

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi). Bumi Aksara.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar & Pembelajaran* (1 ed.). Ar-Ruzz Media.
- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2), 184–196. <https://doi.org/10.32509/wacana.v20i2.1616>
- Brophy, J. E. (2004). *Motivating Students to Learn*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Dewie, S. S., Syarifudin, & 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>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar* (3 ed.). Rineka Cipta.
- Fatimah, A. R. (2021). Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Menganti – Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume*, 10(3), 1–26.
- Hastuti, S. (2019). *Melewat ke Museum*. CV Graha Printama Selaras.
- Hendriana, H., & Afrilianto. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. PT Refika Aditama.
- Herdin, M., Robin, A. A., Robin, A. A., Robin, A. A., Andi, A., Robin, A. A., Andi, A., Andi, 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. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>
- Hidayat, S. (2013). *Teori dan Prinsip Pendidikan* (1 ed.). Pustaka Mandiri.

- Jung, T., Diech, C. T., Lee, H., & Chung, N. (2016). Effects of Virtual Reality and Augmented Reality on Visitor Experiences in Museum. *Information and Communication Technologies in Tourism*, 621–635.
- Katz, J. E., & Halpern, D. (2015). Can virtual museums motivate students? Toward a constructivist learning approach. *Journal of Science Education and Technology*, 24(6), 776–788. <https://doi.org/10.1007/s10956-015-9563-7>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (2 ed.). Penerbit Kencana.
- Manghisi, V. M., Uva, A. E., Fiorentino, M., Gattullo, M., Boccaccio, A., & Monno, G. (2018). Enhancing user engagement through the user centric design of a mid-air gesture-based interface for the navigation of virtual-tours in cultural heritage expositions. *Journal of Cultural Heritage*, 32(2017), 186–197. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2018.02.014>
- Mayer, R. E. (2008). Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction. *American Psychologist*, 63(8), 760–769. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.8.760>
- Nuryani, E. (2017). *Penerapan Model Quantum Teaching untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Deepublish.
- Octyavia, S. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Belajar* (1 ed.). Penerbit Deepublish.
- Pan, Z., Cheok, A. D., Yang, H., Zhu, J., & Shi, J. (2006). Virtual reality and mixed reality for virtual learning environments. *Computers and Graphics (Pergamon)*, 30(1), 20–28. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.10.004>
- Paris, L. (2022). Virtual tour. Anywhere and nowhere. *43 International Conference of Representation Dicipines Teachers Congress of Unione Italiana'Per Il Disegno*, 1797–1804. <https://doi.org/10.3280/oa-832-c115>

- Priambodo, B. (2023). *Menguatkan Ekosistem Digital Pendidikan untuk Wujudkan Merdeka Belajar*. [bbpmpjatim.kemdikbud.go.id. https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/menguatkan-ekosistem-digital-pendidikan-untuk-wujudkan-merdeka-belajar](https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/menguatkan-ekosistem-digital-pendidikan-untuk-wujudkan-merdeka-belajar)
- Pribadi, B. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (2 ed.). Prenada Media Group.
- Saadiyyah, M. (2021). Penggunaan Media Maket untuk Menarik Minat Belajar. Dalam L. Suharmaji & S. Y. Alfian (Ed.), *Cara Belajar Sejarah Lebih Menyenangkan* (hlm. 114–134). Penerbit Ombak.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (6 ed.). Rineka Cipta.
- Sunarto, H. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta.
- 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.
- Uno, H. (2022). *Teori Motivasi & Pengukurannya* (delapan be). Bumi Aksara.
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278.
- Wulandari, Y. F., Rahastine, M. P., Bastian, Y., Murtiadi, M., & Pranawukir, I. (2023). Komunikasi Antarpribadi Pemandu Museum Pada Layanan Virtual Tour Museum Kehutanan Melalui Aplikasi Zoom. *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*, 11(1), 51–65. <https://doi.org/10.33592/dk.v11i1.3447>
- Yuliana, A., & Lisdianto, E. (2017). Aplikasi Virtual tour Sebagai MediaPromosi Objek Wisata di Stone Garden Kab. Bandung Barat. *KOPERTIP : Jurnal*

Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer, 1(1), 19–24.
<https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i1.6>

