across various subjects.

Keywords: Interactive E-Book; Calibre Application; Writing Skills; Media Feasibility; Learning Effectiveness; ADDIE Model.

Abstrak: Pembelajaran keterampilan menulis di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang masih didominasi penggunaan buku teks konvensional sehingga kurang menarik dan belum mampu memotivasi peserta didik secara optimal. Penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan *e-book* interaktif berbasis aplikasi *Calibre* untuk meningkatkan keterampilan menulis, (2) menguji keefektifan penggunaannya, dan (3) menilai tingkat kelayakannya. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 39 peserta didik kelas X-4, dengan data diperoleh melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, *pre-test* dan *post-test*, serta angket respons peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-book* interaktif memperoleh skor kelayakan sangat tinggi, yaitu 100% dari ahli materi, 92,5% dari ahli media, dan 97% dari respons peserta didik. Uji keefektifan dengan metode *N-Gain* menghasilkan skor rata-rata 0,58 (kategori sedang), yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis setelah penggunaan media. Disimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbasis aplikasi *Calibre* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Calibre* dapat menjadi alternatif inovatif, interaktif, dan fleksibel, yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta mendukung pembelajaran mandiri pada berbagai mata pelajaran.

Kata Kunci: *E-Book* Interaktif; Aplikasi *Calibre*; Keterampilan Menulis; Kelayakan Media; Efektivitas Pembelajaran; Model ADDIE.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memunculkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, khususnya dalam keterampilan menulis. Penekanan Islam terhadap pentingnya ilmu di antaranya dalam QS. Al-Mujadalah: 11, yang menyatakan bahwa :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَنْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ. (المجادلة: ١١)

"Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Menjadi landasan normatif bahwa pendidikan harus mengintegrasikan akhlak, akal, dan potensi fisik secara seimbang. Dalam konteks ini, isu penelitian yang muncul adalah bagaimana menghadirkan media pembelajaran digital yang tidak sekadar informatif, tetapi juga menarik dan mendidik akhlak siswa melalui kemudahan akses dan interaktivitas.

Penelitian oleh (Wahyuni et al., 2025) membuktikan bahwa e-book interaktif dengan integrasi model ARCS dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan menulis siswa. Sementara itu, (Ishak et al., 2025) menunjukkan bahwa pengembangan model berbasis genre efektif dalam membentuk keterampilan menulis siswa secara lebih terarah. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Mufidah et al., 2019), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis produk digital dapat meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan menulis siswa di madrasah.

Sebagai tanggapan terhadap isu tersebut, peneliti mengembangkan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre yang mengombinasikan teks, gambar, animasi, dan suara, dengan tujuan memotivasi siswi kelas X dalam meningkatkan keterampilan menulis di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah Tambakberas, Jombang. E-book ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan format digital sekaligus mengacu pada prinsip pendidikan akhlak. Studi oleh (Bachtiar & Almardhi, 2020) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game dapat meningkatkan minat menulis bahasa Arab. Selanjutnya, (Katili & Hula, 2020) mengembangkan tes keterampilan menulis interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi pengembangan media digital dalam pembelajaran bahasa Arab, termasuk model berbasis genre (Arisandi et al., 2022) dan penggunaan metode PBL dalam literasi ilmiah (Tamam & Subrata, 2022). Beberapa studi internasional juga menyoroti potensi e-book dalam pembelajaran, seperti penggunaan interactive games dan metode pendukung pembelajaran bahasa (Armando et al., 2023), choose-your-own-adventure e-books untuk meningkatkan kosakata (Day et al., 2021), Metabook AR storybooks untuk pengalaman membaca imersif (Yibo et al., 2025), serta pemanfaatan format EPUB3 untuk buku teks digital di pendidikan tinggi (Ebner et al., 2016).

Bahkan pengembangan web-based e-books untuk pemrograman juga menunjukkan efektivitas dalam keterlibatan belajar (Macneil et al., 2023).

Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara eksplisit menghubungkan model pengembangan e-book interaktif berbasis Calibre dengan pengukuran validitas, efektivitas, dan kelayakan di lingkungan madrasah aliyah unggulan berbasis pendidikan Islam. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi aplikasi Calibre sebagai platform pengembangan e-book, konteks pendidikan Islam, serta pengukuran multi-dimensi hasil pengembangan. Penelitian ini juga diperkuat dengan teori bahwa media interaktif dapat memperkuat motivasi belajar dan keterampilan menulis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis siswi kelas X di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang, sekaligus menguji tingkat keefektifitasan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kelayakan e-book interaktif tersebut sebagai media pembelajaran yang mampu memadukan aspek teknis, pedagogis, dan nilai-nilai pendidikan akhlak, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran menulis di lingkungan madrasah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE sebagai kerangka konseptual dalam mengembangkan e-book interaktif berbasis Calibre untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab. Model ADDIE terdiri atas tahapan *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dipilih karena strukturalistik dan adaptif. Riset terbaru menunjukkan bahwa ADDIE efektif dalam desain multimedia pembelajaran (Adeoye et al., 2024), aplikasi inovatif di smart classroom (Li & Chen, 2023), maupun pengembangan sistem pembelajaran VR (Ebner et al., 2016).

Subjek penelitian adalah 39 siswi kelas X-4 MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah Tambakberas, Jombang, yang dipilih melalui purposive sampling agar sesuai dengan konteks eksperimen. Pendekatan ini sering digunakan untuk memilih peserta berdasar karakteristik spesifik sesuai tujuan studi (Campbell et al., 2020). Data dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen: observasi interaksi siswi dengan media, wawancara guru untuk analisis kebutuhan, angket validasi oleh ahli materi dan media, serta angket respon

siswi menggunakan skala Likert 4 poin, praktik yang konsisten dengan riset pengembangan media pembelajaran kontemporer (Alyusfitri et al., 2024).

Efektivitas media yang dikembangkan diukur melalui dua tahap pengujian, yakni pre-test dan post-test, dengan hasil analisis menggunakan metode N-Gain untuk menilai tingkat peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab pada peserta didik (Kurniawan & Hidayah, 2021). Proses evaluasi dilakukan secara kualitatif berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil observasi lapangan, serta secara kuantitatif melalui analisis nilai validitas, kelayakan, dan tanggapan siswa terhadap media yang digunakan (Nabilah & Puspasari, 2025). Seluruh rangkaian penelitian berlangsung selama empat bulan, mulai dari September hingga Desember 2024, dengan rincian tahapan: bulan pertama fokus pada analisis kebutuhan dan perancangan desain, bulan kedua pada pengembangan produk dan validasi, bulan ketiga pada tahap implementasi di kelas, serta bulan keempat pada tahap evaluasi menyeluruh. Alur penelitian ini selaras dengan pola penerapan model ADDIE yang banyak ditemukan dalam kajian pengembangan media pembelajaran modern, baik di tingkat nasional maupun internasional (Hashimoto et al., 2025), dalam riset pengembangan konten digital adaptif (Muzkiyah & Nugroho, 2024), maupun pada inovasi pembelajaran berbasis teknologi interaktif di bidang bahasa (Arifin & Qohar, 2024).

HASIL

1. Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis Aplikasi *Calibre*

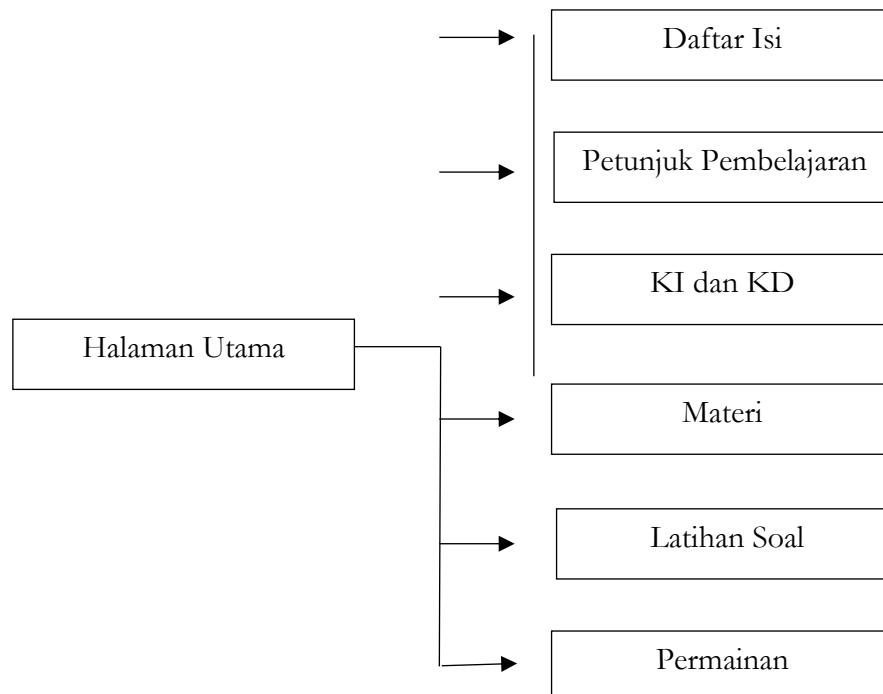
a. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis pada model ADDIE bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran. Di MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X, Ibu Binti Muslikah, S.Pd.I, menunjukkan bahwa pembelajaran hanya mengandalkan buku paket, sehingga siswa merasa bosan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti bersama guru menyepakati pengembangan media pembelajaran berupa e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

b. Tahap Design (Desain)

Tahap perancangan bertujuan mengembangkan media pembelajaran e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre. Desain e-book dibuat menarik dengan pemilihan warna

yang tepat, variasi gambar, dan permainan edukatif agar siswi tidak cepat bosan. Rancangan ini menjadi dasar pengembangan produk sesuai alur perancangan yang telah ditetapkan. Berikut alur perancangan/Desain *e-book* Interaktif Berbasis Aplikasi Calibre :



Gambar 1. Rancangan Desain E-book

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre dilengkapi gambar berwarna sesuai materi untuk memudahkan pemahaman dan mengurangi kebosanan siswi. Berikut hasil pengembangannya:



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

The screenshot shows the table of contents page. It is titled 'DAFTAR ISI' and lists the chapters and their corresponding page numbers. The content is as follows:

DAFTAR ISI	
1	Daftar Isi
2	Petunjuk Pembelajaran
3	KI dan KD
4	Materi
5	Latihan Soal
6	Permainan

Gambar 3. Tampilan Daftar isi



Gambar 4. Tampilan Sub Bab

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, tolong-menolong, responsif, dan proaktif) sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menepatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. Memahami, menerapkan, dan menggunakan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, keteguhan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (tema, teks, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema الاجتماع والمعارف (social interaction and knowledge) yang melibatkan tindak tutur mengucapkan diri dan orang lain, meminta maaf, berterimakasih, dan berpromisi dengan menggunakan كلمة التمجيد والتعريف (praise and commendation words). Mengenalisisi gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema الاجتماع والمعارف (social interaction and knowledge) dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari كلمة التمجيد والتعريف (praise and commendation words). Mememonitirakan tindak tutur mengucapkan diri dan orang lain, meminta maaf, berpromisi dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari كلمة التمجيد والتعريف (praise and commendation words). Mengaplikasi keul multiregion dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema الاجتماع والمعارف (social interaction and knowledge) dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari كلمة التمجيد والتعريف (praise and commendation words).

Gambar 5. Tampilan Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar



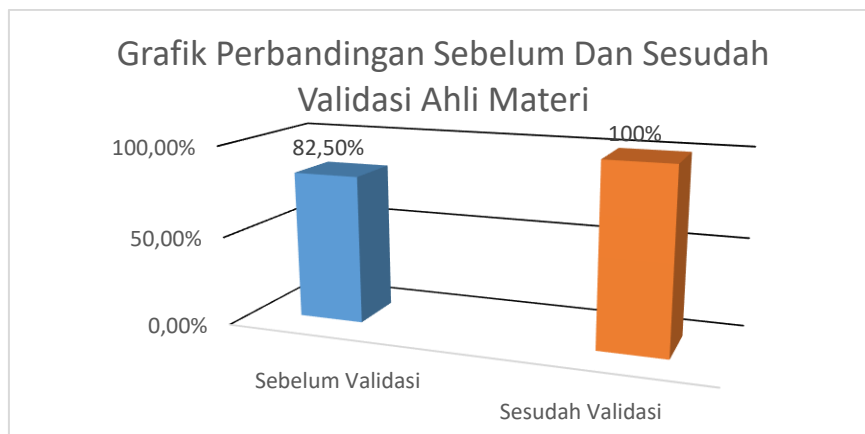
Gambar 6. Tampilan Isi Materi



Gambar 7. Tampilan Indikator Permainan

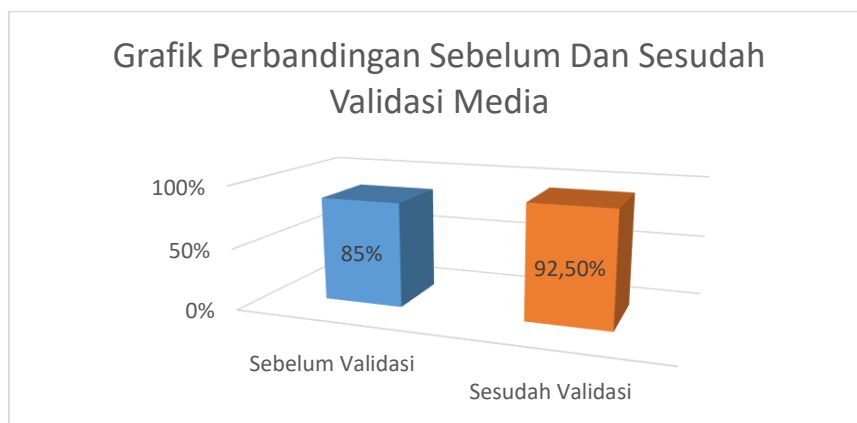
Setelah produk e-book interaktif berbasis Calibre dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, Ibu Binti Muslikah, S.Pd.I., yang berkompeten di bidang bahasa Arab. Validasi bertujuan mengidentifikasi kekurangan materi, khususnya aspek penilaian, meliputi kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran bahasa, kedalaman materi, dan sistematika penyajian. Hasil validasi awal memperoleh rata-rata 82,5% (valid) dan setelah revisi meningkat menjadi 100% (sangat valid), menunjukkan perbaikan signifikan pada kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan evaluasi.

Berikut grafik perbandingannya :



Gambar 8. Grafik perbandingan sebelum dan sesudah Validasi Ahli Materi

Selanjutnya, yang kedua yaitu melakukan validasi media oleh ahli teknologi pembelajaran untuk menilai aspek teknis dan estetika e-book interaktif, mencakup tampilan visual, interaktivitas, navigasi, dan kompatibilitas. Saran perbaikan meliputi penyesuaian kontras warna dan penambahan tombol navigasi yang lebih intuitif. Hasil validasi awal memperoleh rata-rata 85% (valid) dan meningkat menjadi 92,5% (sangat valid) setelah revisi. Berikut grafik perbandigannya :



Gambar 9. Grafik perbandingan sebelum dan sesudah Validasi Ahli Media

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba media e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kepada 39 siswi kelas X-4 MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang. Kegiatan dimulai dengan mempresentasikan media, menyampaikan materi yang terkandung di

dalamnya, menjelaskan fungsi dan manfaat e-book, kemudian memberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Sebelum pelaksanaan tes, peneliti melakukan analisis butir soal untuk mengetahui tingkat kesukaran, dengan hasil 13 butir soal berkategori mudah dan 7 butir soal berkategori sedang.

Hasil pengolahan data pre-test dan post-test menggunakan analisis N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,58, yang termasuk kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hal ini membuktikan bahwa media e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data respon siswi melalui angket uji kepraktisan yang memuat delapan pernyataan terkait tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan manfaat e-book. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata 97%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak” (81%–100%). Dengan demikian, media e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif melibatkan penilaian ahli materi dan media terkait kesesuaian isi, kejelasan penyajian, dan tampilan visual, yang hasilnya digunakan untuk revisi produk. Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah media digunakan di kelas dengan menilai hasil belajar dan angket respon siswi. Hasil menunjukkan respon positif dan peningkatan pemahaman, sehingga media dinyatakan layak digunakan secara luas dalam pembelajaran.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre dalam meningkatkan keterampilan menulis, berdasarkan penilaian para ahli dan respon siswi. Data diperoleh melalui angket validasi yang diberikan kepada dua validator, yaitu Ibu Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I selaku ahli media dan Ibu Binti Muslikah, S.Pd.I selaku ahli materi, serta angket respon dari 39 siswi kelas X-4 MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbullah.

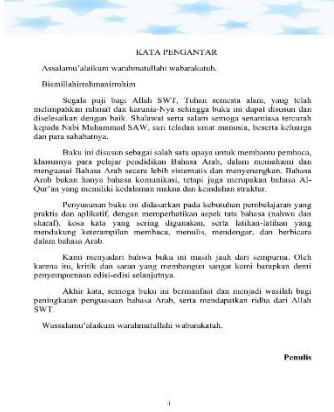
Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan, meskipun masih memerlukan revisi pada beberapa bagian.

Validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan, dengan saran perbaikan berupa penambahan evaluasi di akhir permainan pada e-book interaktif.

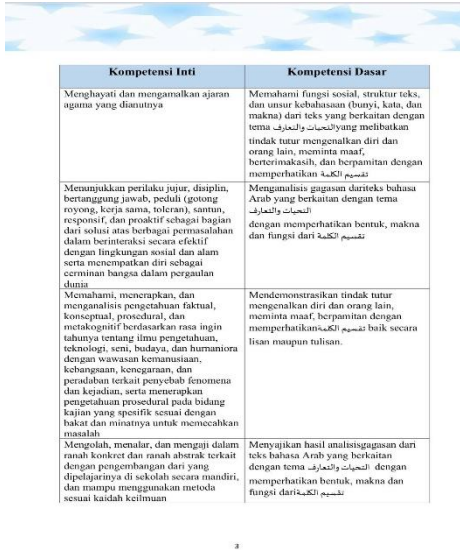
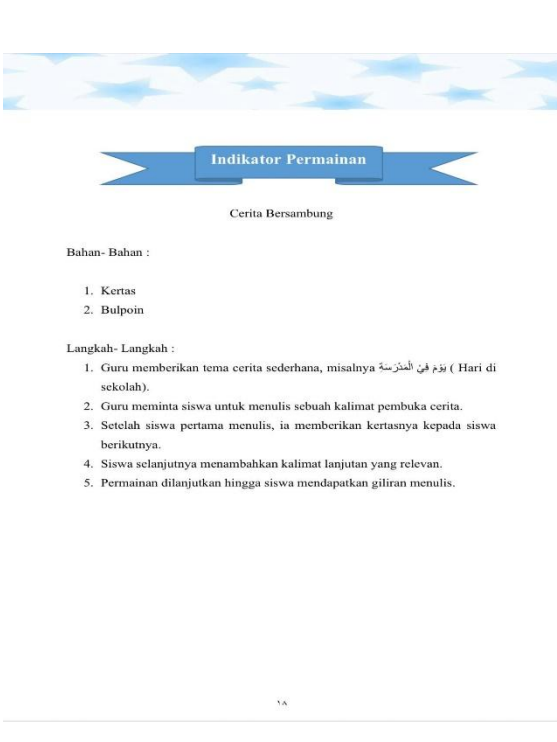
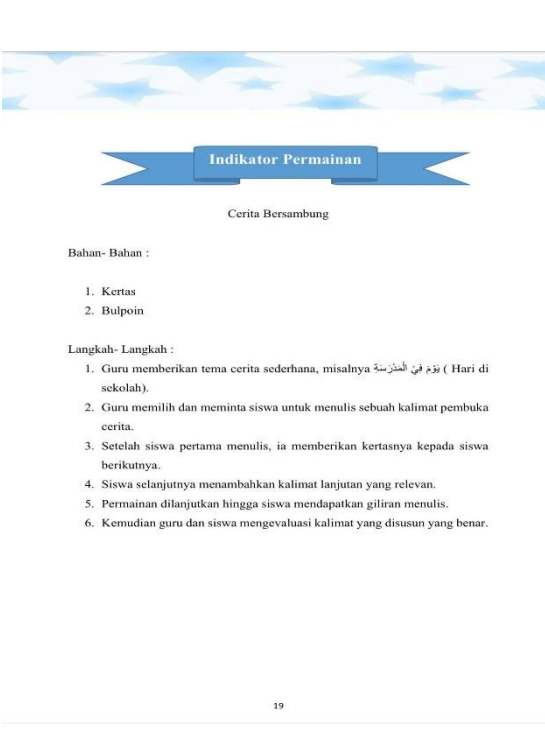
Respon siswi terhadap penggunaan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre menunjukkan rata-rata skor 97%, yang termasuk kategori sangat layak, disertai tanggapan positif dari seluruh peserta. Selain itu, hasil uji N-Gain terhadap data pre-test dan post-test menghasilkan skor rata-rata 0,58 yang berada pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswi.

3. Revisi Produk

Tabel 1. Hasil Revisi Produk

Produk Awal	Produk Setelah Revisi
	
Keterangan : Produk awal <i>e-book</i> ukuran font kata pengantar terlalu kecil, setelah dilakukan revisi ukuran font kata pengantar dibesarkan	

Produk Awal	Produk Setelah Revisi
Keterangan : Produk awal <i>e-book</i> tidak terdapat petunjuk pembelajaran, setelah dilakukan revisi dengan menambahkan petunjuk pembelajaran	
Keterangan : Produk awal <i>e-book</i> bagian sub bab menggunakan penomoran setelah dilakukan revisi menghilangkan penomoran bab	

Produk Awal	Produk Setelah Revisi										
	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Inti</th><th>Kompetensi Dasar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</td><td>Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف yang melibatkan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berterima kasih, dan berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة</td></tr> <tr> <td>Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</td><td>Menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة</td></tr> <tr> <td>Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</td><td>Mendemonstrasikan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة baik secara lisan maupun tulisan.</td></tr> <tr> <td>Mengolah, menalar, dan menguji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</td><td>Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة</td></tr> </tbody> </table>	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف yang melibatkan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berterima kasih, dan berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	Menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	Mendemonstrasikan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة baik secara lisan maupun tulisan.	Mengolah, menalar, dan menguji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar										
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	Memahami fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف yang melibatkan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berterima kasih, dan berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة										
Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	Menganalisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة										
Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	Mendemonstrasikan tindak tutur mengenalkan diri dan orang lain, meminta maaf, berpanjitan dengan memperhatikan تقديم الكلمة baik secara lisan maupun tulisan.										
Mengolah, menalar, dan menguji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks bahasa Arab yang berkaitan dengan tema التعارف والتعارف dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari تقديم الكلمة										
Produk awal <i>e-book</i> tidak terdapat Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar, setelah dilakukan revisi dengan menambahkan Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar											
 Indikator Permainan Cerita Bersambung Bahan- Bahan : 1. Kertas 2. Bulpoin Langkah- Langkah : 1. Guru memberikan tema cerita sederhana, misalnya يوم في المدرسة (Hari di sekolah). 2. Guru meminta siswa untuk menulis sebuah kalimat pembuka cerita. 3. Setelah siswa pertama menulis, ia memberikan kertasnya kepada siswa berikutnya. 4. Siswa selanjutnya menambahkan kalimat lanjutan yang relevan. 5. Permainan dilanjutkan hingga siswa mendapatkan giliran menulis.	 Indikator Permainan Cerita Bersambung Bahan- Bahan : 1. Kertas 2. Bulpoin Langkah- Langkah : 1. Guru memberikan tema cerita sederhana, misalnya يوم في المدرسة (Hari di sekolah). 2. Guru memilih dan meminta siswa untuk menulis sebuah kalimat pembuka cerita. 3. Setelah siswa pertama menulis, ia memberikan kertasnya kepada siswa berikutnya. 4. Siswa selanjutnya menambahkan kalimat lanjutan yang relevan. 5. Permainan dilanjutkan hingga siswa mendapatkan giliran menulis. 6. Kemudian guru dan siswa mengevaluasi kalimat yang disusun yang benar.										
Keterangan : Produk awal <i>e-book</i> pada bagian akhir permainan tidak ada evaluasi, setelah dilakukan revisi ditambahkan evaluasi diakhir permainan											

PEMBAHASAN

1. Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Calibre untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswi Kelas X di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang

Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran menulis masih mengandalkan buku paket sehingga kurang menarik bagi siswi. Pada tahap desain, peneliti merancang e-book interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, dan fitur permainan edukatif sesuai kompetensi pembelajaran. Tahap pengembangan menggunakan aplikasi Calibre untuk mengintegrasikan semua komponen ke dalam format e-book yang kompatibel di berbagai perangkat. Uji coba dilakukan pada tahap implementasi kepada 39 siswi kelas X-4, kemudian revisi produk dilakukan berdasarkan masukan ahli dan respon siswi pada tahap evaluasi. Validasi ahli materi memperoleh skor 100% dan ahli media 92,5% (kategori sangat layak) dengan saran penambahan evaluasi di akhir permainan.

Temuan ini sejalan dengan (Adeoye et al., 2024) yang menegaskan bahwa model ADDIE efektif dalam mengembangkan media pembelajaran karena strukturnya yang sistematis dan adaptif. (Wahyuni et al., 2025) juga menemukan bahwa e-book interaktif berbasis model ARCS mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis melalui elemen interaktif yang menarik. (Ishak et al., 2025) membuktikan bahwa pengembangan e-book berbasis genre efektif dalam membentuk keterampilan menulis secara terarah, sedangkan (Mufidah et al., 2019) menunjukkan bahwa produk digital interaktif dapat meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan menulis siswa madrasah. Selanjutnya, (Bachtiar & Almardhi, 2020) menekankan bahwa unsur permainan edukatif dalam media pembelajaran bahasa dapat memperkuat motivasi belajar, yang juga diintegrasikan dalam e-book ini.

Pengembangan e-book interaktif berbasis Calibre memiliki implikasi praktis yang signifikan, khususnya di lingkungan madrasah aliyah yang sebelumnya didominasi media pembelajaran konvensional. Media ini tidak hanya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital. Model pengembangan ini dapat diadaptasi guru untuk mata pelajaran lain, mengikuti rekomendasi (Arifin & Qohar,

2024) bahwa media berbasis web atau digital perlu dirancang sesuai karakteristik materi dan peserta didik.

Kendati demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Subjek penelitian hanya mencakup satu kelas di satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Uji coba juga dilakukan hanya pada satu versi e-book tanpa perbandingan dengan platform atau format lain seperti EPUB3 (Ebner et al., 2016) yang juga berpotensi efektif. Selain itu, aspek infrastruktur seperti ketersediaan perangkat dan kemampuan teknologi siswa belum diteliti secara mendalam, padahal hal ini dapat mempengaruhi efektivitas media.

2. Keefektivitasan Penggunaan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Calibre untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswi Kelas X di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test menggunakan metode N-Gain, diperoleh skor rata-rata 0,58 yang termasuk kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis siswi setelah menggunakan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre. Hasil tersebut juga didukung oleh respon angket yang menunjukkan persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat layak, yang berarti siswi memberikan tanggapan positif terhadap media baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun manfaatnya terhadap proses belajar. Tingkat validasi yang tinggi dari ahli materi (100%) dan ahli media (92,5%) semakin memperkuat bahwa media ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran menulis.

Hasil ini sejalan dengan temuan (Alyusfitri et al., 2024) yang membuktikan bahwa penggunaan e-modul interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mendapatkan respon positif dari peserta didik. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Wahyuni et al., 2025) yang menunjukkan bahwa e-book interaktif berbasis prinsip motivasi ARCS efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa. Selain itu, (Mufidah et al., 2019) menemukan bahwa media digital berbasis interaktivitas dapat mengoptimalkan kreativitas dan keterampilan menulis di madrasah. Dengan demikian, efektivitas e-book interaktif berbasis Calibre dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya unsur interaktivitas dan kemudahan akses dalam media pembelajaran.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre sebagai media pendukung pembelajaran menulis, baik di dalam kelas maupun untuk pembelajaran mandiri. Media ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar bagi siswa, sekaligus menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi. Sesuai dengan pendapat (Arifin & Qohar, 2024), media pembelajaran yang berbasis web atau platform digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan subjek yang hanya mencakup satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Selain itu, faktor eksternal seperti kesiapan teknologi siswa, ketersediaan perangkat, dan dukungan infrastruktur sekolah belum diteliti secara mendalam. Penelitian di masa mendatang perlu mempertimbangkan pengujian media ini di berbagai sekolah dengan kondisi infrastruktur yang berbeda, serta membandingkannya dengan media digital lain seperti format EPUB3 (Ebner et al., 2016) atau media berbasis augmented reality (Yibo et al., 2025) untuk melihat perbedaan efektivitasnya.

3. Kelayakan E-Book Interaktif Berbasis Aplikasi Calibre untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswi Kelas X di MA Unggulan K.H. ABD Wahab Hasbullah, Tambakberas Jombang

Penilaian kelayakan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre diperoleh melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon siswi. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Binti Muslikah, S.Pd.I memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Validasi ahli media oleh Ibu Rina Dian Rahmawati, M.Pd.I memperoleh skor rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan, meskipun disertai saran untuk menambahkan evaluasi di akhir permainan. Sementara itu, hasil angket respon siswi menunjukkan persentase rata-rata 97% yang termasuk kategori sangat layak, dengan respon positif dari seluruh peserta terkait tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan manfaat media terhadap pembelajaran menulis.

Hasil kelayakan ini konsisten dengan temuan (Adeoye et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang

terstruktur, valid, dan siap digunakan setelah melalui proses validasi ahli. Penelitian (Nabilah & Puspasari, 2025) juga menunjukkan bahwa media interaktif berbasis platform digital yang memperoleh skor validasi tinggi dari ahli dan respon positif siswa cenderung efektif dan layak diimplementasikan. Selain itu, (Bachtiar & Almardhi, 2020) menegaskan bahwa media dengan elemen interaktif dan desain menarik lebih mudah mendapatkan penilaian layak dari pengguna karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini memperkuat bahwa kelayakan media dalam penelitian ini bukan hanya dari segi teknis, tetapi juga dari penerimaan pengguna.

Implikasi dari hasil kelayakan ini adalah bahwa e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran menulis, baik di kelas maupun untuk pembelajaran mandiri. Tingginya penilaian dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa desain konten, tampilan visual, serta fungsi interaktif telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tingginya respon positif siswa juga menunjukkan potensi keberlanjutan penggunaan media ini dalam jangka panjang. Guru dapat menjadikannya sebagai bahan ajar tambahan yang fleksibel, sesuai dengan saran (Li & Chen, 2023) bahwa media digital yang mudah dioperasikan akan meningkatkan efektivitas implementasi di kelas.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada proses validasi yang hanya melibatkan dua ahli dan satu kelompok responden di satu sekolah, sehingga kelayakan media belum diuji di lingkungan dan karakteristik siswa yang berbeda. Selain itu, belum dilakukan perbandingan kelayakan dengan media serupa berbasis format EPUB3 (Ebner et al., 2016) atau teknologi AR (Yibo et al., 2025) yang juga berpotensi memberikan pengalaman belajar interaktif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak validator, memperluas sampel responden, dan membandingkan media dengan teknologi lain untuk memperkuat hasil kelayakan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan e-book interaktif berbasis aplikasi Calibre yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat layak, dengan skor 100% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media. Respon siswa juga menunjukkan penilaian sangat positif dengan persentase rata-rata 97%. Uji keefektifitasan menggunakan metode N-Gain memperoleh skor rata-rata 0,58

(kategori sedang), yang menandakan adanya peningkatan keterampilan menulis setelah penggunaan media.

Hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, audio, dan fitur interaktif dalam satu platform. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa dengan akses yang fleksibel. Penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, khususnya pada keterampilan menulis di madrasah aliyah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian pada berbagai sekolah dengan latar belakang siswa dan kondisi infrastruktur yang beragam. Pengembangan media dapat diarahkan pada penambahan fitur evaluasi otomatis, analitik pembelajaran, dan akses multi-platform untuk mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan. Dengan demikian, media ini berpotensi diimplementasikan secara luas sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Alyusfitri, R., Gistituati, N., Yerizon, Fauzan, A., & Yarman. (2024). The Effectiveness and Relationship of Student Responses toward Learning Outcomes Using Interactive Multimedia-Based E-Modules in Elementary Schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(5), 573–584. <https://doi.org/10.26822/iejec.2024.354>
- Arifin, M. Z., & Qohar, A. (2024). Development of Web-Based Interactive Learning Media on Quadratic Equation Materials. *EduMa: Mathematics education learning and teaching*, 13(1), 10–23. <https://doi.org/10.24235/eduma.v13i1.14447>
- Arisandi, B., Irawan, B., Ginting, M. F. M., & Aziz, A. (2022). Pelatihan Pengajaran dengan Pendekatan Genre bagi Guru-guru di Jampang English Village. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i1.1354>
- Armando, G., Robert, S., & Ramachandran, G. (2023). Interactive Games, E-books, and Methods to Support Arabic Language Learning Upper Secondary School State Islamic Institute. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55849/lingeduca.v1i2.66>
- Bachtiar, F., & Almardhi, M. R. (2020). Educational Games in Learning Arabic Writing Skills. *Alsuna (Journal of Arabic and English Language)*, 8(1), 35–52. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i1.6849>

- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T., McNamara, D., & M.Connor, C. (2021). *Choose Your Own Adventure: Interactive E-Books to Improve Word Knowledge and Comprehension Skills*. 1–43. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2403.02496>
- Ebner, M., Gailer, C., Khalil, M., Kopp, M., & Lackner, E. (2016). Potential of EPUB3 for digital textbooks in higher education. In *Proceedings of Smart Learning Conference, Dubai, UAE*, 324–336. https://doi.org/10.1007/978-3-319-11200-8_71
- Hashimoto, M., Nakamura, N., & Sato, N. (2025). Development Process of a Learning Program to Improve Health Literacy in Social Eating Situations for Adolescents With Food Allergies. *Journal of Pediatric Health Care*. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2025.02.005>
- Ishak, D. M., Asrori, I., & Nurhidayati, N. (2025). Development Of E-Book For Learning Arabic Reading Skills Based On A Genre Based Approach For Senior High School Students. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 8(1), 394–408. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i1.29593>
- Katili, I. S., & Hula, I. R. N. (2020). Interactive Arabic Writing Skills Test Design Using a Mentimeter: Research and Development. *Alsuna (Journal of Arabic and English Language)*, 8(1), 53–70. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i1.6596>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN SAINS*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Li, B., & Chen, D. (2023). A Study of Smart Classroom Teaching Model of ADDIE Model under Digital Transformation. *Frontiers in Educational Research*, 6(23), 63–70. <https://doi.org/10.25236/FER.2023.062311>
- Macneil, S., Tran, A., Hellas, A., Kim, J., Sarsa, S., Denny, P., Bernstein, S., & Leinonen, J. (2023). Experiences from Using Code Explanations Generated by Large Language Models in a Web Software Development E-Book. In *SIGCSE 2023 - Proceedings of the 54th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (Vol. 1, Nomor 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3545945.3569785>
- Mufidah, N., Suryawati, D., Sa'adah, N., & Bin Tahir, S. Z. (2019). Learning Arabic Writing Skill Based on Digital Products. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 2(2), 185–190. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i2.8395>
- Muzkiyah, A., & Nugroho, D. A. (2024). Enhancing Learning Engagement in Madrasah Ibtidaiyah Students Through AR-Based Monopoly Media in History Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 2350–2365. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4972>
- Nabilah, S., & Puspasari, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site dengan Dukungan. *Jurnal Wabana Pendidikan*, 12(1), 183–196. <https://jurnal.unigal.ac.id/jwp/article/view/15157>
- Tamam, A., & Subrata, H. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah*

Mandala Education, 8(4), 3035–3040. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4092>

Wahyuni, I. N., Sariyatun, S., Muchtarom, M., & Alhakimi, H. (2025). Development of an Interactive E-book based on the ARCS Model to Improve Students' Arabic Writing Skills. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 17(1), 255–275. <https://doi.org/10.24042/zc99y484>

Yibo, W., Yuanyuan, M., Shi-Ting, N., Zeyu, W., & Pan, H. (2025). *Metabook: A Mobile-to-Headset Pipeline for 3D Story Book Creation in Augmented Reality*. 1–34. <https://doi.org/10.1109/VRW66409.2025.00285>