

DAFTAR PUSTAKA

- Darojat, M.A., Ulfa, S. and Wedi, A. (2022) 'PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), pp. 91–99. Available at: <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>.
- Daryanto (2012) *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio.
- Dedi Jubaedi, A. and Dwiyatno, S. (2020) 'IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PADA MUSEUM', *Sistem Informasi* /, 7(2), pp. 70–77. Available at: <http://arenasmartphone.com>.
- Djindjian, F. (2007) *The virtual museum: an introduction View project*. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/29686127>.
- Erlangga, G. et al. (no date) *Museum virtual sebagai media pembelajaran Sejarah pada program Kampus Mengajar 2 di SDI Azzahro Tangerang*.
- Herimanto (2017) *Sejarah Indonesia Masa Praaksara*. Yogyakarta: Ombak.
- Kamal, I. (2020) *Pembelajaran di Era 4.0*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Lubis, H.S.D. (2013) *Sejarah Indonesia 1*. Medan: Unimed Press.
- Marpelina, L. and Asrofin, R.F. (2022) 'EKSISTENSI MUSEUM VIRTUAL MASA PANDEMI COVID- 19', *JURNAL PENELITIAN SEJARAH DAN BUDAYA*, 8(1), pp. 45–66. Available at: <https://doi.org/10.36424/jpsb.v8i1.282>.
- 'Model-Model Penelitian dan Pengembangan' (no date).
- Najuah, Sidiq, R. and Sabrina, R. (2021) *Orientasi Pendidikan Masa Kini Pentingnya Mengembangkan Modul Elektronik Di era Digital*. Banten: CV. AA. RIZKY.
- Nurhasanah, S. (2019) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Edu Pustaka.

- Oleh (2013) *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA ANIMASI INTERAKTIF*, *Jurnal TEKNOIF*.
- Press, B. (no date) *MENELUSURI JEJAK-JEJAK MASA LALU INDONESIA*.
- Pujiani, S. (2019) *Zaman Prasejarah*. Singkawang: Maraga Borneo Tarigas.
- Salim and Haidir (2019) *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sektiadi, O.: (no date) *Museum Virtual bagi Generasi Milenial Sebuah rerasan dari Generasi X I*. Available at: <http://www.participatorymuseum.org/>.
- Studi, P. *et al.* (2019) *MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN PERANCANGANNYA)*.
- Sugiyono (2016) *Penelitian Pendidikan Metode*. Bandung: Alfabeta.
- Tasbihah, N.L. and Suprijono, A. (no date) *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media Virtual Tour to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII SMPN 1 Gresik*.
- Trimaryanto, A. (2019) *Manusia Purba Indonesia*. Ponorowen: Sentra Edukasi Media.
- Umar, T. *et al.* (2020) 'PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM (VTM) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI COVID-19', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), pp. 402–408. Available at: <https://museumhack.com/>.
- Wulandari, F. (2022) *PENGARUH PEMANFAATAN MUSEUM VIRTUAL TROWULAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA KELAS X IPS-1 SMA NEGERI LOCERET*, *Journal Pendidikan Sejarah*.

Yazdi, M. *et al.* (2012) *E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*, *Jurnal Ilmiah Foristek*. Available at: <http://www.yazdilabs.net>.



THE
Character Building
UNIVERSITY