

**PENGEMBANGAN MEDIA MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF
BERBASIS MILLEALAB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK MATERI SEJARAH “MACAM-MACAM
PERLAWANAN” DI KELAS VI SDN PAGUNG I**

SKRIPSI



**OLEH :
SITI NURFIAH
NIM. 22206074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF
BERBASIS MILLEALAB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK MATERI SEJARAH “MACAM-MACAM
PERLAWANAN” DI KELAS VI SDN PAGUNG I**

SKRIPSI

Diajukan kepada :

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh :

Siti Nurfiah

NIM. 22206074

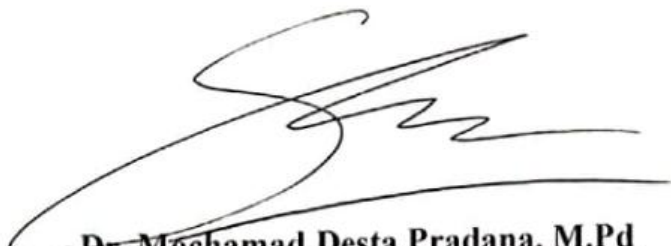
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Siti Nurfiah dengan NIM 22206074 ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diujikan kepada dewan penguji.

Kediri, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing I



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

Kediri, 10 Juni 2026
Dosen Pembimbing II



Aulia Rohmawati, M.Pd
NIP.199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA MUSEUM VIRTUAL INTERAKTIF
BERBASIS MILLEALAB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK MATERI SEJARAH “MACAM-MACAM
PERLAWANAN” DI KELAS VI SDN PAGUNG I

SITI NURFIAH

NIM.22206074

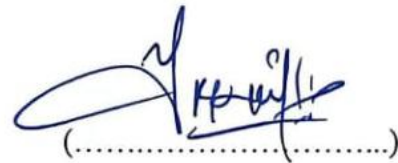
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN)

Syekh Wasil Kediri pada tanggal 24 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Choiru Umatin, M. Pd,
NIP. 198710122019032007



2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011



3. Penguji II

Aulia Rohmawati, M.Pd
NIP.199111122020122020



Kediri, 24 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri


Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾

Artinya: “Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(QS. An Najm :39)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nurfiah

NIM : 22206074

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis
Millealab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik
Materi Sejarah “Macam-Macam Perlawanan” Di Kelas VI
SDN Pagung I

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya, baik untuk naskah ataupun laporan, serta kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, kecuali yang secara tertulis dijadikan referensi dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan ini pernyataan yang saya buat dengan penuh tanggung jawab, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.

Kediri, 8 Juni 2026

Peneliti



METERAL
TEMPEL
C5AOX041687753

Siti Nurfiah
NIM.22206074

ABSTRAK

Siti Nurfiah, Dosen pembimbing Dr. Mochamad Desta Pradana, M. Pd dan Aulia Rohmawati, M. Pd., *Pengembangan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis Millealab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Sejarah “Macam-Macam Perlawanan” Di Kelas VI SDN Pagung I*, Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Virtual, Pemahaman Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik kelas VI di SDN Pagung I pada pelajaran IPAS khususnya materi macam-macam perlawanan. Kurangnya kemampuan pemahaman pada peserta didik di kelas VI merupakan akibat dari pembelajaran yang dirumahkan pada saat Covid-19. Metode pembelajaran ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama dengan materi yang banyak, tapi visualisasi sangat sedikit. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Sementara itu, perkembangan zaman yang telah masuk pada ranah digital membuat peserta didik sudah terbiasa menggunakan perangkat teknologi dan lebih tertarik dengan media yang memiliki visualisasi menarik dan interaktif. Maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan Media museum Virtual Interaktif, (2) mengetahui kelayakan Media Museum Virtual Interaktif, dan (3) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI di SDN Pagung I. Penelitian ini melibatkan 5 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 21 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan media museum virtual interaktif.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan dengan model ADDIE berhasil diterapkan; (2) Kelayakan produk sangat baik, dibuktikan dengan uji validitas yang mendapatkan hasil sangat valid, uji reliabilitas pretest dan posttest mendapatkan kategori reliabilitas tinggi, hasil penilaian skala likert ahli materi I mendapatkan kategori sangat layak, hasil ahli materi II mendapatkan kategori sangat layak, hasil ahli media I mendapatkan kategori sangat layak, hasil ahli media II mendapatkan kategori sangat layak dan hasil ahli pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak, (3) Peningkatan hasil belajar signifikan pada uji skala besar dari 59,3 menjadi 86,2. Uji T memperoleh kategori signifikan sehingga terbukti adanya perbedaan antara pretest dan posttest, serta uji N-Gain memperoleh hasil 0,69 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori sedang sehingga pembelajaran dengan menggunakan media museum virtual interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

ABSTRACT

Siti Nurfiah, Supervising Lecturers Dr. Mochamad Desta Pradana, M. Pd and Aulia Rohmawati, M. Pd., *Development of Interactive Virtual Museum Media Based on Millealab to Improve Students' Understanding of History Material 'Various Types of Resistance' in Grade VI of SDN Pagung I*, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Keywords: *Development, Virtual Media, Learning Comprehension.*

This research is motivated by the low comprehension ability of sixth-grade students at SDN Pagung I in IPAS lessons, particularly on the topic of types of resistance. The lack of comprehension ability in sixth-grade students is a result of home-based learning during the Covid-19 period. The lecture method and the use of textbooks as the main learning source, with a large amount of material but very little visualization, contribute to this issue. The lack of use of learning media makes students less interested and struggle to understand the material being taught. Meanwhile, the development of the era entering the digital realm has made students accustomed to using technological devices and more interested in media that have attractive and interactive visualizations. Thus, this study aims to (1) develop an Interactive Virtual Museum Media, (2) determine the feasibility of the Interactive Virtual Museum Media, and (3) determine the effectiveness of the media in enhancing students' understanding.

This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects are sixth-grade students at SDN Pagung I. This study involves 5 students as subjects of a small group trial and 21 students as subjects of a large group trial. Data collection techniques include observation, interviews, tests, and documentation. The data is analyzed qualitatively and quantitatively descriptively to assess the feasibility of Interactive Virtual Museum Media.

The research results showed that: (1) The development procedure using the ADDIE model was successfully implemented; (2) The product feasibility was very good, as evidenced by the validity test which obtained very valid results, the reliability test of pretest and posttest received high reliability category, the Likert scale assessment results by subject matter expert I obtained a very feasible category, the results by subject matter expert II obtained a very feasible category, the results by media expert I obtained a very feasible category, the results by media expert II obtained a very feasible category, and the results by learning expert obtained a very feasible category, (3) The improvement in learning outcomes was significant in the large-scale test from 59,3 to 86,2. The T-test obtained a significant category, thus proving that there was a difference between the pretest and posttest, and the N-Gain test obtained a result of 0.69, meaning there was an improvement with a medium category, indicating that learning using interactive virtual museum media is effective in enhancing understanding.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **Pengembangan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis Millealab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Sejarah “Macam-Macam Perlawanan” Di Kelas VI SDN Pagung I.**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd. dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen UIN Syekh Wasil Kediri yang telah membimbing, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.
6. Seluruh keluarga besar SDN Pagung I yang telah bersedia memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi ini,

terkhusus untuk Ibu Laila Chusna, S. Pd selaku wali kelas VI yang telah memberikan kemudahan dalam penelitian di kelas VI

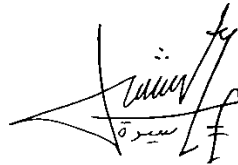
7. Teruntuk cinta pertama dan panutanku Bapak Gowan, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis dan telah berkontribusi banyak hal baik materi maupun semangat untuk penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis hingga menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Teruntuk pintu surgaku Ibu Dewi, terimakasih yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Teruntuk kakakku tersayang Sulis, terimakasih telah menjadi pendengar, serta tempat curhat terbaik penulis.
10. Teman-teman seperjuangan penulis yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan semangat hingga terselesainya skripsi ini.
11. Terima Kasih untuk anak-anak Bimbel Kreatifa Ilmu yang telah memberikan warna dengan senyum dan canda tawa, di tengah kesulitan-kesulitan yang dihadapi penulis saat penulisan penelitian.
12. Teruntuk diri saya sendiri Siti Nurfiyah apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah berjuang menyelesaikan penelitian dan bekerja untuk membiayai penelitian ini

sendiri serta berusaha yang lebih baik, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis, semoga karya ini dapat memberikan manfaat. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan ini mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Kediri, 8 Juni 2026

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Siti Nurfiah', with a stylized flourish at the end.

Siti Nurfiah

NIM.22206074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Pengembangan Produk.....	12
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	13
F. Asumsi Penelitian Dan Pengembangan.....	15
G. Penelitian Terdahulu.....	16
H. Definisi Operasional	22
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 25
A. Pembelajaran Ipas (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial)	25
B. Pemahaman Peserta Didik	30
C. Media Pembelajaran	36
D. Museum Virtual Interaktif	42
E. Aplikasi Millealab	46
F. Karakteristik Peserta Didik.....	48
G. Macam-Macam Perlawanan	50
H. Kerangka Berpikir	56
I. Tahapan Penelitian	57
 BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	 58
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	58
B. Model Penelitian Pengembangan	59
C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	60
D. Validasi Produk	62
E. Teknik Analisis Data Validasi.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	82
A. Penyajian Data.....	82
B. Analisis Data.....	118
C. Revisi Produk	122
 BAB V PEMBAHASAN	 125
A. Prosedur Pengembangan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis Milea Lab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Sejarah “Macam-Macam Perlawanan” Di Kelas Vi SDN Pagung I.....	125
B. Kelayakan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis Millealab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Sejarah “Macam-Macam Perlawanan” Di Kelas VI SDN Pagung I.....	128
C. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Menggunakan Media Museum Virtual Interaktif Berbasis MileaLab di Kelas VI SDN Pagung I.....	131
 BAB VI PENUTUP	 136
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	136
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	138
 DAFTAR PUSTAKA.....	 141

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orientasi Penelitian	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	66
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	67
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen ahli pembelajaran	67
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Angket.....	68
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Aiken	69
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas	70
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan	71
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Produk Skala Likert.....	72
Tabel 3.10 Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest</i>	72
Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen wawancara.....	73
Tabel 3.12 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	74
Tabel 3.13 Kisi-kisi Instrumen Gaya Belajar.....	75
Tabel 3.14 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest Posttest</i>	76
Tabel 3.15 Kriteria Ketercapaian Belajar.....	79
Tabel 3.16 Kriteria Hasil Uji N-Gain.....	81
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum	89
Tabel 4.2 Storyboard Media Museum Virtual Interaktif	94
Tabel 4.3 Media Museum Virtual Interaktif	97
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validitas Angket.....	101
Tabel 4.5 Hasil Reliabilitas Angket	102
Tabel 4.6 Kritik, Saran dan Perbaikan Ahli Materi I	104
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Materi II	106
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Ahli Media I	107
Tabel 4.9 Rekapitulasi Kelayakan dari Validator	108
Tabel 4.10 Hasil Skor Angket Peserta Didik	109
Tabel 4.11 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Skala Kecil.....	112
Tabel 4.12 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Skala Besar	113
Tabel 4.13 Hasil Data Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	119
Tabel 4.14 Hasil Uji T Data Pretest dan Posttest	120
Tabel 4.15 Hasil Uji N-Gain	121
Tabel 4.16 Hasil Revisi Ahli Validator.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	56
Gambar 2.2 Bagan Tahapan Penelitian	57
Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Penelitian ADDIE	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah	147
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	148
Lampiran 4 Hasil Observasi.....	149
Lampiran 5 Hasil Gaya Belajar.....	150
Lampiran 6 Tes Awal.....	152
Lampiran 7 Validator Ahli Materi I.....	154
Lampiran 8 Validator Ahli Materi II.....	157
Lampiran 9 Validator Ahli Media I	160
Lampiran 10 Validator Ahli Media II	163
Lampiran 11 Validator Ahli Pembelajaran	166
Lampiran 12 Vaidator Ahli Pretest dan Posttest.....	169
Lampiran 13 Validator Ahli Angket	171
Lampiran 14 Angket Tanggapan Pengguna.....	173
Lampiran 15 Modul Ajar	179
Lampiran 16 Media Pembelajaran	185
Lampiran 17 Dokumentasi.....	186
Lampiran 18 Hasil Turnitin.....	187
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	188