

202210430311144
Kheysha Salsabela
Prodi PGSD

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS VISUALISASI 3D MELALUI QR CODE UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN MENDALAM KELAS V SD**

SKRIPSI



**OLEH:
KHEYSHA SALSABELA
202210430311144**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS VISUALISASI 3D MELALUI QR CODE UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN MENDALAM KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan
gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH:

KHEYSHA SALSABELA

202210430311144

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
VISUALISASI 3D MELALUI QR CODE UNTUK Mendukung
PEMBELAJARAN Mendalam Kelas V SD



Dr. Kurnahyono, M.Pd.

NIDN: 0729108703

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
VISUALISASI 3D MELALUI QR CODE UNTUK Mendukung
PEMBELAJARAN Mendalam Kelas V SD

KHEYSHA SALSABELA

202210430311144

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang 10 Maret 2026



Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendi, M.M.

Dewan Penguji

1. Belinda Dewi Regina, M.Pd.
2. Tyas Deviana, M.Pd.
3. Dr. Kuncahyono, M.Pd.

Tanda Tangan

1.
2.
3.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kheysha Salsabela

Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 08 September 2004

NIM : 202210430311144

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Visualisasi 3D melalui QR code Untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam Kelas V SD" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka
2. Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 24 Februari 2026

Yang menyatakan,




Kheysha Salsabela

202210430311144

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rosulullah SWT yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini:

- a. Bapak dan ibuku yang aku sayangi dan aku patuhi, terimakasih atas semua kasih sayang dukungan yang telah beliau berikan kepada saya dengan tulus dan ikhlas. Membesarkan, menyayangi, membimbing, mendo'akan, dan berkorban untuk masadepanku. Kalian selalu hadir dalam setiap do'aku.
- b. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah hingga sampai pada titik ini. Terima kasih atas segala usaha, kesabaran, dan semangat yang telah diberikan dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk meraih impian dan masa depan yang lebih baik
- c. Kakakku terimakasih atas kasih sayang, dukungan, nasehat dan sudah menyemangatiku selalu. Karena engkau aku bisa menjalani hidup sebagai adik perempuan yang beruntung.
- d. Untuk sahabatku ayuning tyas dan intan putri, terimakasih atas motivasinya, dan selalu menemani penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi in, terimakasih juga selalu sabar dan memberikan support penuh kepada penulis.

ABSTRAK

Salsabela, Kheysha, 2026. Pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif Berbasis Visualisasi 3D melalui QR code Untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam Kelas V SD. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing

(1) Dr. Kuncahyono, M.Pd.

Kata Kunci: *Flipbook*, visualisasi 3D, QR Code, pembelajaran mendalam.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Slaharwotan yang masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dan gambar dua dimensi. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya pada bab “Berkenalan dengan Bumi Kita” yang meliputi struktur bumi, atmosfer bumi, dan siklus air. Kurangnya visualisasi konkret menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mendalam. Tujuan pengembangan media *flipbook* digital guna mendukung pembelajaran mendalam siswa kelas V, yang diintegrasikan dengan berbasis visualisasi 3D melalui QR Code.

Metode *Research and Development* (R&D) dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahapannya mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data. Validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, kemudian produk diterapkan (uji coba) kepada siswa kelas V SDN 1 Slaharwotan.

Berdasarkan penilaian ahli, media *flipbook* digital interaktif berbasis visualisasi 3D melalui QR Code terbukti pada kategori yang sangat layak. Siswa juga menunjukkan respons bahwa media ini menarik, digunakan dengan mudah, serta siswa merasa terbantu dalam konsep abstrak secara *lebih nyata*. QR Code memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan lebih bermakna dalam memvisualisasikan konten 3D.

ABSTRACT

Salsabela, Kheysha, 2026. Development of Interactive Digital Flipbooks Based on 3D Visualization through QR codes to Support Deep Learning in Grade V Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang, Supervisor (1) Dr. Kuncahyono, M.Pd.

Keywords: *Flipbook, 3D visualization, QR Code, deep learning.*

This study examines the use of conventional learning media, such as printed textbooks and two-dimensional illustrations, in fifth-grade science instruction at SDN 1 Slaharwotan, which can hinder students' understanding of abstract concepts, particularly in the topic "Berkenalan dengan Bumi Kita." To address this limitation, the study aims to develop a digital flipbook integrated with 3D visualizations accessed through QR codes to support deeper learning among fifth-grade students.

This study employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE instructional design model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data were gathered through observations, interviews, questionnaires, and documentation. The developed product underwent validation by subject-matter and media experts before being tested through a limited trial involving fifth-grade students at SDN 1 Slaharwotan.

Based on evaluations from experts, the interactive digital flipbook integrated with 3D visualizations through QR codes was found to be highly appropriate for use in learning. Student feedback indicated that the media was interesting, user-friendly, and effective in supporting a more concrete understanding of abstract concepts. The incorporation of QR codes also enhanced interactivity and contributed to a more meaningful learning experience when visualizing 3D content.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah SWT, karena hanya dengan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Interaktif Berbasis Visualisasi 3D Melalui QR Code Untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam Kelas V SD” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Kuncahyono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing, atas segala bimbingan, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis, serta arahan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Karsum, S.Pd., M.M, selaku Kepala Sekolah SDN 1 Selaharwotan, atas izin dan dukungan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Galis Priyono, S.Pd, selaku guru wali kelas V SDN 1 Slaharwotan, atas kerja sama yang sudah membantu kelancaran pelaksanaan selama penelitian.
4. Bapak Semin atas segala doa yang telah dilangitkan, dukungan, dan pengorbanannya dan Ibunda Suhartik, yang dengan penuh kasih sayang selalu menjadi sumber semangat dan kekuatan. Serta Kakak saya tercinta Suharto atas doa, dukungan, dan motivasi yang senantiasa diberikan.
5. Sahabat SMA dan Kuliahku serta teman-teman kelas C yang telah memberikan semangat dan motivasi.

Semoga segala bantuan, dukungan, doa dan yang diberikan mendapatkan balasan setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Malang, 10 Maret 2025

Kheysha Salsabela

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Surat Pernyataan Keaslian	iv
Persembahan	vi
Abstrak	vii
Abstract	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I (Pendahuluan)	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan	6
1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	7
1.7 Definisi Operasional	8
BAB II (Kajian Pustaka)	10
2.1 Kajian Teori	10
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	17
2.3 Kerangka Pikir Penelitian	21
BAB III (Metode Penelitian & Pengembangan)	22
3.1 Model Penelitian & Pengembangan	22
3.2 Produser penelitian & pengembangan	22
3.3 Subjek Penelitian	24
3.4 Jenis Data	24
3.5 Tempat Dan Waktu Penelitian	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	25
3.7 Instrumen Penelitian	26

3.8	Teknik Analisis Data	32
BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan).....		36
4.1	Hasil Penelitian	36
4.2	Pembahasan	56
BAB V (Penutup)		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	61
Daftar Pustaka.....		62
Lampiran		69



DAFTAR TABEL

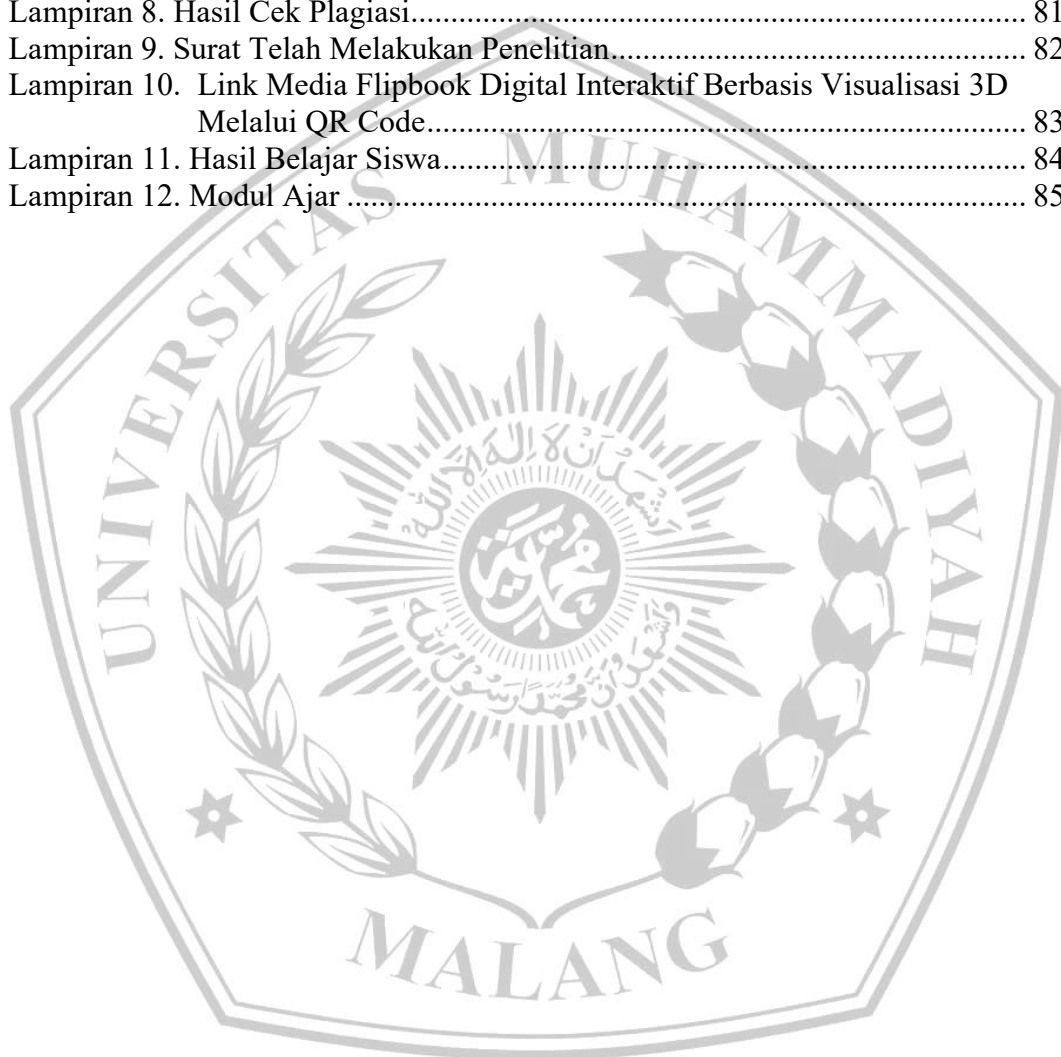
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal	27
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Awal	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respons Pendidik	31
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta didik.....	32
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan	35
Tabel 4. 1 Pembuatan Media Flipbook Digital Interaktif Berbasis Visualisasi 3D Melalui QR Code.....	38
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media	41
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media.....	42
Tabel 4. 5 Hasil Angket Siswa	55
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Alir Kerangka Berfikir	21
Gambar 4. 1 Peneliti Menjelaskan Materi Struktur Bumi.....	44
Gambar 4. 2 Peneliti Menjelaskan Materi Siklus Air	44
Gambar 4. 3 Peneliti Menjelaskan Materi Atmosfer Bumi.....	45
Gambar 4. 4 Peneliti Mengenalkan Media Flipbook Digital Interaktif	45
Gambar 4. 5 Mengenalkan Media Flipbook Digital Berbasis Visualisasi 3D	46
Gambar 4. 6 Peserta Didik Mengakses Visualisasi 3D Materi Struktur Bumi	46
Gambar 4. 7 Peserta Didik Mengakses Visualisasi 3D Materi Siklus Air.....	47
Gambar 4. 8 Peserta Didik Mengakses Visualisasi 3D Materi Siklus Air.....	47
Gambar 4. 9 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Materi Struktur Bumi.....	48
Gambar 4. 10 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Materi Atmosfer Bumi	48
Gambar 4. 11 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Materi Siklus Air.....	49
Gambar 4. 12 Peserta Didik Melakukan Presentasi Materi Struktur Bumi	49
Gambar 4. 13 Peserta Didik Melakukan Presentasi Materi Perubahan Atmosfer Bumi	50
Gambar 4. 14 Peserta Didik Melakukan Presentasi Materi Siklus Air.....	50
Gambar 4. 15 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi Materi Struktur Bumi..	51
Gambar 4. 16 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi Materi Atmosfer Bumi	51
Gambar 4. 17 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi Materi Siklus Air	52
Gambar 4. 18 Peserta Didik Mengisi Angket Respon Siswa.....	53
Gambar 4. 19 Diagram Rata-Rata.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Lembar Penilaian Media	69
Lampiran 2. Instrumen Lembar Penilaian Materi	71
Lampiran 3. Instrumen Lembar Kegiatan Observasi	73
Lampiran 4. Instrumen Lembar Kegiatan Wawancara	74
Lampiran 5. Instrumen Lembar Respon Guru	75
Lampiran 6. Instrumen Lembar Respon Siswa	77
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 8. Hasil Cek Plagiasi.....	81
Lampiran 9. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	82
Lampiran 10. Link Media Flipbook Digital Interaktif Berbasis Visualisasi 3D Melalui QR Code.....	83
Lampiran 11. Hasil Belajar Siswa.....	84
Lampiran 12. Modul Ajar	85



DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., & Putri, Z. (2025). *Relevansi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. 5(1), 257–261.
- Agusnur, A. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Simulasi 3D dalam Pembelajaran STEM*. 1(1), 15–22.
- Ahmad, M. (2021). *Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif*. 1, 173–186.
- Ananda Dwi Putri, & Hanifah Fitriyani. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Geometri Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.47134/ppm.v2i1.1112>
- Andriani, D., Irawan, I., & Ummi, A. (2023). *Keefektifan Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda*. 15(2), 103–112.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anwar, M. (2025). *Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia*. 17(1), 69–96.
- Anwar, M. K. (2017). *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*. 02(2), 97–104. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Arta, I. G. (2022). *Animasi 3 Dimensi Pembelajaran Satwa Langka Jalak Bali Dengan Pengembangan ADDIE Model*. 04(01), 1–10.
- Assidiqi, A. H., Sadiyah, D., Islam, P. A., Islam, M. S., Islam, P. A., Islam, M. S., Islam, P. A., & Islam, M. S. (2025). *Berikut versi dengan **semua awal kata menggunakan huruf kapital***: Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan Kurikulum Merdeka. 02.
- Ayu, G., Mia, M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). *Flipbook : Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar*. 11(1), 165–174.
- Ayuardini, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi*. 15(4). <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Chika Rahayu, Widya Ramhadatul Setiani, D. Y. (2025). *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)*:

Tinjauan Literatur. 13(1), 9–25.

- Dalia, A., Muslihin, H. Y., & Nur, L. (2025). *Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Matematika Berbasis Permainan Congklak di Sekolah Dasar Needs Analysis for Designing Deep Learning-Based Mathematics Instruction through the Traditional Congklak Game in Elementary Schools. 22(2), 202– 210.*
- Desi Minatanti Dwi Pratiwi, Rahyu Setiani, & Ajar Dirgantoro. (2025). Inovasi Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), 129–140.* <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2294>
- Diana Rahayu, R Ading Pramudi, M. M. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Diana. 2(2), 105– 114.* <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).*
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran, 5(1), 25–39.* <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Fatmawaty. (2024). Deep Learning : Sebuah Pendekatan untuk Pembelajaran Bermakna Fatmawaty Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang , Indonesia termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Nurhadi , 2018). Deep learning. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1.*
- Halawa, W. (2020). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIOES) Journal, 1(2), 141– 151.* <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 809–815.* <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts, 4(9), 972–980.* <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran.*
- Henik Al Husnawati, Marzuki, A. N. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D.*

Herniyastuti, H., & Kadir, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Solusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, 3(1), 1–5.
<https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v3i1.49>

Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Cobleng, K., & Bandung, K. (2021).

Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. 28–37.

Inayah, S., & Mardhotillah, B. (2025). *Teknologi informasi pendidikan* (Issue August).

Irnayah, D. D., Rohmah, A. S., & Syukriya, A. R. (2025). *MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ETIKA PROFESI MELALUI*. 3, 1–9.

Khalil, M., Suputra, I. N., Winarno, A., & Bukhori, I. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran E-Learning Berbantuan Linktree. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(3), 5.
<https://doi.org/10.17977/um063v4i3p5>

Kuncahyono, E. Y. (2018). *Penerapan Media Digibook (Buku Digital) untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*.

Landina, I. A. P. L., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). *Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD*. 27(3), 443–452.

Leny Widyawati, M. Abdul Roziq Asrori, H. E. T. (2025). *Strategi Kelompok Kerja Guru (KKG) Kelas VI Dalam Persiapan Penerapan Deep Learning*. 10(September).

Lestari, E. (2024). *Quizizz dalam Modul ajar IPAS untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. 5(2022), 6391–6397.

Lie Li, S. P. H. (2023). *Pengembangan Modul dengan Pendekatan Kearifan Lokal pada Materi Keanekaragaman Hayati*. 13, 1153–1161.

Mahardika, Y., & Jaya, C. A. (2025). *Persepsi Guru Terhadap Implementasi Deep Learning sebagai Pembelajaran Berbasis Pemahaman Konseptual di Sekolah Dasar*. 4(3), 1123–1139.

Mahnun, N. (2020). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah*

- Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Meila, D., Anggraini, N., Fatimah, N., Meitasari, S. D., Hakim, L., & Arif, A. (2024).
Inovasi pengajaran : pengembangan flipbook digital sebagai media bahan ajar dokumen berbasis digital pada pembelajaran kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 50838–50848.
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Melani, D., Handayani, D. E., Subekti, E. E., Pendidikan, F. I., & Sains, L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Literasi Sains Pada Materi Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V SD Negeri Krawitan*. 5(1).
- Muh. Ismail, Masnur, A. G. S. (2021). *Aplikasi QR Code Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pohon Di Kebun Raya Jompie*. 2(1), 167–186.
- Najwa Salsabila Putri, & Marsofiyati Marsofiyati. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Dan Efektivitas Pendidikan Terhadap Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 3(1), 74–86. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v3i1.4475>
- Neni Isnaeni, D. H. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. 1(5), 148–156.
- Ni'mah, Ana Fajriyatin, Udik Yudiono, A. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 125–132. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i1.9859>
- Ni Made Nindya Cahyani, Gusti Ngurah Sastra Agustika, I. G. A. A. W. (2024).
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Drill and Practice Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas IV SDN 4 Nyalian. 4(2), 774–787.
- Ningsih, R. M., Dompou, Y., & Barat, N. T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5, 424–430.
- Nuraeni, W. (2021). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Modul Elektronik Berbantuan Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Fisika Sma. *Instruksional*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.66-76>

- Nurhikmah, S. (2023). *Desain Pembelajaran PAI Dengan Model ADDIE Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay*. 17(2), 1039–1052.
- Nurul, A., Iskandar, S., & Mutiah Amalia. (2025). *Konsep Dan Implementasi Pendekatan Deep Learning Di Sekolah Dasar*. 10.
- Purwoko, R. Y. (2025). *Pembelajaran mendalam berorientasi pada kemampuan numerasi siswa sekolah dasar*. 13–26.
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Putra, L. D., Zhinta, S., Pratama, A., Dahlan, U. A., & Digital, T. (2023). *Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran*. 4(8), 310–317.
- R.M. Nasrul Halim a, Doli Lyandab, F. S. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 528–533.
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&dD): Pengertian, Jenis Dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ramadhina, S. R. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar*. 6(4), 7265–7274.
- Ratnasari, F. E., Sucipto, S., & Kusmiyati, K. (2024). Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Qr-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 542–546. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17809>
- Rohaeni, S. (2020). *Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model addie pada anak usia dini*. 122–130.
- Rohyadi, E., Jamaludin, U., Riani, D., Fitriani, E. N., Dewi, A. C., Mudzaifah, H., Susanti, D., & Fajari, L. E. W. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Virtual Reality (3D) Pada Materi Tata Surya di Kelas 6 SDN Banjar Agung 2 Kota Serang. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.95590>
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.

- Sabrina, M., Hairil, M., Pratama, A. D., & Rahmat, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Buku Digital Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1388. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5071>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Seftiannisa, Z. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Klasifikasi Kingdom Animalia dalam Bentuk Multimedia Interaktif*. 2(2), 1–4. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v131.1>
- Selirowangi, N. B., & Ulfah, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis Power Point Interaktif*. 8(1), 41–50.
- Seprie. (2024). *Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional Pada Siswa SD*. 9(7).
- Septiadi, E. M., & Kasma, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran dalam Pengenalan Komponen Mesin Mobil pada SMK Kartika Palopo. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer*.
- Septiana, N., & Nur Fadhilah, M. (2024). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ipa Berbasis 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(02), 148–154. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v3i02.6986>
- Sik, W. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang (Barung) Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Naver.Com*, 10. <https://m.entertain.naver.com/home/article/108/0003338187>
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, & Choli Astutik. (2025).
Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Sri Mujiatun, Sumarno Sumarno, & Ida Dwijayanti. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 55–

68. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2055>

Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(1).

Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). *Transformasi Pembelajaran Pancasila : Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “ Sibola Lala ” Bagi Siswa kelas 1 SD*. 10(2), 568–576.

Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., & Musta'inah, M. (2023).

Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 1–7. Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 2(2).

Tessa Lonika Simanullang, Nadia Melisa Damanik, Grecia Gustri Malona Sitinjak, Siti Syahira, Elvi Mailani, & Nur Rarastika. (2025). Analisis Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 340–346. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1981>

Torang Siregar, Y. R. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. 3(2), 85–100.

Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

Yogaswara, M. R. (2024). *Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Media Asmlr 3D Pada Materi Fotosintesis*. 4(4), 561–568.

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4, 84–95.

Yusuf, A. N., & Ismail, I. (2025). Signifikansi Pengembangan Kurikulum Abad 21 Berdasarkan Aliran Filsafat Pendidikan Progresivisme. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 340–349. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6608>

Zabir, A. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smp 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang*.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : KHEYSHA SALSABELA
NIM : 202210430311144
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL INTERAKTIF
BERBASIS VISUALISASI 3D MELALUI QR CODE UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN MENDALAM KELAS V SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 15%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 3 Maret 2026

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Kaprodi PGSD



Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 140 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id