

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS*. Wahana Jaya.
<http://eprints.ulm.ac.id/5481/>
- Akrim. (2020). *Desain Pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Amrullah, K., Fridiyanto, & Taridi. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Lima Pendekatan Etnografi, Grounded Theory, Fenomenologi, Studi Kasus, dan Naratif*. Literasi Nusantara Abadi.
- Ariani, N., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar: Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung . www.penerbitwidina.com
- Arief, M., & Sofrayani. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Atamuratov, R. K. (2020). The Importance of the Virtual Museum in the Educational Process. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(2), 89–93. www.idpublications.org
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Alfabeta.
- Bentriska, H. K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah SMAN 3 Sidoardjo. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4). www.educandy.com.
- Bunjamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. UHAMKA Press. www.uhamkاپress.com
- Carroll, J. E. (2019). Epistemic explanations for divergent evolution in discourses regarding students' extended historical writing in England. *Journal of Curriculum Studies*, 51(1), 100–120.
<https://doi.org/10.1080/00220272.2018.1499805>
- Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (fifth). SAGE Publications.
- Crowder, M. (2024). *Latest Trends in Virtual Tour for Museums: A 2024 Perspective*. <https://immersaf.com/latest-trends-in-virtual-tours-for-museums-a-2024-perspective/>.
- Dewi, D. K. (2024). *Multimedia Pembelajaran*. Pustaka Baru Press.
- 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>

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. Dalam *CV Kaaffah Learning Center*.
- Erlangga, G., Triska Meilia, A., Hidayah, N., & Miharja, J. (2022). Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang. *Historiography: Journal of Indonesia History and Education*, 2(3), 453–463.
- Forum Virtuelle Museen. (2024). *Virtual Museum: Around the Clock, Around the World*. Deutscher Kunstverlag.
- Habib Alwahid, I., Sarkadi, & Umasih. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Script dan Kemampuan Berpikir Historis Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMA Negeri 2 Kota XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Propinsi Sumatera Barat. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP*, 2(2), 111–119.
- Hamid, A. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Penerbit Ombak.
- Hastuti, S. (2019). *Melewat ke Museum*. CV Graha Printama Selaras.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Penerbit Salemba Humanika.
- Hudaidah. (2023). *Historical Thinking, Keterampilan Bepikir Utama Bagi Mahasiswa Sejarah*. Universitas Sriwijaya.
- Kee, K., Poitras, E., & Compeau, T. (2019). History All Around Us: Toward Best Practices for Augmented Reality for History. Dalam *Seeing the Past with Computers: Experiments with Augmented Reality and Computer Vision for History* (hlm. 207–223). University of Michigan.
- Kennedy, D., Hyland, Á., & Ryan, N. (2007). *Writing and Using Learning Outcomes: a Partical Guide*. University College Cork. <https://www.researchgate.net/publication/238495834>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (2 ed.). Penerbit Kencana.
- Lestari, & Adi. (2020). Refleksi dan Pengaruh Keberlanjutan dalam Sejarah: Menumbuhkan Kesadaran Sosial pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 67–80.
- Li, J., Nie, J. W., & Ye, J. (2022). Evaluation of Virtual Tour in an Online Museum: Exhibition of Architecture of the Forbidden City. *PLoS ONE*, 17(1 January). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0261607>
- Lifeng, S., Li, Z., Yunhao, & Xiaofeng. (1999). Real Time Walk Throgh in real image-Based Virtual Space. *Journal of Cultural Heritage*, 4(6), 507–513.

- Mamur, N., Özsoy, V., & Karagoz, I. (2020). Digital Learning Experience in Museums: Cultural Readings in a Virtual Environment. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(2), 335–350. <https://doi.org/10.33200/ijcer.799643>
- Maria, J., Ahmad, A., & Mahzan Awang, M. (2019). The Applications of Historical Thinking Skills in Teaching and History Learning: Between Rhetoric and Reality. *Social Sciences, Education and Humanities: International Conference on Sustainable Development & Multi-Ethnic Society*, 221–229. <https://doi.org/10.32698/gcs.01101>
- 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>
- Mayer, Richard. E. (2009). *Multimedia Learning* (2 ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harfa Creative.
- Neuman, L. (2013). *Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (E. T. Sofia, Ed.; 7 ed.). Permata Puri Media.
- Octyavia, S. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Belajar* (1 ed.). Penerbit Deepublish.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2017). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis*. Duta Media Publishing.
- Prabilyvia, D., & Purwaningsih, S. M. (2022). Pengaruh Museum Virtual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA Assubhan pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/view/2885>,
- Purwanti, T. (2021). *Seri Bangunan Bersejarah: Museum*. Bumi Aksara.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Grasindo.
- Rayanto, Y. H., & Nurhayati, D. (2021). *Epistimologi Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiayati, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Studi Kasus*. Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Ryzki Wiryawan, M., & Nuraisyah, S. S. (2023). Development of Interactive Virtual Tour Based on 360-Degree Panorama Technology at the Bandung

- City Museum. *International Journal of Quantitative Research and Modeling*, 4(4), 294–300.
- 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.
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sapitri, N., Sahtun Sahwal, S., Satifah, D., Takziah, N., & Bhayangkara Jakarta Raya, U. (2023). Peran Guru Profesional sebagai Fasilitator dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *CAXRA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 73–80.
- Schweibenz, W. (2019). The Virtual Museum: an Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology. Dalam *The Museum Review* (Vol. 4, Nomor 1). <https://www.researchgate.net/publication/335241270>
- Seixas, P. (2017). Historical Consciousness and Historical Thinking. Dalam *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education* (hlm. 59–72). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/978-1-137-52908-4_3
- Solé, M. G. P. S., Cano, F. J. T., Leiva, A. M. R., & Saorín, J. M. (2022). Historical Thinking as a Dynamic Vehicle for Teaching Through Key Competences: The Roles of the Teacher and The School. Dalam *Cases on Historical Thinking and Gamification in Social Studies and Humanities Education* (hlm. 37–51). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5240-0.ch003>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Supardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Penerbit Ombak.
- Syahputra, I. M., & Purwanta, H. (2024). Kompetensi Berpikir Historis dalam Pembelajaran Sejarah. *WIKSA: Prosiding Pendidikan Sejarah Universitas Indraprasta PGRI*, 229–244.
- Syarifuddin, Syahril, Z., & Suparman, A. (2017). Virtual Museum : A Learning Material Of Indonesia National History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6), 51. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96>
- Tan, S. C., & Wong, A. (2004). *Teaching and Learning with Technology: An Asia Pacific Perspective*. Pearson Education Asia Pte Limited,.

- Tarihoran, N., & Qurtubi, A. (2023). *Landasan Penelitian Kualitatif: Desain dan Teknik Penelitian Bidang Pendidikan, Ekonomi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Literai Nusantara Abadi Grup.
- Thorp, R., & Persson, A. (2020a). On historical thinking and the history educational challenge. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 891–901. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1712550>
- Thorp, R., & Persson, A. (2020b). On Historical Thinking and The History Educational Challenge. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 891–901. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1712550>
- Toenlio, A. (2021). *Pendekatan Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan: Landasan, Teori, dan Panduan*. Ahlimedia Press. www.ahlmediapress.com
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., & Hakim, Moh. A. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Medeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbud.
- Wahyuni, S. (2020). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. Dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif* (hlm. 50–61). Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- 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>
- Yaniawati, P. (2022). *Problematika Pendidikan dan Pembelajaran*. Penerbit Deepublish.
- Yung, R., Khoo-Lattimore, C., & Potter, L. E. (2021). VR the world: Experimenting with emotion and presence for tourism marketing. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 46, 160–171. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2020.11.009>
- Yusuf, M. A., Ibrahim, N., & Kurniawati. (2018). Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Visipena*, 9(2), 215–235.