



Volume 11 Nomor 8 Tahun 2022 Halaman 899-908

ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v11i8.56917

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp>

RANCANG MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL TOUR* PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V SDN 169 PELITA BANDUNG

Youni Enggrita, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru

Article Info

Article history:

Received: 26 Juli 2022

Revised: 1 Agustus 2022

Accepted: 8 Agustus 2022

Keywords:

Virtual Tour, Youth Pledge, ADDIE

ABSTRACT

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 study is to design and develop a virtual tour-based learning media. This study uses the Design and Development (D&D) research method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) procedure. This research produces a product in the form of a virtual tour of the material for the Youth Pledge of 5th grade elementary school by going through two stages of the ADDIE procedure. The first stage is an analysis that includes an analysis of needs, student characteristics, initial abilities, and analysis of the learning environment. The analysis phase was carried out through face-to-face interviews with the homeroom teacher of SDN 169 Pelita Bandung. The second stage is about the design of instructional media (product) designs. There are several parts needed in designing a product, namely resources, selecting and determining the scope, structure, and sequence of materials, such as an outline of media programs and flowcharts along with product prototyping. Product prototypes consist of websites, virtual media tours, and quizzes on Quizizz.

Copyright © 2022 Youni Enggrita, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari.

□ *Corresponding Author:*

Youni Enggrita

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, J. Raya Cibiru KM 15, Kabupaten Bandung

Email: younienggrita@upi.edu

PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara (Febriyanti, 2021, hlm 1633) mendefinisikan pendidikan adalah cara membentuk anak untuk berdampingan dengan lingkungan dan masyarakat melalui perkembangan akhlak, penalaran, dan raga anak. Pendidikan nasional dalam UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mempunyai fungsi yang tidak hanya sebatas keunggulan kognitif, melainkan perkembangan potensi, budi pekerti, dan menjalankan tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Machali (2014, hlm 88-91) menyatakan dalam Kurikulum 2013 memiliki 4 karakteristik utama mencakup tematik-integratif, pendekatan saintifik, strategi aktif, dan penilaian autentik. Pengembangan Kurikulum 2013 melihat kepada tuntutan zaman artinya kepaduan teknologi, mengaitkan dengan lingkungan, menggali potensi, keterampilan dalam bermasyarakat, dan berbagai standar yang telah ditetapkan untuk menyesuaikan kebutuhan Abad-21 (Fernandes, 2019, hlm 77-78). Mengelaborasi mata pelajaran dengan 4 penguasaan yang meliputi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Literasi, Keterampilan Abad-21 (4C), dan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menjadi keharusan bagi guru untuk memiliki kemampuan dan kompetensi dalam beradaptasi setiap situasi (Mulyasa, 2018, hlm 4).

Konsep Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan kepada aspek pengetahuan, tetapi mengarah kepada sikap dan keterampilan. Menitikberatkan aspek sikap, membutuhkan seperangkat proses kegiatan belajar yang tepat. Pendidik menerapkan berbagai langkah untuk mencapai tujuan tersebut. Melihat keadaan lapangan, Pendidikan Kewarganegaraan belum optimal dalam penerapan pendidikan nilai dan pembentukan karakter sehingga hanya dominasi ceramah dan tidak tertuju kepada aktualisasi dalam kehidupan sehari-hari (Syam, 2011, hlm 108-109). Menurut Asmara (2019, hlm 106) mata pelajaran yang berbasis sejarah secara garis besar dianggap membosankan dan kurang bermakna bagi siswa tentang esensial dan penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Rulianto (2018, hlm 128) memaparkan manfaat belajar sejarah bagi siswa yaitu nilai karakter yang dipegang teguh, memandang sejarah sebagai perjuangan dan landasan dalam mencapai cita-cita bangsa, serta cinta kepada tanah air. Mata pelajaran di SD yang berkaitan dengan sejarah ialah PPKn. Salah satu konsentrasi PPKn kelas 5 SD mencakup hak dan kewajiban, persatuan dan kesatuan, interaksi sosial, beserta cinta dan bangga terhadap tanah air (Zuhdi, dkk., 2020, hlm 190-191). Museum menjadi wadah untuk belajar, terinspirasi, dan berwisata. Mempelajari sejarah dengan ke museum, siswa dapat mengamati dan mengomunikasikan objek yang dituju secara langsung dan dapat bertanya kepada pemandu (Umar, dkk. 2020, hlm 391).

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru wali kelas V SD, bahwa siswa cenderung tidak tertarik, mengantuk, dan jenuh belajar sejarah hanya dengan ceramah atau narasi. Berbeda jika diberikan media pembelajaran seperti video dan *Power Point*, siswa lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Putri & Dewi (2020, hlm 33), peserta didik antusias dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan diberikan media pembelajaran yang bersifat audio visual. Meninjau definisi media pembelajaran, menurut Alwi (2017, hlm 148-150) ialah perangkat yang mendukung capaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran di abad-21 dekat dengan integrasi penggunaan teknologi.

Integrasi teknologi pada kegiatan belajar menumbuhkan semangat dan daya tarik siswa dalam belajar. Digitalisasi membawa kepada kemudahan pendidik untuk berkreasi dalam media pembelajaran dan siswa menyerap bahan pembelajaran dengan tepat. Kemendikbud mendukung penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai cita-cita Indonesia Kreatif tahun 2045. Ekosistem sekolah dapat menyesuaikan dengan karakteristik, kondisi, situasi, dan kompetensi (Hidayat, dkk. 2020, hlm 58). Awal pandemi Covid-19, hampir seluruh museum di berbagai negara tutup dan diprediksi tidak buka kembali. Keadaan mulai pulih, museum sudah bisa dikunjungi dengan syarat protokol kesehatan dan masyarakat tetap dapat

mengakses kegiatan secara daring yang diselenggarakan oleh pihak museum (Kompas. 2021). Masa pandemi dan kegiatan tatap muka terbatas, masih menjadi hambatan untuk melaksanakan karyawisata.

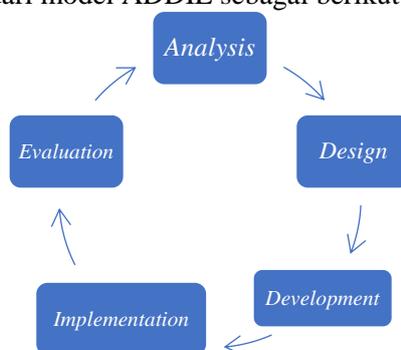
Virtual tour museum sebagai alternatif menjelajah secara daring dan dapat dinikmati tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. *Virtual tour* adalah replikasi dari suatu tempat yang terdiri dari rangkaian gambar dan disatukan menjadi foto panorama 360 derajat (Wulur, dkk. 2015, hlm 1). Pengakuan dari wali kelas V SD dari hasil wawancara, bahwa belum mengetahui dan menggunakannya. Hadirnya *virtual tour* dalam materi sejarah menjadi pembaruan dan merangsang panca indera peserta didik. Menerapkan *virtual tour* pembelajaran sejarah menjadi nyata dibanding hanya mengandalkan verbalisme. Menyediakan pengalaman dengan hadirnya media pembelajaran yang baru dikenali oleh siswa, membuat siswa termotivasi untuk menggali makna sumpah pemuda di masa keterbatasan pandemi dan memupuk mental yang kuat.

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan, peneliti berencana untuk merancang dan mengembangkan sebuah media yang menunjang mata pelajaran PPKn di SD berbasis teknologi yaitu *virtual tour* dengan judul “Rancang Bangun Media Virtual Tour Pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Bandung”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *design and development* dengan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Pemilihan model ADDIE karena pengembangan secara sistematis dan bertumpu berdasarkan teoritis desain pembelajaran. Penyusunan model ADDIE sudah terencana dengan rangkaian yang terstruktur untuk memecahkan masalah pada kebutuhan kegiatan pembelajaran.

Model ADDIE terdapat 5 tahap yang diterapkan dalam produk pengembangan, contohnya modul pembelajaran, buku ajar, dan multimedia. Model ADDIE memiliki keleluasaan dalam evaluasi di tahapan dan mengurangi resiko kesalahan kecil (Tegeh, dkk. 2014, hlm 41). Kerangka dari model ADDIE sebagai berikut (Rusdi, 2018, hlm 119):



Gambar 1. Kerangka ADDIE

Pada penelitian ini, hanya melakukan 2 tahapan saja, meliputi tahap analisis dan desain (Rusdi, 2018). Tahap analisis adalah cakupan yang membahas analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kemampuan awal, serta analisis lingkungan belajar. Analisis kebutuhan ditinjau dari sisi pengembangan produk dalam memastikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis karakter siswa dilihat dari kebutuhan usia yaitu siswa kelas V SD. Analisis kemampuan awal meliputi kemampuan menggunakan teknologi seperti komputer. Analisis lingkungan belajar meliputi tersedianya sarana dan prasarana terutama berbasis teknologi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (hlm 121-122). Tahap kedua setelah analisis adalah *design* (desain). Tahap desain berbicara tentang rancangan media pembelajaran (produk). Terdapat beberapa bagian yang

dibutuhkan dalam merancang produk yaitu sumber daya, memilih dan menentukan cakupan, struktur, dan urutan materi yang meliputi garis besar program media (GBPM) dan *flowchart*, serta pembuatan prototipe produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dengan tujuan mengetahui respon dari wali kelas V SD mengenai 4 analisis yang menjadi dasar dalam pembuatan media. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara secara tatap muka. Berikut hasil analisis yang diperoleh:

1. Analisis Kebutuhan

Merancang media pembelajaran diperlukan untuk menganalisis aspek kebutuhan. Analisis aspek kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna yang dituju. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, kriteria media teknologi yang baik adalah memudahkan peserta didik dengan tipe pembelajaran yang berbeda dan kecerdasan yang berbeda. Masa pembelajaran *blended learning* khususnya PPKn, menggunakan format tampilan wacana, gambar, video, dan kuis. Sumber media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn, pada umumnya yaitu Google Slide, Power Point, Youtube, dan kuis menggunakan Google Form. Penggunaan video terbagi menjadi 2 yaitu membuat video secara mandiri oleh wali kelas dan menyeleksi video yang sudah tersedia di Youtube. Berbicara media pembelajaran *virtual tour*, menjadi rinitisan yang tepat. Sebab, membantu peserta didik dan guru, khususnya peserta didik mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam Sumpah Pemuda.

SDN 169 Pelita Cipadung Bandung, khususnya kelas V SD menggunakan Kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang mengandung spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan memiliki kaitannya dengan materi Sumpah Pemuda. Kegiatan belajar mengajar, terutama di mata pelajaran PPKn peserta didik sudah memahami nilai-nilai dari Sumpah Pemuda. Kesulitannya, mengenalkan dan memberikan pemahaman tentang latar belakang terjadinya Sumpah Pemuda dan peristiwa Sumpah Pemuda dari awal hingga akhir secara lengkap. Jawaban yang dipaparkan oleh wali kelas, peneliti memiliki rencana untuk rancang dan bangun media pembelajaran berbasis *virtual tour*. Media pembelajaran berbasis *virtual tour* yang memuat perjalanan terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda, dari latar belakang hingga dampak dari peristiwa Sumpah Pemuda. Penyajian dalam *virtual tour* mencakup gambar, dokumen, video, dan suara. Kuis akan dimuat dalam website dengan menggunakan Quizizz.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Menurut Jean Piaget melalui teori kognitif, anak usia 7-11 tahun sedang dalam proses penangkapan abstrak dan konkrit. Media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mendukung dalam proses berpikir. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, karakteristik peserta didik khususnya mengenai materi Sumpah Pemuda, sudah dapat mengerti tentang alur sejarah. Daya dukung mengenai pemahaman ini yaitu video. Peserta didik kelas V SD juga sudah mengenal sikap baik-buruk, benar-salah, untung-rugi tetapi nilai nasionalisme, patriotisme, dan Pancasila harus dijelaskan secara rinci dan ditanamkan lebih lanjut. Media pembelajaran yang peneliti rancang akan memuat video tentang terjadinya Kongres Pemuda Kedua dan dokumen mengenai nilai-nilai refleksi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Analisis Kemampuan Awal

Berdasarkan pemaparan oleh wali kelas V SD, pada umumnya dalam mengoperasikan gawai, peserta didik sudah memiliki kemampuan dasar. Berbeda dengan pengoperasian komputer, hanya 50% peserta didik dari keseluruhan yang mampu menggunakan.

4. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar untuk mengetahui keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Wali kelas memaparkan bahwa

peserta didik dalam belajar lebih antusias jika menggunakan komputer. Sebab, bagi peserta didik komputer masih langka dan jarang digunakan dalam keseharian peserta didik. Sarana dan prasarana SDN 169 Pelita Cipadung sudah memiliki akses *Wi-Fi*, infokus, dan *twins mirror*. Guru-guru sudah memiliki komputer baik dari pribadi maupun yang disediakan di sekolah. Jadi, peneliti menelaah SDN 169 Pelita Cipadung dapat dijadikan tempat untuk diadakannya penelitian, karena memiliki beberapa perangkat komputer dan akses *Wi-Fi*.

Tahap Desain

Tahap *design* atau perancangan merupakan tahap kedua setelah tahap analisis. Tahap ini membahas mengenai perancangan media pembelajaran *virtual tour* dengan beberapa tahapan yaitu.

1. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan

Penelitian *design and development* yang berbasis teknologi membutuhkan sarana yang, dan kamera. Sumber daya tersebut memerlukan persiapan lebih menunjang. Sarana tersebut meliputi *software*, *hardware*, kuota internet, sumber listrik awal untuk kebutuhan dan kelancaran dalam perancangan.

2. Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, dan Urutan Materi atau Pesan Pembelajaran

Materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran *virtual tour* adalah peristiwa Sumpah Pemuda. Mengacu kepada hasil analisis, pada pembelajaran kelas V SD terdapat materi Sumpah Pemuda. Peserta didik sudah mampu memahami nilai-nilai dari Sumpah Pemuda, tetapi memahami latar belakang dan peristiwa terjadinya Sumpah Pemuda dari awal sampai akhir masih membutuhkan penjelasan dan format media yang mendukung. Peneliti merancang media pembelajaran dengan *virtual tour* dari Museum Sumpah Pemuda di Jakarta yang mencakup materi yang dibutuhkan oleh peserta didik dan sesuai dengan kompetensi dasar.

Pembahasan materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran *virtual tour* yaitu latar belakang terjadinya peristiwa Sumpah Pemuda dengan pembahasan dan *timeline*, sejarah gedung Museum Sumpah Pemuda, organisasi kedaerahan, keputusan dan hasil Kongres Pemuda I, struktur organisasi Kongres Pemuda II, hasil dari Kongres Pemuda II, tokoh-tokoh yang berperan penting dalam peristiwa Sumpah Pemuda, lagu “Indonesia Raya” versi keroncong dan 3 stanza, dampak dari terjadinya peristiwa Sumpah pemuda hingga refleksi nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Berikut rancangan dalam format GBPM yang peneliti buat disesuaikan dengan analisis dan isi dari Museum Sumpah Pemuda:

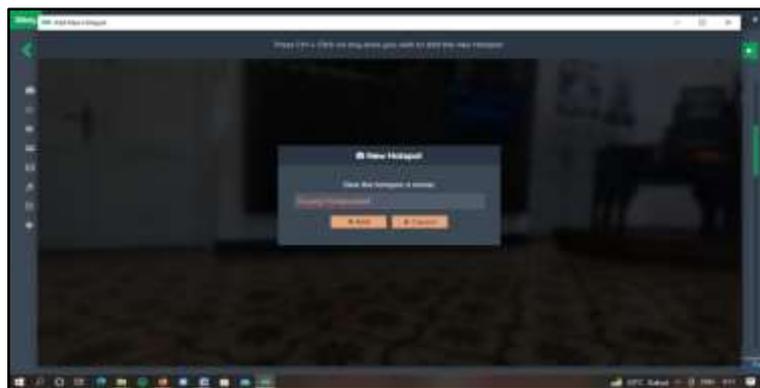
Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup	3.4.1 Mengidentifikasi Peristiwa Sumpah Pemuda melalui <i>virtual tour</i>	1. Dengan media <i>virtual tour</i> , siswa dapat mengidentifikasi Peristiwa Sumpah Pemuda dengan tepat	Peristiwa Sumpah Pemuda	<ul style="list-style-type: none"> Organisasi Kedaerahan Kongres Pemuda I Kongres Pemuda II Tokoh yang terlibat dalam peristiwa Sumpah Pemuda 	<i>Virtual tour</i> (gambar, dokumen, video, dan suara)
4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan	3.4.2 menguraikan manfaat persatuan dan kesatuan dalam Peristiwa Sumpah Pemuda melalui <i>virtual tour</i>	2. Dengan media <i>virtual tour</i> , siswa mampu menguraikan manfaat persatuan dan kesatuan dalam Peristiwa Sumpah Pemuda secara tepat		<ul style="list-style-type: none"> Sejarah Gedung Museum Sumpah Pemuda Lagu Indonesia raya Pergerakan pemuda setelah Peristiwa Sumpah Pemuda 	
	4.4.1 membuat poster tentang persatuan dan kesatuan di sekitar	3. Melalui pembelajaran menggunakan media <i>virtual tour</i> , siswa dapat membuat poster tentang persatuan dan kesatuan di sekitar			

Gambar 2. Garis Besar Program Media

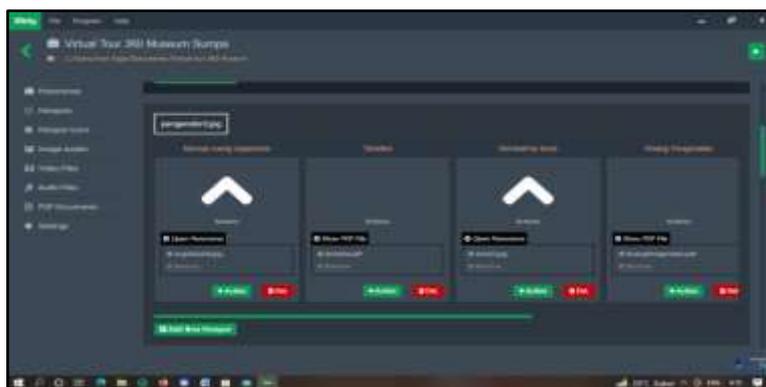
GoPro Max 360 yang disertai dengan tongkat kamera dan bantuan aplikasi di Android yaitu GoPro Quik untuk mempermudah pengambilan gambar.

Ketiga, pembuatan isi desain dari media pembelajaran *virtual tour*. Isi dari media pembelajaran *virtual tour* seperti gambar, dokumen, suara, dan video didapatkan dari berbagai sumber. Gambar yang terdapat dari media pembelajaran umumnya mengenai profil tokoh-tokoh yang berperan penting dalam Sumpah Pemuda. Isi dari dokumen yang terdapat di *virtual tour* membahas mengenai penjelasan setiap ruang dan organisasi. Lagu “Indonesia Raya” versi keroncong dan 3 stanza didapatkan dari Youtube serta dikonversi menjadi format suara. Video Ikrar Sumpah Pemuda, merekam langsung dari Museum Sumpah Pemuda menggunakan gawai dan diunggah ke Youtube.

Keempat, pembuatan desain *website* untuk media pembelajaran *virtual tour* dengan menggunakan *Wix.com*. Situs web *Wix.com* dapat digunakan secara gratis dan didesain sesuai kepentingan pengguna. Kelima, membuat desain isi kuis. Pembuatan kuis dirancang melalui Quizizz. Kuis tidak terdapat di dalam media pembelajaran, tetapi dapat diakses melalui satu website, sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan kuis. Kuis terdapat 15 pertanyaan dengan format pilihan ganda dan setiap soal memiliki durasi waktu yang berbeda yaitu 45 detik dan 30 detik. Keenam, pembuatan desain setiap ruang panorama dengan menggunakan aplikasi *3Sixty.exe*. Berikut rancangan pada panorama:



Gambar 5. Pemberian Nama Hotspot



Gambar 6. Keterangan Panorama Bagian Ruang Pengenalan

Terakhir, mengenai hasil dari desain pada tampilan keseluruhan. Pembuatan desain media pembelajaran *virtual tour*, membutuhkan proses yang cukup lama. dimulai dari pemilihan aplikasi, perizinan tempat, penyewaan kamera, pengambilan panorama, mencari dan membuat

bahan materi, dan penyesuaian dengan pembelajaran di kelas V SD. Berikut hasil desain beberapa tampilan media pembelajaran *virtual tour*, *website*, dan *Quizizz* yang peneliti rancang:

Ruang	Tampilan	Keterangan
1		Panorama 1 merupakan bagian teras yang hanya memuat tombol perpindahan menuju ruang pengenalan.
2	 	Panorama 2 memuat tentang dokumen yang menjelaskan mengenai ruang pengenalan dan gedung Museum Sumpah Pemuda. Gambar menjelaskan mengenai <i>Virtual Sumpah Pemuda</i> dan peta <i>Waherdales</i> . Panorama perpindahan kembali ke teras dan menuju ruang organisasi
3	 	Panorama 3 berisi format dokumen yang menjelaskan ruang organisasi dan 8 organisasi kearahannya. Lalu, terdapat ikon perpindahan kembali ke ruang pengenalan dan menuju ruang pemuda bergerak

Gambar 7. Desain Media Pembelajaran *Virtual Tour*

Menu	Tampilan	Keterangan
Home		Bagian home yang memuat dalam tampilan awal dan bagian lainnya
Tampilan virtual		Bagian ini terdapat 3 panorama mengenai virtual tour.
		Mencakup ruang pengenalan, rumah kost Kramat 106 dan ruang Indonesia Raya

Gambar 8. Desain Website dengan *Wix.com*

Tampilan	Keterangan
	Mengisi nama dan sesuaikan pengaturan.
	Memulai permainan dan terdapat nama-nama pengguna lainnya
	Tampilan soal dan terdapat waktu dalam penyelesaian 1 soal.

Gambar 9. Desain *Quizizz* dari Tampilan Pengguna

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian rancang media pembelajaran *virtual tour*, memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang berbasis *virtual tour* pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda. Penelitian ini menggunakan metode *design and development (dnd)* dan model ADDIE. Model ADDIE dengan 5 rangkaian yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses rancang-bangun terdapat 2 tahap yaitu, di tahap analisis dengan wawancara untuk menelaah analisis kebutuhan dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Tahap desain dengan penentuan sumber daya, penyusunan GBPM, pembuatan *flowchart*, dan prototype produk dari merancang panorama hingga ke website.

Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya dalam membuat media pembelajaran berbasis *virtual tour* yaitu dari segi desain khususnya dokumen tidak hanya tulisan dan gambar, tetapi terdapat *template* supaya tidak monoton. Peneliti juga menyarankan untuk mencari *hosting* yang terjangkau dan terpercaya supaya tidak mudah *down* ketika sedang dalam masa penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631-1637.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70-80.
- Gandhawangi, Sekar. (2021). Denyut Kehidupan Museum di Masa Pandemi. Diakses melalui <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/05/10/denyut-kehidupan-museum-di-masa-pandemi>.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Machali, I. (2014). Kebijakan perubahan kurikulum 2013 dalam menyongsong Indonesia emas tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 71-94.
- Mulyasa, E. (2018). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013: Perubahan dan Pengembangan Kurikulum 2013 Merupakan Persoalan Penting dan Genting.

- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.
- Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 108-112.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 88, 90-92.
- Umar Syarif Hadi Wibowo, Tubagus & Maryuni, Yuni & Nurhasanah, Ana & Willdianti, Dheka. (2020). Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19.
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1).
- Zuhdi, dkk. (2020). *Fokus Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA*. Badan Standar Nasional Pendidikan.