

DAFTAR PUSTAKA

- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1-6.
- Antar, A. (2024). Pemanfaatan Media Biografi Tokoh-Tokoh Nasional Untuk Meningkatkan Sikap Bela Negara dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 14(2), 01-18.
- Arif Robin, A. (n.d.-b). 629 Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 2023. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3>
- Aryani, R., Khaira, U., Razi, M., Arsa, D., & Saputra, E. (n.d.). PEDAMPINGAN PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM SIGINJEI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN SEJARAH DAN BUDAYA JAMBI DI SMA IT ASH SHIDDIIQI. Retrieved <https://virtual-tour.e-siginjeimuseum.online/>. Tentunya
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>
- Dea Rezki Dwi Meinanta, Esa Fita Natalia, Nadina Reihan Rahma, & Moch. Gundung Satriya. (2025). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH: STUDI LITERATUR DARI 15 JURNAL. *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK*, 2(6), 1012–1017. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i6.7410>
- Fitriansyah, F. (n.d.). Pemanfaatan Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Indonesia Jurnal Sejarah* (Vol. 7, Number 1).
- Rosmah, D., & Rori Setiawan, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374/http>
- Irmadurisa, A., Istiningsih, S., Widodo, A., & Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan, P. (n.d.). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY JOURNAL*, 5(2), 2022.

- Iryani, D., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. (2025). Pengaruh Media Crossword Puzzle Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 157–170. <https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.90252>
- Istiqlal, A., Sekolah, D., Keguruan, T., Ilmu, D., & Ahlussunnah, P. (n.d.). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI*. Retrieved <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.729-Article Text-2376-1-10-20241028. (n.d.).
- Khairunnisa, I., Dhiya Hasna, A., Kharoline, H. B., Noor, A. A., & Bandung, P. N. (2021). *Jurnal ALTASIA Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan* (Vol. 3, Number 1).
- Khoirotun, A., Yanu Alif Fianto, A., Khoir Riqqoh, A., & Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya Jl Raya Kedung Baruk, D. (2014). *PERANCANGAN BUKU POP-UP MUSEUM SANGIRAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN SEJARAH* (Vol. 2, Number 1).
- Kurniawan, M. W., & Zarnita, Y. (2020). Pembelajaran daring dalam pendidikan profesi guru: Dampak dan kendala yang dihadapi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i2.12440>
- Made Dwi Narita Kusumawardani, N., Komang Sri Yulastini, N., Sri Rahayu, D., & Ketut Kusuma Umbarini Sari, N. (n.d.). *PEMANFAATAN JENIS-JENIS MEDIA BK DI SEKOLAH PADA PEMBELAJARAN DARING*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>
- Muhson, A. (n.d.). *T eknik A nalisis Kuantitatif 1 TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF*.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: VIII* (Number 2).
- Nabila Putri, N. (n.d.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Implementasi Media Virtual Tour Museum Sangiran dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 11 Semarang*.
- Namuza, A. I., Riyadi, N., & Stiawan, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Museum Virtual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa SMPN 5 Bojonegoro. Dialektika Pendidikan IPS*, 3(1), 36-44.

- Nugroho, A., Informatika, T., & Tinggi Teknologi Bontang, S. (2023). Aplikasi Virtual Tour Kampus Sekolah Tinggi Teknologi (STITEK) Bontang Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Live Cycle (MDLC). *Jurnal Sains Dan Sistem Teknologi Informasi*, 5(1).
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Fikri, D., Adnan, H., Riyana, C., & Fadlillah, A. F. (2024). *Piwulang volume 12 (2) (2024) MEDIA VIRTUAL TOUR TEMBANG MACAPAT BERBANTUAN MILLEALAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i2.16078>
- Prasetyo, J. A., Dimyati Ayatullah, M., Putra, A. P., Studi, P., Informatika, T., Bisnis, M., Politeknik, P., & Banyuwangi, N. (n.d.). *IMPLEMENTASI 3D VIRTUAL TOUR DI SMKN 1 GLAGAH BANYUWANGI*. Retrieved <https://jelajah.smkn1glagah.sch.id>
- Rahma, W. A., & Riyadi, S. (2023). Perancangan Virtual tour 360° sebagai Media Pengenalan Wilayah Sekitar Ibu Kota Negara Baru Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 12(1), H1-H6.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Ryanto, A. Z. (2019). PENGARUH BANGUNAN-BANGUNAN BERSEJARAH DI KOTA TEBING TINGGI SEBAGAI SUMBER BELAJAR TERHADAP KESADARAN SEJARAH DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA (PENELITIAN KUASI EKSPERIMEN DI SMA NEGERI 1 TEBING TINGGI, KOTA TEBING TINGGI, PROVINSI SUMATERA UTARA). (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia), repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA*.
- Sanubari, K. F., Shavab, O. A. K., & Jayusman, I. (2025). Metode Gallery Walk sebagai Strategi Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 207–220. <https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.88763>
- Sayono, J. (n.d.). *PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH: DARI PRAGMATIS KE IDEALIS*.

- Sirnayatin, T. A. (2017). MEMBANGUN KARAKTER BANGSA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal SAP*, 1(3).
- Dwi Retno Utami, P. M., & Al Fiqri, Y. (2025). UTILIZATION OF THE CULTURAL HERITAGE SITE OF THE RAJA PAUH RANAP MOSQUE AS A LEARNING MEDIUM TO GROW HISTORICAL AWARENESS STUDENTS OF MA HISMAR INDRAGIRI HULU REGENCY. *Pendidikan Dan Humaniora*, 9(5). <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5528>
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2). <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>
- Syukur, S., Dewie, S. S. E., & Oktarina, S. (2022). Museum Virtual Tour Development Using 3D Vista as a History Learning Source. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 373–383. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.51494>
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (n.d.). *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik* (Vol. 1, Number 1).
- Tumanggor, S., Tumanggor Jurusan Pendidikan Agama Kristen, S., Agama Kristen Negeri Tarutung, I., Amelia Siahaan, P., Surya Aruan, J., Witara Sitorus, W., Selviana Manik, I., Pendidikan Agama Kristen, J., & Widyastuti, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media Yusnita Simare-mare. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Wiganingrum, A., Djono, D., & Musadad, A. A. (2025). Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 12(1), 129. <https://doi.org/10.25157/ja.v12i1.13210>
- Yaumi, M., & Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah*.
- Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. (n.d.). *Museum Sangiran*. Diakses pada 21 Mei 2026, dari <https://www.museumnasional.or.id/virtual-tour/>