



Virtual Field Trips: Alternatif Pembelajaran IPS pada Masa Pandemi Covid-19

Moh Imron Rosidi¹ & Ismaul Fitroh²

¹Pendidikan Sejarah, Universitas Bakti Indonesia

²Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Banyuwangi

Email: mohimronrosidi87@gmail.com

ABSTRACT:

The Covid 19 pandemic has an impact on various sectors of human life, one of which is education. Therefore, the continuity of education must be considered seriously so that students continue to learn even during the Covid 19 pandemic. One of the breakthroughs for students to continue learning is by using a device connected to the internet or often referred to as online learning. In online learning through virtual field trips, teachers and students can access a variety of information, one of which is about learning material based on the values of kebo-keboan tradition in social studies learning which includes the theme 1. the beauty of togetherness, the sub-theme of cultural diversity in my nation in grade IV of elementary school. The design of the implementation of social studies learning based on the traditional values of kebo-keboan through virtual field trips is expected to make it easier for teachers to teach local culture-based learning materials to students, because the learning steps have been described clearly and systematically.

Keywords: Social Studies Learning; Virtual Field Trips; Covid-19.

ABSTRAK:

Adanya pandemi Covid 19 berdampak pada berbagai sektor bidang kehidupan manusia salah satunya adalah bidang pendidikan. Oleh karena itu, keberlangsungan pendidikan harus diperhatikan secara serius agar siswa tetap belajar meskipun dalam masa pandemi Covid 19. Salah satu terobosan agar siswa tetap belajar yaitu dengan menggunakan gawai yang terkoneksi dengan internet atau sering disebut dengan pembelajaran online. Dalam pembelajaran online melalui *virtual field trips* atau karyawisata virtual guru dan siswa dapat mengakses berbagai informasi salah satunya mengenai materi pembelajaran berbasis nilai-nilai tradisi kebo-keboan dalam pembelajaran IPS yang termasuk tema 1. indahnya kebersamaan, subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV sekolah dasar. Desain implementasi pembelajaran IPS berbasis nilai-nilai tradisi kebo-keboan melalui karyawisata virtual diharapkan dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran berbasis budaya lokal kepada siswa, karena tahap-tahap pembelajaran sudah diuraikan secara jelas dan sistematis.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS; *Virtual Field Trips*; Covid-19.

A. PENDAHULUAN

Dampak pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) saat ini mulai merambah dunia pendidikan. Semua institusi pendidikan diharapkan tidak melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya sebagai upaya mencegah penyebaran penularan Covid-19. Hal yang sama telah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar virus ini, kebijakan lockdown atau karantina dilakukan dalam upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberikan akses penyebaran Covid-19.

Penyebaran Covid-19 berdampak sangat besar pada perekonomian negara yang mulai meredup, namun sekarang dampaknya dirasakan oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia yaitu dengan menghentikan semua kegiatan pendidikan di sekolah membuat pemerintah dan instansi terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi siswa (Abidah, Hidaayatullaah, Simamora, Fehabutar & Mutakinati, 2020).

Kondisi yang memprihatinkan ini menjadi alasan kuat bagi pemerintah untuk mengeluarkan oleh Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemi Covid-19 adalah "kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pendidikan".

Kondisi saat ini mendesak sekolah untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed, Shehata & Hassanien, 2020). Dalam praktik pembelajaran guru dan siswa harus berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara daring atau online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa, website, google classroom, zoom dan whatsapp. (Gunawan, Suranti, & Fathoroni, 2020).

Salah satu alternatif model pembelajaran IPS yang bisa diterapkan di masa pandemi Covid-19 yaitu karyawisata virtual yang

dilakukan siswa melalui perjalanan virtual dengan website yang bisa diakses siswa dari rumah. Karyawisata virtual untuk mawadahi rasa ingin tahu siswa yang sangat tinggi terhadap materi pembelajaran dan siswa selalu dalam kondisi aman. Karyawisata virtual siswa tetap bisa menambah pengetahuan meskipun tidak harus datang langsung ke pusat sumber belajar.

Karyawisata virtual bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS salah satunya pada Tema 1. Indahnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV sekolah dasar. Subtema keberagaman budaya bangsaku dirasa relevan dengan pembelajaran berbasis karyawisata virtual, hal ini dikarenakan sangat tidak mungkin untuk mempelajari keragaman budaya bangsa dengan menyaksikan secara langsung tradisi kebo-keboan di tengah pandemi Covid-19. Oleh karena itu, karyawisata virtual menjadi alternatif solusi untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan tetap tidak meninggalkan capaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. METODE PENELITIAN

Studi pustaka merupakan penelitian yang pengumpulan sumber datanya melalui kajian pustaka, membaca, menulis, dan mengolah data penelitian. Studi pustaka membutuhkan ketelitian yang tinggi supaya analisis data dan kesimpulan yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Zed, 2008:3). Menurut Creswell (2014:40) studi pustaka merupakan ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang menjelaskan teori dan data baik lama ataupun baru serta menyusun pustaka ke dalam topik dan dokumen yang diperlukan.

Studi pustaka merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data ataupun sumber-sumber yang terkait dengan topik yang dikaji dalam suatu penelitian. Menurut dua definisi studi pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa studi pustaka merupakan pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis beberapa jurnal, buku, dokumen, dan data serta sumber-sumber

informasi lainnya yang dianggap relevan dengan topik penelitian tentang model pembelajaran berbasis Virtual Field Trips (Karyawisata Virtual) sebagai alternatif pembelajaran IPS di masa pandemi Covid-19.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Virtual Field Trips

Virtual Field Trips atau karyawisata virtual adalah karyawisata yang dilakukan secara virtual dengan menggunakan internet melalui situs web dan video streaming, sehingga siswa dapat belajar langsung dari ahlinya di tempat yang berjauhan tanpa harus meninggalkan kelasnya. Karyawisata virtual merupakan sarana komunikasi virtual bagi siswa untuk melihat berbagai hal secara real time. Dalam melakukan karyawisata virtual siswa hanya membutuhkan komputer dan akses internet (Smedley & Higgins, 2005).

Pembelajaran melalui karyawisata virtual dilakukan karena siswa dirasa tidak memungkinkan untuk melihat secara real time. Karyawisata virtual yang sering dilakukan dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial meliputi perjalanan ke museum, taman, monumen, tugu peringatan, menghadiri festival rakyat, dan sejumlah tempat bersejarah lainnya (Zanetis, 2010:22). Dengan pembelajaran karyawisata virtual dapat menambah variasi pada pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mempelajari serta dapat mempersiapkan mereka untuk belajar seumur hidup (Tuthill & Klemm, 2003).

Salah satu pembelajaran dengan karyawisata virtual yakni dengan menonton video dan memutar film yang diselingi dengan komentar guru, sehingga siswa tidak hanya memperkuat penyampaian informasi melainkan juga menciptakan suasana menyenangkan untuk melahirkan imajinasi dan inspirasi (Supriatna & Maulidah (2020:84). Karyawisata virtual akan mendorong siswa merasa memiliki kebebasan menyampaikan pendapat dan tanpa tekanan. Sehingga suasana pembelajaran menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk memunculkan gagasan beragam, sebagai salah satu indikator kreativitas dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Karyawisata virtual lebih mengasyikkan, terutama saat siswa mengunjungi situs mengenai keindahan alam baik diluar negeri maupun di dalam negeri. Karyawisata virtual dengan menjelajahi tempat di luar negeri akan memperluas wawasan atau imajinasi global. Sedangkan jika karyawisata virtual dilakukan dengan menjelajahi tempat di dalam negeri dapat menumbuhkan rasa cinta pada potensi kekayaan sumber daya dan budaya setempat (Supriatna, 2018). Dalam penerapannya, siswa diminta untuk mengidentifikasi informasi dan mencatat apa yang mereka pelajari di lembar kerja siswa selama siswa belajar melalui karyawisata virtual (Manzo, 2009).

Ada berbagai macam keuntungan jika pembelajaran melalui karyawisata virtual diantaranya yaitu: (1) Siswa memperoleh lebih banyak informasi tentang dunia luar ketika mereka tidak memiliki kemampuan finansial untuk mengunjungi tempat-tempat yang menarik; (2) Siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa masa lalu, karena akan membutuhkan biaya besar jika dilakukan dalam kehidupan nyata; (3) Siswa memiliki akses yang lebih mudah ke lokasi dengan pengeluaran lebih sedikit dengan cara yang lebih nyaman; (4) Siswa dapat menikmati karyawisata virtual sesuai keinginan mereka sendiri sehingga meskipun tidak di dalam kelas, siswa masih dapat menikmati karyawisata virtual mereka dari rumah; (5) Siswa mendapatkan banyak sumber mengenai berbagai topik pembelajaran yang ditemukan di beberapa situs web, sehingga pembelajaran lebih menarik; (6) Guru dan siswa tidak perlu berada di masa sekarang, melainkan situasi masa lalu yang perlu dipahami dan dianalisis. (Qiu & Hubble, 2002).

World Wide Web menawarkan materi tentang tradisi kebo-keboan yang selalu diupdate setiap tahunnya. Berikut ini beberapa web atau situs yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan karyawisata virtual dalam Pembelajaran IPS diantaranya yaitu:

1. Dheon Landos:
<https://www.youtube.com/watch?v=kcitgS IOP3w>
2. Btd Channel:
<https://www.youtube.com/watch?v=4Kcrx cqs8NA>
3. Discovery Banyuwangi:
<https://www.youtube.com/watch?v=5jZLd R9VjrQ>
4. Kangbro Sulai:
<https://www.youtube.com/watch?v=rYtSE Q7IP3g&t=4713s>
5. Banyuwangi Festival:
<https://www.youtube.com/watch?v=jKtJ9 VEyXWs&t=531s>

2. Muatan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lahir di Amerika Serikat dengan istilah *social studies* yang lebih diorientasikan untuk memaknai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk kepentingan pendidikan. Edgar Bryce Wesley (Barr, Barth, dan Shermis, 1978:1-2) menyatakan bahwa "the social studies are the social sciences simplified pedagogical purposes". Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan (Somantri, 2001:92).

Preston (1968) menyatakan "The social science are the fields of knowledge which deal with man's social behavior and his social institution". Disamping itu Pendidikan IPS juga sering disebut studi sosial yang merupakan bidang kajian yang menelaah gejala dan masalah-masalah yang dihadapi oleh manusia dalam masyarakat. "The social studies program is focused on the interaction of people with each other and with their human and natural environment" (Michaelis; 1976). Sedangkan Clark (1973) menyatakan

bahwa *social studies* menitikberatkan pada perkembangan siswa yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antar mereka.

Barr, Shermish & Barth (1978) menjelaskan tiga tujuan pendidikan IPS yang menjadi tradisi pendidikan IPS, yaitu; (1) pewarisan budaya (*citizenship transmission*), (2) tradisi ilmu sosial (*social science tradition*), dapat diperoleh melalui pemahaman tentang segi metodologis ilmu sosial, (3) inkuiri reflektif (*reflective inquiry*) yang didasarkan pada pemikiran *reflective* (*reflective thinking*). Gross (1978) menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah (1) untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat (*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*). (2) untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (*we also think that the social studies should be more concerned with helping student make the most rational decisions that they can in their own personal live*).

Menurut Fenton (1967) tujuan pendidikan IPS antara lain yaitu mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik (*social studies prepare children to be good citizens*), mengajarkan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir (*social studies teach children how to think*) dan mampu melanjutkan kebudayaan bangsa (*social studies pass on the cultural heritage*). Tujuan pendidikan IPS secara lebih spesifik yaitu: (1) pemerolehan pengetahuan (*knowledge*), (2) pengembangan keterampilan inkuiri (*inquiry skill*); dan (3) pengembangan sikap (*attitude*) dan nilai (*value*). Menurut Banks (1990:4) tujuan utama dari pembelajaran IPS antara lain yaitu: (1) *knowledge*, (2) *skills*, (3) *attitudes and values*, and (4) *citizen action*.

Jarolimek (1993:9) mengemukakan bahwa pendidikan IPS diorientasikan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap agar siswa mampu berpartisipasi dalam berbagai lingkungan mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, daerah, bangsa, masyarakat maupun masyarakat dunia. Jadi, sasaran pendidikan

IPS sesungguhnya mencakup bidang kehidupan yang luas, mulai dari kehidupan individu dan lingkungan sekitarnya sampai pada lingkungan dunia dengan masyarakatnya yang beragam.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan IPS adalah (1) kajian terintegrasi antara ilmu-ilmu sosial dan humaniora sebagai usaha untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi warganegara yang baik (2) pendidikan IPS diajarkan pada program persekolahan mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai dengan pendidikan menengah yang diterapkan pada pembelajaran terpadu melalui tema-tema keanekaragaman budaya

bangsa khususnya budaya lokal pada sekolah kelas rendah, lanjutan dan menengah yang dilakukan dengan pengintegrasian melalui pendekatan interdisipliner.

Implementasi pembelajaran IPS berbasis karyawisata dapat diterapkan salah satunya pada tema 1. indahnya kebersamaan, subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV sekolah dasar pada materi tradisi kebo-keboan yang merupakan salah satu budaya lokal yang perlu dilestarikan supaya tetap eksis di era globalisasi. Berikut tahap-tahap pembelajaran IPS berbasis virtual field trips (karyawisata virtual) yang tertuang pada tabel 1:

Tabel 1. Sintak Model Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trips

Sintak Model Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trips (Karyawisata Virtual)

Tahap	Kegiatan guru	Kegiatan Siswa
<p>Tahap 1</p> <p>Menentukan materi pembelajaran yang akan dipelajari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tema pembelajaran yang akan dibahas • Memunculkan masalah terkait materi pembelajaran • Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis <i>virtual field trips</i> atau karyawisata virtual Memotivasi siswa untuk terlibat aktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Merespon dan memberikan tanggapan mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari mengenai tradisi kebo-keboan serta tugas yang perlu dikerjakan • Menyimak penjelasan guru tentang sosialisasi dan prosedur pembelajaran berbasis <i>virtual field trips</i> (karyawisata virtual) serta menjawab pertanyaan guru
<p>Tahap 2</p> <p>Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memandu kelompok/individu untuk melakukan penyelidikan melalui karyawisata virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih, mengkaji, dan mengidentifikasi tradisi kebo-keboan yang dipelajari melalui karyawisata virtual berdasarkan situs web dari akun youtube Btd Channel dan Kangbro Sulai yang telah dibagikan sebelumnya • Menuliskan, mencatat dan mengekspresikan nilai budaya tradisi kebo-keboan melalui beberapa contoh nyata
<p>Tahap 3</p> <p>Menyajikan hasil penyelidikan melalui karyawisata virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa dalam merencanakan dan menyajikan hasil temuan berupa: laporan tertulis maupun dalam bentuk, foto atau video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan presentasi dan diskusi mengenai laporan hasil pembelajaran IPS berbasis karyawisata virtual pada materi tradisi kebo-keboan • Menganalisis, mengkritisi dan merespon berbagai laporan hasil karyawisata virtual

<p>Tahap 4</p> <p>Mengevaluasi proses pembelajaran berbasis karyawisata virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil temuan setelah dilakukannya penyelidikan melalui karyawisata virtual. • Melakukan refleksi pembelajaran secara keseluruhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan laporan hasil karyawisata virtual bisa berupa laporan tertulis, foto, video, poster, dll. • Mengaktualisasi diri dan mengintegrasikan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi kebo-keboan ke dalam kehidupan siswa
--	--	--



Gambar 1. Tradisi Kebo-keboan Alasmalang 2019 dari akun youtube Btd Channel



Gambar 2. Tradisi Kebo-keboan Alasmalang 2019 dari akun youtube Kangbro Sulai

Tradisi Kebo-keboan merupakan tradisi upacara adat masyarakat using di Desa Alasmalang Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi terkait dengan bidang pertanian untuk meminta kesuburan tanah, panen melimpah, terhindar dari malapetaka yang membahayakan manusia

maupun tanaman. Tradisi ini dilakukan masyarakat dengan berdandan dan meniru perilaku kerbau di sawah dengan maksud penolak balak dan diarak keliling desa oleh masyarakat sekitar (Siswanto & Prasetyo, 2009:86-90; Purwaningsih, 2007:273-277).

D. SIMPULAN

Pembelajaran IPS ditengah pandemi Covid-19 bisa tetap terlaksana salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis karyawisata virtual. Penggunaan karyawisata virtual dapat membuat siswa termotivasi dan terinspirasi untuk selalau belajar. Karyawisata virtual dapat membuat guru dan siswa merasa nyaman dalam menggunakan teknologi dan mengakses materi pembelajaran tertentu. Karyawisata virtual dapat dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang jauh dan membuat siswa senang bisa mendapatkan pengetahuan yang tidak dapat siswa akses secara nyata.

Karyawisata virtual menawarkan lebih banyak informasi yang tidak dapat dialami siswa secara langsung. Tidak hanya itu, karyawisata virtual memungkinkan guru dan siswa untuk tetap termotivasi, terinspirasi, serta meningkatkan kreativitas dan mendorong siswa untuk terus belajar. Melalui karyawisata virtual dalam proses pembelajaran IPS memungkinkan mereka membawa siswa ke berbagai tempat bahkan bisa di seluruh dunia.

Dalam pembelajaran IPS berbasis karyawisata pada Tema 1. Indahnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV sekolah dasar siswa mendapatkan informasi mengenai tradisi kebo-keboan tanpa harus menunggu untuk melihat langsung tradisi tersebut

diselenggarakan sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Banyuwangi khususnya Desa Alasmalang Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi. Tidak hanya itu, informasi yang didapatkan melalui karyawisata virtual lebih kompleks karena bisa mengakses berbagai sumber yang berkaitan dengan tradisi kebo-keboan dari awal sampai akhir.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidayatullaah, H.N., Simamora, R.M., Fehabutar, D. & Mutakinati, L. 2020. "The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of Merdeka Belajar". *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*, 1(1), 38-49.
- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). "Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform". *MedEd Publish*, 1-5.
- Banks, J.A. (1990). *Teaching Strategies for the Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision-Making*. New York: Longman.
- Barr, R., Shermis, S. & Barth, L.J. (1978). *The Nature of the Social Studies*. California: ETC Publications, Palm Spring.
- Clark, H.L. (1973). *Teaching Social Studies in Secondary Schools*. London: Collier MacMillan Publishers.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). California: SAGE Publication, Inc.
- Fenton, E. (1966). *Teaching the Social Studies in Secondary Schools: An Inductive Approach*. New York: Holt Rinehart & Winstoon.
- Gross, R.E. (1978). *Social Studies for Our Times*. New York: John Wiley & Sons.
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the Covid-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70.
- Jarolimek, J. (1993). *Social Studies in Elementary School*. New York. Mcmillan Publishing Co.
- Manzo, K. (2009). "Virtual Field Trips Open Doors for Multimedia Lessons". *Education Week*, 28(21), 1-9.
- Michaelis, J.U.(1976). *Social Studies for Children in a Democracy Recent Trends and Developments*. New Jersey: Printice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Preston, R.C. (1958). *Teaching Social Studies in The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Purwaningsih, E. (2007). "Kebo-keboan, Aset Budaya di Kabupaten Banyuwangi", *Jantra* vol. 2 no. 4. hlm. 273-277. Yogyakarta: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- Qiu, W. & Hubble, T. (2002). "The Advantages and Disadvantages of Virtual Field Trips in Geoscience Education". *The China Papers*, 75-79.
- Siswanto dan Prasetyo, E. (2009). *Tradisi Keboan Aliyan & Kebo-keboan Alasmalang*. Banyuwangi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi.
- Smedley, T. & Higgins, K. (2005). "Virtual Technology: Bringing the World into the Special Education Classroom". *Intervention in School and Clinic*, 41(2), 114-119.
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Supriatna, N. (2018). *Narasi Historis Masyarakat Konsumen Era Kapitalisme Global: Prosa dari Praha*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Supriatna, N. & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tuthill, G. & Klemm, B. (2003). "Virtual Field Trips: Best Practices". *International Journal of Instructional Media*, 30(2), 177-193.

Zanetis, J. (2010). "The Beginners Guide to Interactive Virtual Field Trips". *Learning and Leading with Technology*, 37(6), 20-23.

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.