

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2002). *Introducing Bologna Objectives And Tools B 2.3-1 An Introduction To Learning Outcomes A Consideration Of The Nature, Function And Position Of Learning Outcomes In The Creation Of The European Higher Education Area*. [Http://Www.Scotland](http://www.Scotland).
- Aras, L., Raihan, S., Hidayah, N., & Abstrak, A. I. (2022). Pengaruh Penerapan Model Blended Learning Terhadap Self-Efficacy Dan Hasil Belajar Matematika. *Nsj: Nubin Smart Journal*, 2(2), 68. [Https://Ojs.Nubinsmart.Id/Index.Php/Nsj](https://Ojs.Nubinsmart.Id/Index.Php/Nsj)
- Azhari, Phil. I., Fibriasari, H., & Dkk. (2021). *Pengembangan Museum Virtual Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Sumatera Utara*.
- Britannica, T. E. Of E. (2017). Virtual Museum. Dalam *Encyclopedia Britannica*. [Https://Www.Britannica.Com/Topic/Virtual-Museum](https://www.Britannica.Com/Topic/Virtual-Museum)
- Diat Prasajo, L., & Aman. (2022). *Reformulasi Pembelajaran Sejarah*. Pujangga Press Yogyakarta.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, 1(2), 85–114. [Https://Doi.Org/10.55927](https://doi.org/10.55927)
- Gagn, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles Of Instructional Fourth Edition*.
- Halin, H. (2018). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Semen Baturaja Di Palembang Pada Pt Semen Baturaja (Persero) Tbk. *Jurnal Ecoment Global*, 3(2), 167–182. [Http://Www.Kemenprin.Go.Id/Pasokan](http://www.Kemenprin.Go.Id/Pasokan)
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, Dan Aplikasinya”* (1 Ed.). Lpppi.
- Kennedy, D., Hyland, Á., & Ryan, N. (T.T.). *Writing And Using Learning Outcomes: A Practical Guide*. [Http://Www.Eua.Be](http://www.Eua.Be)
- Kochhar, S. K. (1979). *Teaching History*. Sterling Publishers Pvt Ltd.
- Maria Jose Moreno. (2007). Art Museum And The Internet: The Emergence Of The Virtual Museum. *Crossings : Ejournal Of Art And Technology*, 5.1.
- Meylani, V., Suharsono, Dan, & Pedidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, J. (2017). Pengaruh Pre Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Calon Guru Biologi Pada Materi Praktikum Pewarnaan Gram Mata Kuliah Mirobiologi. *Jurnal Bioedusiana*, 02(01), 103–108.

- Nur Amalia, R., Setia Dianingati, R., & Annisaa, E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal Of Research In Pharmacy Accepted : 4 Mei*, 2(1).
- Nurjan, S., & Editor Wahyudi Setiawan, M. (2015). *Psikologi Belajar* (1 Ed.). Cv. Wade Group.
- Nurjan Syarifan. (2015). *Psikologi Belajar*. Cv. Wade Group.
- Prijatna, H., & Nuryana, I. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Sma Cokroaminoto Balegede Kabupaten Cianjur. *E-Journal Unibba*, 1(1), 52–60.
- Prtama, S. A., & Permatasari Rita Intan. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Porsedur Dan Kompetensi Terhadap Profuktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspors Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–48.
- Santosa, B., & Supriatna, E. (2008). *Buku Ajar Sejarah Pergerakan Nasional*. 30.
- Satriansyah M. Edi. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Qural Banda Aceh. Dalam *Skripsi*.
- Schweibenz, W. (1998). The “Virtual Museum”1: New Perspectives For Museums To Present Objects And Information Using The Internet As A Knowledge Base And Communication System. *Internationalen Symposiums Für Informationswissenschaft*, 185–200.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning*. Kencana.
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual Museums, A Survey And Some Issues For Consideration. Dalam *Journal Of Cultural Heritage* (Vol. 10, Nomor 4, Hlm. 520–528). Elsevier Masson Sas. <https://doi.org/10.1016/J.Culher.2009.03.003>
- Styo Siskawati, F., Novita Irawati, T., Studi Pendidikan Matematika, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., Islam Jember, U., Kyai Mojo No, J., Kidul, K., Kaliwates, K., Jember, K., & Timur, J. (2022). Analisis Kelayakan Butir Soal Pada Media Intermathly (Interesting Mathematic Monopoly). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 643–654.
- Sudiyo, Dalimun, S., Nugroho, A., & Suwardi, E. (1997). *Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Dari Budi Utomo Sampai Dengan Pengakuan*

- Kedaulatan. *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Ke Buday Aan Museum Kebangkitan Nasiona*, 21.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitataif R&D*. Alfabeta.
- Syarifuddin, S. (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>
- Tanjung, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Paramita*, 25(2), 261–271.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2020). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Adab (Cv. Adanu Abimata).
- Zahra, R. R., & Rina Nofha. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit Di Kota Bandung. *Jurnal Lontar*, 6, 43–57.

