

83/S1/KTP/DESEMBER 2024

**PEMANFAATAN MUSEUM VIRTUAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
DIGITAL DI SMPN 2 TAROGONG KIDUL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh:**

Annisa Listiana

NIM 2001240

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2024**

Pemanfaatan Museum Virtual Sebagai Sumber Belajar Digital  
di SMPN 2 Tarogong Kidul

Oleh  
Annisa Listiana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Annisa Listiana 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Desember 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

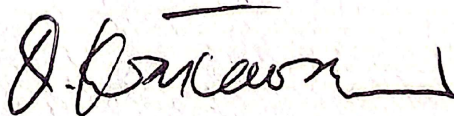
**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANNISA LISTIANA  
2001240**

**PEMANFAATAN MUSEUM VIRTUAL SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR DIGITAL DI SMPN 2 TAROGONG KIDUL**

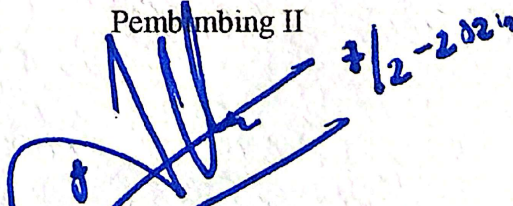
**Disetujui dan disahkan oleh:**

**Pembimbing I**




Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.  
NIP. 196912042005011002

**Pembimbing II**



Dr. Angga Hadiapurwa, M.I.Kom  
NIP. 198802212015041001

**Mengetahui,  
Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan**



Dr. Dadi Mulvadi, S.Pd., M.T.  
NIP. 920200119820710101

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan skripsi dengan judul “**Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital di SMPN 2 Tarogong Kidul**” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 02 Januari 2025  
Yang Membuat Pernyataan

**Annisa Listiana**

NIM. 2001240

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT., karena atas berkah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, bahkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tersayang dan tercinta, Bapak Hernawan dan Mamah Tuti Nurhayati yang senantiasa memberikan selalu doa, motivasi, waktu, dan kepercayaan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Adik yang penulis banggakan, Ariya Nugraha, karena senantiasa memberikan waktu, semangat, motivasi, dukungan, dan pemahaman peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd. dan Bapak Dr. Angga Hadiapurwa, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk berdiskusi, memberikan masukan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
4. Bapak Dr. Rusman dan Ibu Ummi A. Khoirunnisa yang telah bersedia menjadi *expert judgement* untuk menilai instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini.
5. Bapak Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Periode 2020-2024.
6. Bapak Dr. Mario Emilzoli, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.
7. Bapak Dr. Ahmad Fajar Fadlillah, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama menempuh pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan.

8. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama perkuliahan.
9. Ibu Susi, Ibu Rika, dan seluruh staf Tata Usaha yang telah memberikan pelayanan administrasi yang baik selama perkuliahan.
10. Ibu Uyun dan Ibu Rina selaku guru IPS di SMPN 2 Tarogong Kidul Kabupaten Garut.
11. Kelas VIII-A, VIII-B, VIII-C, dan VIII-D, di SMPN 2 Tarogong Kidul yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian ini.
12. Keluarga besar Bapak dan Mamah yang selalu memberikan doa dan dukungan, semangat, motivasi, dan kebahagiaan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Terutama para sepupu dan para keponakan, khususnya Teh Febby Amalia, Sharla Aulia, Nazwa, dan Salsabila.
13. Sahabat baik yang selalu menyertai dari jenjang SMK yaitu Nur Nabillah.
14. Sahabat baik yang selalu menyertai dari jenjang SMP yaitu *Pitecantropus Erectusuolo*, khususnya Nova Nabila.
15. Teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan, Erika, Diva Fikri, Fuad Azhar, dan Risma.
16. Teman berkembang di luar kampus, seluruh anggota komunitas literasi Wikilead Indonesia dan Pemimpin Indonesia, serta Sahabat Museum Konferensi Asia-Afrika.
17. Teman-teman Tendadu selaku teman seperjuangan yang telah kebersamai dan memberikan pengalaman dalam kehidupan perkuliahan.
18. Dillon Willend Atsiil, Leonardo Edwin, Muhammad Sadam, dan konten kreator travel lainnya yang selalu memberikan hiburan kepada penulis, sehingga memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
19. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sudah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

## ABSTRAK

**Annisa Listiana (2001240).** Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital di SMPN 2 Tarogong Kidul.

**Skripsi.** Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Pendidik di SMPN 2 Tarogong Kidul memiliki akses terbatas dalam sumber belajar yang sesuai, kurangnya fasilitas bagi pendidik untuk memberikan tayangan video juga memengaruhi proses pembelajaran peserta didik, sehingga pendidik menggunakan metode tradisional dalam proses pembelajaran, sehingga respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung berjalan membosankan. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan pemanfaatan museum virtual sebagai sumber belajar digital. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan analisis data berupa persentase. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *probability sampling* dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dari penelitian merupakan 3 kelas VIII yang berjumlah 94 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan fitur museum virtual masuk pada kategori tinggi, respon pengguna museum virtual masuk pada kategori sangat tinggi, dan kendala pengguna museum virtual masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini berarti museum virtual dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, walaupun dalam pemanfaatannya terdapat beberapa responden yang mengalami kendala saat hendak atau sedang mengakses museum virtual yaitu terkendala dengan jaringan internet.

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Museum Virtual, Sumber Belajar Digital.

## ABSTRACT

**Annisa Listiana (2001240).** The Utilization of Virtual Museums as Digital Learning Resources at SMPN 2 Tarogong Kidul.

**Skripsi.** Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

*Educators at SMPN 2 Tarogong Kidul have limited access to appropriate learning resources, and the lack of facilities for educators to present video screenings also affects the learning process of students. As a result, educators use traditional methods in the learning process, leading to a boring response from students during lessons. The purpose of this research is to describe the utilization of virtual museums as digital learning resources. This research uses a survey method with a descriptive quantitative approach and data analysis in the form of percentages. The sampling technique used in this research is probability sampling with the cluster random sampling technique. The sample of the study consists of 3 eighth-grade classes with a total of 94 students. The results of this study indicate that the use of virtual museum features falls into the high category, user responses to the virtual museum fall into the very high category, and user obstacles with the virtual museum fall into the very high category. This means that virtual museums can be utilized as a learning resource in the educational process, especially in the subject of Social Sciences, although in its utilization, there are some respondents who experience difficulties when trying to access the virtual museum, specifically due to internet connectivity issues.*

**Keywords:** *Utilization, Virtual Museum, Digital Learning Resources.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kawasan Pemanfaatan sebagai Bidang Teknologi Pendidikan.....	12
2.2 Sumber Belajar.....	16
2.2.1 Konsep Sumber Belajar.....	16
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Sumber Belajar.....	17
2.2.3 Jenis-Jenis Sumber Belajar.....	20

2.2.4 Pemilihan Sumber Belajar .....	21
2.2.5 Sumber Belajar Digital .....	24
2.3 Museum Virtual.....	26
2.3.1 Museum .....	26
2.3.2 Konsep Museum Virtual.....	28
2.3.3 Fungsi Museum Virtual .....	30
2.3.4 Karakteristik Museum Virtual .....	31
2.3.5 Museum Virtual sebagai Sumber Belajar .....	32
2.4 Museum Virtual Konferensi Asia Afrika .....	33
2.4.1 Fitur-fitur Museum Virtual KAA .....	35
2.4.2 Tata Cara Penggunaan Museum Virtual KAA .....	36
2.5 Hasil Penelitian Terdahulu .....	40
2.6 Posisi Penelitian .....	43
2.7 Kerangka Berpikir .....	44
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	45
3.2 Variabel Penelitian .....	45
3.3 Definisi Operasional.....	46
3.4 Partisipan .....	47
3.5 Populasi dan Sampel .....	47
3.6 Instrumen Penelitian.....	49
3.6.1 Instrumen Penelitian .....	49
3.6.2 Uji Validitas.....	51
3.6.3 Uji Reabilitas .....	54

3.7 Analisis Data .....	55
3.8 Prosedur Penelitian.....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Profil Sekolah .....	58
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	58
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	61
4.3.1 Tingkat Penggunaan Fitur Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital .....	61
4.3.2 Respon Pengguna terhadap Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital .....	65
4.3.3 Aspek Kendala Pengguna Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital .....	70
4.3.4 Rekapitulasi Hasil .....	74
4.4 Pembahasan .....	75
4.4.1 Aspek Penggunaan Fitur .....	76
4.4.2 Aspek Respon Pengguna .....	80
4.4.3 Aspek Kendala Pengguna .....	86
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>90</b>
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi .....	91
5.3 Rekomendasi .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Penelitian.....	45
Tabel 3.2 Populasi Penelitian SMP Negeri 2 Tarogong Kidul .....	48
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen.....	50
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	53
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 3.7 Interpretasi Perhitungan Persentase Data.....	56
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Skor Aspek Penggunaan Fitur, Aspek Respon Pengguna, dan Aspek Kendala Pengguna.....	59
Tabel 4.2 Interpretasi Skor Tingkat Penggunaan Fitur, Respon Pengguna, dan Kendala Pengguna.....	60
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Tingkat Penggunaan Fitur.....	62
Tabel 4.4 Interpretasi Skor Tingkat Penggunaan Fitur Museum Virtual.....	63
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Tingkat Penggunaan Fitur per Indikator .....	64
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Respon Pengguna Terhadap Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital.....	66
Tabel 4.7 Interpretasi Skor Tingkat Respon Pengguna Museum Virtual .....	67
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Tingkat Respon Pengguna per Indikator .....	68
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Kendala Pengguna Terhadap Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Digital.....	71
Tabel 4.10 Interpretasi Skor Tingkat Kendala Museum Virtual.....	72
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Skor Angket Aspek Tingkat Kendala Pengguna per Indikator .....	73
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Awal Website Museum Virtual KAA.....	36
Gambar 2.2 Tampilan Awal Halaman Museum Virtual KAA .....	37
<i>Gambar 2.3 Tombol Navigasi pada Museum Virtual KAA .....</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 2.4 Tombol Fitur Interaktif Informasi .....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 2.5 Salah Satu Tampilan Koleksi dari Fitur Informasi .....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 2.6 Salah Satu Tampilan Pop Up dari Fitur Informasi .....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 2.7 Tombol Interaktif Video Dokumenter .....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 2.8 Tombol Menutup Halaman Museum Virtual KAA.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 2.9 Kerangka Berpikir .....</i>	<i>44</i>
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir .....	44
Gambar 4.1 Tampilan Fitur Panorama List pada Museum Virtual KAA .....	78
Gambar 4.2 Alat VR yang digunakan pada saat mencoba Museum Virtual KAA84	
Gambar 4.3 Suasana proses pembelajaran IPS di salah satu kelas .....	88

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Rating Scale .....	56
Grafik 4.1 Rating Scale Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar .	61
Grafik 4.2 Jawaban Tiap Butir Pernyataan Aspek Penggunaan Fitur.....	61
Grafik 4.3 Rating Scale Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Aspek Penggunaan Fitur .....	64
Grafik 4.4 Jawaban Tiap Butir Pernyataan Aspek Respon Pengguna .....	65
Grafik 4.5 Rating Scale Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Aspek Respon Pengguna.....	68
Grafik 4.6 Jawaban Tiap Butir Pernyataan Aspek Kendala Pengguna .....	70
Grafik 4.7 Rating Scale Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Sumber Belajar Aspek Kendala Pengguna .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing .....	103
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah .....	106
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 5. Surat Cek Index Similarity .....	109
Lampiran 6. Surat Permohonan Expert Judgement 1.....	110
Lampiran 7. Hasil Expert Judgement 1 .....	111
Lampiran 8. Surat Permohonan Expert Judgement 2.....	117
Lampiran 9. Hasil Expert Judgement 2.....	118
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	124
Lampiran 11. Instrumen Penelitian .....	126
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	130
Lampiran 13. Tabulasi Data Responden Uji Coba Instrumen .....	132
Lampiran 14. Hasil Uji Validitas .....	134
Lampiran 15. Hasil Uji Reliabilitas .....	136
Lampiran 16. Tabulasi Data Responden Penelitian .....	137
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	141

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA dengan Fitur Feedback untuk Siswa Kelas VIII. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p022>
- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran dan Internet sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Logika*, 18(3), 1–18. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/215/138>
- Aryani, R., Khaira, U., A, M. R., Arsa, D., & Saputra, E. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Virtual Tour Museum Siginjei dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah dan Budaya Jambi di SMA IT Ash Shiddiqi. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 151–156.
- Biedermann, B. (2021). Virtual Museums as an Extended Museum Experience : Challenges and Impacts for Museology, Digital Humanities, Museums and Visitors – in times of (Coronavirus) Crisis. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 15(3).
- Britannica, T. E. of E. (n.d.). Virtual Museum. In *Britannica*. Retrieved January 23, 2024, from <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum>
- Bustan, Jumadi, Malihu, L., & Bahri. (2024). Museum As a Laboratory of Past Education. *KnE Social Sciences*, 846–856. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i2.14905>
- Data Museum*. (n.d.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://museum.kemdikbud.go.id/>
- Development, E. and E. C. (2008). *Evaluation and Selection of Learning Resources: A Guide*. Charlottetown, Prince Edward Island.



- Dysthe, O. (2021). Opportunities and Challenges of Dialogic Pedagogy in Art Museum Education. *Dialogic Pedagogy an International Online Journal*, 9, 1–36. <https://doi.org/10.5195/dpj.2021.317>
- Erlangga, D. T. (2022). Student Problems in Online Learning: Solutions to Keep Education Going On. *Dion Tira Erlangga*, 3(1), 21–26.
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan Fungsi Museum sebagai Sumber Belajar Sejarah dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Estoria*, 1(10), 43–56.
- Folga, D. (2020). History of The Museum Concept and Contemporary Challenges: Introduction Into The Debate on The New ICOM Museum Definition. *Muzealnictwo*, 2020(61), 39–57. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0014.1129>
- Gata, D., Valakos, E., & Georgiou, M. (2023). Engaging and Assessing Students via A Museum Educational Program. *EURASIA: Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/ejmste/13574>
- Gómez, I., Cuenca, J. M., & Borghi, B. (2020). Good Educational Practices for the Development of Inclusive Heritage Education at School through the Museum: A Multi-Case Study in Bologna. *Sustainability*, 12. <https://doi.org/doi:10.3390/su12208736>
- Granis, F. C. (2023). *Pemanfaatan Lingkungan Banten Lama sebagai Sumber Belajar IPS melalui Aplikasi Powtoon pada Materi Kerajaan Banten untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital Flipbook as a Learning Media to Improve Visual Literacy for 4th Grade Students at SDN Abdi Negara. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.24036/116158-0934>
- Hadiapurwa, A., Novian, R. M., & Harahap, N. (2021). Pemanfaatan Perpustakaan Digital Sebagai Sumber Belajar Elektronik Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Tingkat SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 36–48. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.38526>

- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding The Role of Digital Technologies in Education: A Review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Halili, S. H. (2019). Technological Advancements in Education 4.0. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 7(1), 63–69.
- Hamida, K. (2020). *Pemanfaatan Museum Konferensi Asia Afrika (KAA) sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran IPS*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Maret*, 2(1), 41–51.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2).
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan* (Edisi Pert). UNY Press.
- Helmi, M. (2020). Tren Sumber Belajar PAI Media Massa dan Tantangannya di Era Modern. *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 87–100.
- Kabassi, K., Amelio, A., Komianos, V., & Oikonomou, K. (2019). Evaluating Museum Virtual Tours: The Case Study of Italy. *Information (Switzerland)*, 10(11), 1–11. <https://doi.org/10.3390/info10110351>
- Kilag, O. K. T., Miñoza, J. R., Comighud, E. S., Amontos, C. A., Damos, M. C., & Abendan, C. F. K. (2023). Empowering Teachers : Integrating Technology into Livelihood Education for a Digital Future. *EXCELLENCIA: International Multi-Disciplinary Journal of Education*, 1(1).
- Kim, J. (2020). The Archieve with a Virtual Museum: The (im)possibility of the digital archive in Chris Marker’s Ouvroir. *Memory Studies*, 13(1), 90–106. <https://doi.org/10.1177/1750698018766386>
- Kristianto, T. A., Ekasiswi, S. N. N., Arifianto, D., Ardianto, O. P. S., & Budianto, C. A. (2021). Digital Geometry for Virtual Museum Based on Field Studies. *Earth and Environmental Science*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/738/1/012026>

- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Latief, A. (2023). Peranan Pentingnya Lingkungan Belajar bagi Anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61–66.
- Lee, H., Jung, T. H., Dieck, M. C. tom, & Chung, N. (2020). Experiencing Immersive Virtual Reality in Museums. *Information & Management*, 57(5). <https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103229>
- Lozano, M. A., & Perez, R. D. (2021). Use of Basic Technological Devices and Student's Academic Performance. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 04(08), 1102–1105. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v4-i8-07>
- Lubis, M. N., & Nababan, S. A. (2021). Aktifitas Museum Deli Serdang Selama Masa Pandemi dalam Menunjang Edukasi Wisata di Kabupaten Deli Serdang. *Keguruan: Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 9(2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/view/5809/4215>
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 869–877.
- Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). *Digital Media for Learning*. Springer Cham.
- Meşe, E., & Sevilen, Ç. (2021). Factors Influencing EFL Students' Motivation in Online Learning: A Qualitative Case Study. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(1).
- Moreno, M. J. (2019). Art Museums and The Internet: The Emergence of the Virtual Museum. *Crossings: E-Journal of Art and Technology*.
- Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). *Pemanfaatan Museum Tour Virtual sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi*. 8(2), 111–118. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta.
- Non Syafriaedi. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 06(01), 1–8.
- Nurhajjah, Badarudin, & Rahmawati, B. F. (2020). Persepsi Guru Sejarah Terhadap Eksistensi Museum Negeri NTB Sebagai Sumber Belajar dan

- Media Pembelajaran. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i1.2254>
- Nurhayati, S., Kusnadi, T. B., & Sujana, A. P. (2024). Aplikasi Panduan Museum Virtual pada Museum Geologi Bandung Berbasis Android. *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(2).
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PINUS*, 4(1), 54–59.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Puspita, S. I., & Sari, M. K. (2024). Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 215–225.
- Putra, M. A. H., Handy, M. R. N., Subiyakto, B., Rusmaniah, R., & Norhayati, N. (2022). Identifikasi Nilai Budaya Masyarakat Sungai Jelai Basirih Selatan Sebagai Sumber Belajar IPS. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(2), 31–41. <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.6221>
- Ramadhan, M. I., & Riyana, C. (2021). The Use of the Open Educational Resources Portal for Distance Learning in Junior High School. *Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 11(2), 2021. <https://doi.org/10.32698/icie548>
- Rambo. (2019). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar: Penelitian Deskriptif pada SMP Negeri 15 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rifai Abubakar. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ritzhaupt, A., Heggart, K., Prokes, C., Amri, K. al, Dash, M., Gould, M. R., & Kimmons, R. (n.d.). *AECT Definition*. Retrieved January 1, 2025, from

<https://aect.org/aect/about/aect-definition>

- Risa Zakiatul Hasanah. (2021). *Gaya Belajar: Learning Style*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. 1(1). <https://osf.io/preprints/osf/acxe2>
- Salta, K., Paschalidou, K., Tsetseri, M., & Koulougliotis, D. (2022). Shift From a Traditional to a Distance Learning Environment during the COVID - 19 Pandemic University Students ' Engagement and Interactions. *Science & Education*, 31, 93–122. <https://doi.org/10.1007/s11191-021-00234-x>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1).
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Sektiadi. (2019). Museum Virtual bagi Generasi Milenial. *Diskusi Ilmiah Arkeologi*, June 2019, 0–9.
- Silvana, H., Rullyana, G., Agustina, S., & Ardiansah, A. (2021). E-Libwork Web Portal Design as A Digital Learning Resources. *EduLib*, 11(1), 60–69. <https://doi.org/10.17509/edulib.v11i1.50697>
- Sinaga, O. M. (2021). Pemanfaatan Museum Negeri Sumatera Utara Sebagai Sumber Belajar Sejarah Tingkat SMA. *Education & Learning*, 1(1), 35–38. <https://doi.org/10.57251/el.v1i1.21>
- Siregar, E. (2022). *Pemanfaatan Sumber Belajar*. Universitas Terbuka. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/topen4208-pemanfaatan-sumber-belajar-edisi-2/>
- Siregar, E. (2023a). Prosedur Pemanfaatan Sumber Belajar. In *Pemanfaatan Sumber Belajar (Edisi 2)* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Siregar, E. (2023b). Teori dan Prinsip Pemanfaatan Komputer dan Multimedia. In *Pemanfaatan Sumber Belajar (Edisi 2)* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Sudirman, S., Fauzan, A., & Mustakim, R. A. W. (2023). Pembuatan Website sebagai Media Pencitraan dan Promosi Pada Desa Kamiri Kec. Balusu Kab. Baru. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 4(1), 1–8.

- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Asdi Mahasatya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Susilana, R., Dewi, L., Rullyana, G., Hadiapurwa, A., & Khaerunnisa, N. (2022). Can Microlearning Strategy Assist Students' Online Learning? *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 437–451. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.43387>
- Susilo, D. R. (2020). *Pemanfaatan Museum Pendidikan Nasional UPI sebagai Sumber Belajar Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sustianingsih, I. M. (2020). Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah di Lubuklinggau. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Syed, A. M., Ahmad, S., Alarafi, A., & Rafi, W. (2020). Identification of Operational Risks Impeding the Implementation of eLearning in Higher Education System. *Education and Information Technologies*, 26. <https://doi.org/doi.org/10.1007/s10639-020-10281-6>
- Tadesse, S., & Muluye, W. (2020). The Impact of COVID-19 Pandemic on Education System in Developing Countries: A Review. *Open Journal of Social Science*, 8(10), 159–170. <https://doi.org/10.4236/jss.2020.810011>
- Tak, A. A., & Pazos-López, Á. (2020). *Socializing Art Museums: Rethinking the Publics' Experience*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Tserklevych, V., Prokopenko, O., Goncharova, O., Horbenko, I., Fedorenko, O., & Romanyuk, Y. (2021). Virtual Museum Space as the Innovative Tool for the Student Research Practice. *IJET: International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(14), 213–231. <https://doi.org/doi.org/10.3991/ijet.v16i14.22975> Viktoriia
- Undang-Undang Republik Indonesia*. (n.d.).
- Utkugun, C. (2022). Virtual Museums from the Perspective of Social Studies Pre-service Teachers. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(Special Issue).

- Wahyuni, Y. S. (2008). *Yuk Kunjungi Museum*. ALPRIN.
- Walan, S. (2020). Embracing Digital Technology in Science Classrooms — Secondary School Teachers ' Enacted Teaching and Reflections on Practice. *Journal of Science Education and Technology*, 29, 431–441. <https://doi.org/doi.org/10.1007/s10956-020-09828-6>
- Wibowo, T. U. S. H., Maryuni, Y., Nurhasanah, A., & Willdianti, D. (2020). Pemanfaatan Virtual Museum (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 402–408.
- Widiati, T. (2022). *Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wulandari, Y. F., Caesariano, L., Murtiadi, & Bastian, Y. (2021). Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Penyiaran*, 01(01), 9–15.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Yona Sidratul Munti, N., & Asril Syaifuddin, D. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Zulmiyetri, Nurhastuti, & Safaruddin. (2020). Penulisan Karya Ilmiah. In *Stkip Siliwangi Bandung*. Kencana.