

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, Dudung. 2007. Metodologi penelitian sejarah. Hal: 5
- Akbar, A., Solihat, A., & Kiftiawati. (2010). *Museum di Indonesia: kendala dan harapan*. Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Am, S. (2019). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Andrianti, Y., & Susanti, R. Hudaidah.(2016). Pengembangan media Powtoon berbasis audiovisual pada pembelajaran sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58-68.
- Ani, C. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur.
- Ayudianti, Y. N., Andriana, E., Setiawan, S., & Yuliana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas Iv Sd. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 131-141.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cbs Jatim, *Jelajah Sejarah Klasik Tulungagung*, 2019. Diakses di <https://cagarbudayajatim.com/index.php/2019/09/19/jelajah-sejarah-klasik-tulungagung/> pada 15 April 2024
- Davison, M. C. (2012). Developing an historical empathy pathway with New Zealand secondary school students. *International Journal of Historic Learning, Teaching and Research*, 12(2), 17.
- Diyan Auliya. *Museum Wajakensis Tulungagung*. 2015. Diakses di https://www.kompasiana.com/diyan_aulia/552b0b78f17e614e65d62421/museum-wajakensis-tulungagung pada 15 April 2024
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 1(1), 43-56.
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism management*, 31(5), 637-651.
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal pendidikan ibtdaiyah*, 3(1), 61-69.
- Hendriani, D. (2015). Pendidikan Sejarah, Sebuah Tinjauan Metodologi. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 95-102.

- Herdin, M., Robin, A. A., & Andi, A. (2022). Pemanfaatan museum tour virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah di era digitalisasi. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111-118.
- Heri, S. (2014). Seputar pembelajaran sejarah; isu, gagasan dan strategi pembelajaran. *Aswaja Pressindo*.
- Hermanto, R. (2016). Peningkatan berpikir kritis pada mata pelajaran sejarah melalui pendekatan pembelajaran konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 1-9.
- HUSADA, YOHANES ERICKO. *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SEPEDA MOTOR HONDA DI YOGYAKARTA*. Diss. UAJY, 2016
- Husna, I. (2019). *PERAN MUSEUM SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 PAHLAWANKU KELAS IV DI SLB PGRI NANGGULAN KULON PROGO* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA).
- Istina, D. (2022). Keberadaan dan fungsi museum bagi generasi Z. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 8(2), 95-104.
- Kafin, A. U., & Elviana, E. (2022). Penerapan Aspek Rekreatif Sebagai Penunjang Fungsi Edukasi pada Museum. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 6(1), 15-30.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Museum Daerah Kabupaten Tulungagung*, Diakses di <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+daerah+kabupaten+tulungagung> pada 15 April 2024
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses di https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/05/PP_NO_66_2015_2.pdf pada tanggal 15 April 2024
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Lestari, I. D., & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan media audio, visual, audiovisual, dalam meningkatkan pembelajaran kepada guru-guru. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(01), 55-60.
- Lestari, N. M., & Susanti, L. R. (2023). Museum pahlawan nasional sebagai sumber sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 54-64.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.

- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Putri, R. W. P. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Putri, R. W. P. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX SMPN 1 Balong* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Riesa, R. M., & Haries, A. (2020). Virtual tourism dalam literature review. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 1(1), 1-6.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Rusmiyati, R., Murwaningrum, D., & Haryanti, P. (2018). Katalog museum Indonesia jilid II.
- SAFITRI, M. PENGARUH PENGGUNAAN VIRTUAL TOUR MUSEUM (VTM) MANUSIA PURBA SANGIRAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGOLAH INFORMASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS X DI SMAN 8 BANJARMASIN.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). Pendidikan Sejarah serta problematika yang dihadapi di masa kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1918-1925.
- Sari, L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar Kelas VIII di SMP N 8 Padangsidempuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Sari, R. N., & Kurniawan, D. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour pada Materi Sejarah. *JPTPP*, 4(6), 820-828

- Setyaningsih, Sulis. (2007) "Pemanfaatan Museum Mahameru Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2007/2008." *Universitas Negeri Semarang*
- Sri, Wahyuni, and Agung Leo. (2013) "Perencanaan Pembelajaran Sejarah." *Yogyakarta: Ombak Dua*.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ips. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 151-158.
- Sullivan, E. C. (2007). Character education in the gymnasium: Teaching more than the physical. *Journal of Education*, 187(3), 85-102.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16-25.
- Tjahjopurnomo, R., et al. *Sejarah permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2011. Hal 53
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Umafagur, F., Sentinuwo, S. R., & Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Utami, N. C. M. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360-373.
- Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022, September). Pengembangan media pembelajaran berbasis kontekstual lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbantuan liveworksheet. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 149-157).
- Warsita, B. W. B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 84-96.
- Wina sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Prenada Media Grup, 2012), 228.
- WULANDARI, M. (2025). *PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM NASIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 31 JAKARTA* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

- Wuryanti, Umi, and Badrun Kartowagiran. (2016) "Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter* 2
- Yayan, A., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Yuliana, V., Copriady, J., & Erna, M. (2023). Pengembangan e-modul kimia interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan liveworksheets pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 1-12.