

124/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/12/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA *VIRTUAL TOUR* PADA MATERI
SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG
KECAMATAN CIBIRU**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 169
Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Youni Enggrita

1804955

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

Youni Enggrita , 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA *VIRTUAL TOUR* PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA
CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

YOUNI ENGGRITA

1804955

**RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI
SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG
KECAMATAN CIBIRU**

(Penelitian *design and development* pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 169
Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.

NIP. 920200419920118201

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.

NIP. 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA *VIRTUAL TOUR* PADA MATERI
SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG
KECAMATAN CIBIRU**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran PPKn Kelas V di SDN 169
Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru)

Oleh
YOUNI ENGGRITA

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Youni Enggrita 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2022

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Youni Enggrita , 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA *VIRTUAL TOUR* PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA
CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  pustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Youni Enggrita (2022). Rancang Bangun Media *Virtual Tour* pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V di SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.

Latar belakang dari penelitian ini mengenai kurangnya variatif penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *virtual tour* Museum Sumpah Pemuda pada materi Sumpah Pemuda di kelas V SD. Tujuan penelitian ini yaitu merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual tour* dan mendapatkan hasil kelayakan dari para ahli dan respon pengguna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) dengan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini menggunakan instrumen untuk uji kelayakan oleh para ahli dan uji coba oleh respon pengguna. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda kelas V SD. Media pembelajaran *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda dengan uji kelayakan memperoleh hasil “Sangat Layak” oleh ahli media, materi, dan bahasa. Pada aspek media telah memenuhi indikator kualitas tampilan dan *virtual tour* dan sesuai sasaran untuk siswa kelas V SD. Kemudian, aspek materi media pembelajaran *virtual tour* sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 dan mencapai indikator mengenai kesesuaian konsep materi, keakuratan materi, dan kelengkapan. Pada aspek bahasa sudah memenuhi standar kebahasaan yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas V SD. Respon pengguna dari guru dan siswa mengenai media pembelajaran *virtual tour* mendapatkan hasil “Sangat Layak”. Respon guru tentang media pembelajaran *virtual tour* yaitu tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Komentar dari siswa tentang media pembelajaran *virtual tour* yaitu menarik, bagus, dan mudah dipahami. Sehingga, media pembelajaran *virtual tour* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran pada siswa SD kelas tinggi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Virtual Tour, Sumpah Pemuda, Design and Development*

ABSTRACT

Youni Enggrita (2022). Design and Development of Virtual Tour Media on Youth Pledge Material Class V at SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.

The background of this research is about the lack of variety in the use of digital-based learning media, such as the virtual tour of the Youth Pledge Museum on the Youth Pledge material in class V SD. The purpose of this research is to design and develop virtual tour-based learning media and get the feasibility results from experts and user responses. This study uses the Design and Development (D&D) research method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) procedure. This study uses instruments for feasibility testing by experts and testing by user responses. In this study produced a product in the form of a virtual tour of the material for the Youth Pledge for class V elementary school. The virtual tour learning media on the Youth Pledge material with a feasibility test obtained "Very Eligible" results by media, material, and language experts. In the media aspect, it has met the display quality indicators and virtual tours and is suitable for the target for fifth grade elementary school students. Then, the material aspect of the virtual tour learning media is in accordance with the 2013 Curriculum and achieves indicators regarding the suitability of the material concept, material accuracy, and completeness. In the language aspect, it has met the linguistic standards in accordance with the development of fifth grade elementary school students. User responses from teachers and students regarding virtual tour learning media get the results of "Very Eligible". The teacher's response about the virtual tour learning media is appropriate to be applied in learning. Comments from students about the virtual tour learning media are interesting, good, and easy to understand. Thus, the virtual tour learning media can be used as an alternative learning media for high school elementary students.

Keywords: *Learning Media, Virtual Tour, Youth Pledge, Design and Development*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR HAK CIPTA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	5
1. 3 Tujuan Penelitian.....	6
1. 4 Manfaat Penelitian.....	6
1. 4. 1 Manfaat Teoritis	6
1. 4. 2 Manfaat Praktis	6
1. 5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2. 1 Media Pembelajaran	8
2. 1. 1 Definisi Media Pembelajaran	8
2. 1. 2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2. 1. 3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2. 1. 4 Kriteria Pemilihan Media	15

2. 2	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	18
2. 2. 1	Definisi Multimedia	18
2. 2. 2	Elemen Multimedia.....	19
2. 2. 3	Manfaat Multimedia.....	21
2. 2. 4	Jenis-jenis Multimedia	21
2. 2. 5	Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif	23
2. 2. 6	Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	24
2. 2. 7	Level Interaktivitas	24
2. 2. 8	Prinsip-prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
2. 2. 9	Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)..	30
2. 2. 10	Dampak Multimedia Pembelajaran Interaktif	31
2. 2. 11	Hubungan Karakter Anak Sekolah Dasar dengan MPI	33
2. 3	Pendidikan Kewarganegaraan	36
2. 3. 1	Definisi Pendidikan Kewarganegaraan	36
2. 3. 2	Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan	37
2. 3. 3	Prinsip-prinsip Pendidikan Kewarganegaraan	40
2. 3. 4	Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan	40
2. 3. 5	Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan	41
2. 3. 6	Pembelajaran PPKn.....	42
2. 4	<i>Virtual Tour</i>	43
2. 4. 1	Definisi <i>Virtual Tour</i>	43
2. 4. 2	Bentuk-bentuk <i>Virtual Tour</i>	45
2. 4. 3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Virtual Tour</i>	46
2. 4. 4	Media <i>Virtual Tour</i> dalam Perspektif TPACK Abad-21	47
BAB III	49
METODE PENELITIAN	49
3. 1	Desain Penelitian	49
3. 2	Prosedur Penelitian.....	50
3. 2. 1	<i>Analysis</i>	51
3. 2. 2	<i>Design</i>	51
3. 2. 3	<i>Development</i>	52

3. 2. 4	<i>Implementation</i>	52
3. 2. 5	<i>Evaluation</i>	53
3. 3	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	53
3. 4	Instrumen Penelitian.....	53
3. 4. 1	Wawancara.....	54
3. 4. 2	Angket.....	55
3. 5	Pengumpulan Data.....	61
3. 6	Analisis Data.....	61
3. 7	Penyajian Data.....	63
3. 8	Penarikan Kesimpulan.....	63
BAB IV	64
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4. 1	Temuan.....	64
4. 1. 1	Rancangan Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.....	64
4. 1. 2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.....	135
4. 1. 3	Respon Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.....	141
4. 2	Pembahasan.....	146
BAB V	150
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	150
5. 1	Simpulan.....	150
5. 2	Implikasi.....	151
5. 3	Rekomendasi.....	152
DAFTAR PUSTAKA	153
Lampiran-lampiran	168
Riwayat Hidup Peneliti	269

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka ADDIE.....	50
-------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	56
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	58
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru	59
Tabel 3.7 Kisi-kisi Respon Media Pembelajaran oleh Siswa.....	60
Tabel 3.8 Interpretasi Skor	62
Tabel 3.9 Skoring Berdasarkan Likert	63
Tabel 4.1 Desain Ikon Tombol Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i>	71
Tabel 4.2 Desain Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i>	104
Tabel 4.3 Desain <i>Website</i> dengan <i>Wix.com</i>	110
Tabel 4.4 Desain <i>Quizizz</i> dari Tampilan Pengguna	111
Tabel 4.5 Hasil Desain Gambar, Dokumen, dan Video	114
Tabel 4.6 Identitas Para Ahli Produk	136
Tabel 4.7 Penilaian Validasi Ahli Media	136
Tabel 4.8 Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	137
Tabel 4.9 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	138
Tabel 4.10 Revisi Produk dari Ahli Bahasa	139
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa.....	142
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Respon Guru	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	17
Gambar 2.2 Navigasi Suara atau Video	25
Gambar 2.3 Navigasi Halaman	25
Gambar 2.4 Kontrol Menu atau <i>Link</i>	25
Gambar 2.5 Kontrol Animasi	26
Gambar 2.6 <i>Hypermap</i>	26
Gambar 2.7 Respon- <i>Feedback</i>	27
Gambar 2.8 <i>Drag and Drop</i>	27
Gambar 2.9 Kontrol Simulasi	28
Gambar 2.10 Skema Proses Kognitif	35
Gambar 2.11 Pandangan <i>Virtual Tour</i>	44
Gambar 2.12 Grafik <i>Virtual Tour</i> (Sumber: <i>Google Trends</i>)	45
Gambar 4.1 GBPM (secara lengkap tersedia di lampiran C)	67
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> Bagian I	68
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Virtual Tour</i> Bagian I	68
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Wireframe</i> (secara lengkap tersedia di lampiran C)	69
Gambar 4.5 Rancangan Ikon Gambar	70
Gambar 4.6 Rancangan Ikon Dokumen	70
Gambar 4.7 Rancangan Ikon Suara	70
Gambar 4.8 Rancangan Ikon Video	70
Gambar 4.9 Ikon Navigasi	71
Gambar 4.10 Proses Pengambilan Panorama Bagian 1	72
Gambar 4.11 Proses Pengambilan Panorama Bagian II	72
Gambar 4.12 Proses Pengambilan Panorama Bagian III	73
Gambar 4.13 Proses Pengambilan Panorama Bagian IV	73
Gambar 4.11 Proses Pengambilan Panorama Bagian V	73
Gambar 4.12 Proses Pengambilan Panorama Bagian VI	73
Gambar 4.13 Bagian Teras	74
Gambar 4.14 Ruang Pengenalan	74

Gambar 4.15 Ruang Organisasi 75

Gambar 4.16 Ruang Pemuda Bergerak	75
Gambar 4.17 Ruang Kongres Pemuda Kedua Bagian I.....	76
Gambar 4.18 Ruang Kongres Pemuda Kedua Bagian II.....	76
Gambar 4.19 Ruang Kongres Pemuda Kedua Bagian III	76
Gambar 4.20 Halaman Tengah Bagian I.....	77
Gambar 4.21 Halaman Tengah Bagian II	77
Gambar 4.22 Halaman Tengah Bagian III	78
Gambar 4.23 Halaman Tengah Bagian IV	78
Gambar 4.24 Ruang Rumah Kost Kramat 106 Bagian I.....	79
Gambar 4.25 Ruang Rumah Kost Kramat 106	79
Gambar 4.26 Halaman Tengah Bagian V	80
Gambar 4.27 Halaman Tengah Bagian VI.....	80
Gambar 4.28 Ruang Indonesia Raya.....	80
Gambar 4.29 Ruang Setelah Sumpah Pemuda.....	81
Gambar 4.30 Ruang Harapan	81
Gambar 4.31 Pembuatan Desain Gambar Media <i>Virtual Tour</i>	82
Gambar 4.32 Pembuatan Desain Dokumen Media <i>Virtual Tour</i>	82
Gambar 4.33 Konversi Menjadi Format Suara	83
Gambar 4.34 Video Ikrar Sumpah Pemuda	83
Gambar 4.35 Menentukan Jenis Situs <i>Web</i>	84
Gambar 4.36 Memberi Nama Situs <i>Web</i>	84
Gambar 4.37 Memilih Bagian yang Dimasukkan Situs <i>Web</i>	84
Gambar 4.38 Mengisi Identitas Situs <i>Web</i>	85
Gambar 4.39 Menentukan Desain Situs <i>Web</i>	85
Gambar 4.40 Menambahkan Halaman di Situs <i>Web</i>	86
Gambar 4.41 Merancang Tampilan Situs <i>Web</i>	86
Gambar 4.42 Merancang Tampilan <i>Home</i>	86
Gambar 4.43 Merancang Tampilan Pengenalan	87
Gambar 4.44 Merancang Tempat Akses Media.....	87
Gambar 4.45 Merancang Tampilan Kuis	88
Gambar 4.46 Merancang Tampilan Kesan dan Lokasi	88

Gambar 4.47 Membuat Kuis di <i>Quizizz</i>	89
Gambar 4.48 Bergabung dengan <i>Quizizz</i>	89
Gambar 4.49 Memberikan Nama dan Memilih Mata Pelajaran	89
Gambar 4.50 Memilih Format Kuis	90
Gambar 4.51 Penyusunan Soal	90
Gambar 4.52 Penempatan <i>Hotspot</i>	91
Gambar 4.53 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	91
Gambar 4.54 Keterangan Panorama Bagian Teras	91
Gambar 4.55 Penempatan <i>Hotspot</i>	92
Gambar 4.56 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	92
Gambar 4.57 Keterangan Panorama Bagian Ruang Pengenalan	92
Gambar 4.58 Penempatan <i>Hotspot</i>	93
Gambar 4.59 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	93
Gambar 4.60 Keterangan Panorama Bagian Ruang Organisasi.....	93
Gambar 4.61 Penempatan <i>Hotspot</i>	94
Gambar 4.62 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	94
Gambar 4.63 Keterangan Panorama Bagian Ruang Pemuda Bergerak	94
Gambar 4.64 Penempatan <i>Hotspot</i>	95
Gambar 4.65 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	95
Gambar 4.66 Naskah Hasil Keputusan Kongres Pemuda II	96
Gambar 4.67 Menuju Pintu Halaman Tengah.....	96
Gambar 4.68 Keterangan Panorama Ruang Kongres Pemuda Bagian I.....	96
Gambar 4.69 Keterangan Panorama Ruang Kongres Pemuda Bagian II.....	97
Gambar 4.70 Keterangan Panorama Ruang Kongres Pemuda Bagian III	97
Gambar 4.71 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	97
Gambar 4.72 Pemberian <i>Hotspot</i> Pada Monumen.....	98
Gambar 4.73 Pemberian <i>Hotspot</i> Menuju Ruang Rumah Kost Kramat 106	98
Gambar 4.74 Keterangan Panorama Pada Halaman Tengah	98
Gambar 4.75 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	99
Gambar 4.76 Penempatan <i>Hotspot</i> Bagian II.....	99
Gambar 4.77 Keterangan Panorama Ruang Rumah Kost Kramat 106.....	99

Gambar 4.78 Penempatan <i>Hotspot</i>	100
Gambar 4.79 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	100
Gambar 4.81 Penempatan <i>Hotspot</i>	101
Gambar 4.82 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	101
Gambar 4.83 Keterangan Panorama Ruang Indonesia Raya	101
Gambar 4.84 Penempatan <i>Hotspot</i>	102
Gambar 4.85 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	102
Gambar 4.86 Keterangan Panorama Ruang Setelah Sumpah Pemuda	102
Gambar 4.87 Penempatan <i>Hotspot</i>	103
Gambar 4.88 Pemberian Nama <i>Hotspot</i>	103
Gambar 4.89 Keterangan Panorama Ruang Harapan	103
Gambar 4.90 Langkah 1 Membuat <i>Virtual Tour</i>	129
Gambar 4.91 Langkah 2 Membuat <i>Virtual Tour</i>	130
Gambar 4.92 Langkah 3 Membuat <i>Virtual Tour</i>	130
Gambar 4.93 Langkah 3 Memilih Ikon.....	130
Gambar 4.94 Langkah 4 Membuat <i>Virtual Tour</i> dalam Media Gambar.....	131
Gambar 4.95 Langkah 4 Membuat <i>Virtual Tour</i> dalam Media Suara	131
Gambar 4.96 Langkah 4 Membuat <i>Virtual Tour</i> dalam media <i>PDF</i>	131
Gambar 4.97 Langkah 5 Membuat <i>Virtual Tour</i>	132
Gambar 4.98 Langkah 6 Membuat <i>Virtual Tour</i>	132
Gambar 4.99 Langkah 7 Membuat <i>Virtual Tour</i>	132
Gambar 4.100 Langkah 8 Membuat <i>Virtual Tour</i>	133
Gambar 4.101 Langkah 8 Membuat <i>Virtual Tour</i>	133
Gambar 4.102 Langkah 9 Membuat <i>Virtual Tour</i>	133
Gambar 4.103 Langkah 9 Membuat <i>Virtual Tour</i>	134
Gambar 4.104 Langkah 10 Membuat <i>Virtual Tour</i>	134
Gambar 4.105 Langkah 10 Membuat <i>Virtual Tour</i>	134
Gambar 4.106 Langkah 10 Membuat <i>Virtual Tour</i>	135
Gambar 4.107 Langkah 10 Membuat <i>Virtual Tour</i>	135
Gambar 4.108 Aplikasi <i>Android</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.....	169
1. Instrumen Penelitian.....	170
2. Surat Permohonan <i>Judgment/Expert Review</i>	181
3. Surat Persetujuan Menjadi Validator	184
Lampiran B.....	187
1. Pedoman Observasi dan Hasil Wawancara Latar Belakang	188
2. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan dan Kemampuan dalam Proses Pembelajaran untuk Pengembangan Media <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda kelas V di SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru	193
3. Hasil Angket Validasi Media <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda kelas V di SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru	198
4. Hasil Angket Respon Pengguna Media <i>Virtual Tour</i> pada Materi Sumpah Pemuda kelas V di SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru	209
Lampiran C.....	228
1. Garis Besar Program Media	229
2. <i>Wireframe</i>	232
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	241
Lampiran D.....	256
1. Surat Izin Penelitian Museum Sumpah Pemuda	257
2. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian di Museum Sumpah Pemuda	258
3. Surat Izin Penelitian SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.....	259
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru	260
5. Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	261
6. Dokumentasi Pelaksanaan Penerapan Media <i>Virtual Tour</i>	262
7. Buku Bimbingan.....	264
8. Form Perbaikan Skripsi	267