

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander F.K Sibero. (2013). *Web Programing Power Pack*. mediaKom. Yogyakarta.
- Arikunto, (2005). *Manajemen penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ashshiddiq, muhammad hilmy. (2022). Artsteps.Com Sebagai Media Apresiasi Karya Foto. *Journalism* 2(2) :115.
- Birsyada, M. Iqbal. (2022). *Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Museum*. Yogyakarta : Bintang Semesta Media. [http://repository.upy.ac.id/7078/1/eBook Buku-Model-Pembelajaran-Sejarah-Berbasis-Museum.pdf](http://repository.upy.ac.id/7078/1/eBook_Buku-Model-Pembelajaran-Sejarah-Berbasis-Museum.pdf) (19 Januari 2024, 09.28).
- Devista, Jesyischa Rizky. (2022). *Pemanfaatan Situs Indonesia Virtual Tour Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas VII Bina Bahasa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan Provinsi Banten Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi uin
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Centre.
- Handy, M. R. N. (2021). Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awarness dan Sikap Nasionalisme Pada Peserta Didik. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 42–46.
- Herliyani, Elly, dkk. (2022). “Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, Dan Kepuasan Mahasiswa Dalam Berkarya”. *Journal pendidikan* 20(1).
- Kustiyahningsih, Yeni, Devie Rosa Anamisa. (2011). *Pemrograman basis data berbasis web menggunakan PHP & MySQL*, Yogyakarta : graha ilmu.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Kencana.
- Mansur, R.(2018). Belajar jalan perubahan menuju kemajuan. *Vicratina: Jurnal pendidikan islam*, 3(1).
- Marpelina, Leni & Rahmat Fajar Asrofin. (2022). “Eksistensi Museum Virtual Masa Pandemi Covid-19” *Jurnal penelitian sejarah dan budaya*, 8(1).

- Ms, Ghuffrony Rezaldhy. (2021). “*Pengembangan Virtual Reality Warisan Sejarah Lampung*”. Bandar Lampung: Skripsi Fakultas Teknik Universitas Lampung.
- Najuah, & Nasution, A. H. (2017). Pengembangan Booklet Sejarah Perekonomian Lokal Untuk Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 44–54.
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwono, Urip. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP
- Styliani, S. (2009). Virtual museum , a survey and some issues for consideration. *Journal Of Cultural Heritage*, 10(4) 520-528.
- Sudjana nana. (1990). *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Suryasubrata, Sumarlin. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali.
- Tanjung, S., Simbolon, N., & . S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Multikultur Pada Pendidikan Sejarah. *Jurnal Teknologi Informasi & 102 Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i2.23244>
- Vidiardi, Servasius. (2015). *Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Dekstop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita*. Skripsi Universitas Negeri Semarang