

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. *Definisi Teknologi Pendidikan*, terjemahan Arief Sadiman et al. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1994.
- Aiken, Lewis R. *Rating Scales & Checklists (Evaluating Behavior, Personality, and Attitude)*. Canada: Jhon Wiley & Sons, 1996.
- Ali, Raden Mohammad. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LkiS, 2005.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- _____. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Atmoko, Dwijo, et al. *Nasionalisme di Berbagai Negara*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma, 2006.
- Baylen, Danilo M. dan D'alba, Adriana. *Essentials of Teaching and Integrating Visual and Media Literacy: Visualizing Learning*. Switzerland: Springer, 2015.
- Berger, Matthias dan Cristie, Verina. "CFD Post-processing in Unity3D." *Procedia Computer Science* Vol. 51, 2015.
- Borg, Walter R. dan Gall, Meredith D. *Educational Research (An Introduction)* 4 ed. New York & London: Longman, 1983.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design (The ADDIE Approach)*. New York: Springer, 2009.
- Buket Akkoyunlu dan Meryem Yilmaz Soylu. "A Study on Students' Views on Blended Learning Environment." *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE* Vol.7 No.3 Article 3, July 2006.
- Bun, Pawel, et al. "Low-Cost Devices Used in Virtual Reality Exposure Therapy." *Procedia Computer Science* 104, December 2017.

- Carrasco, Berta dan Margarita, Stacey Johnson. *Hybrid Language Teaching in Practice Perceptions, Reactions, and Results*. Switzerland: Springer, 2015.
- Cheung, Simon K.S., *et al.* *Hybrid Learning*. Proceedings 5th International Conference, ICHL Switzerland: Springer, 2012.
- _____. *Hybrid Learning*. Proceedings 8th International Conference, ICHL Switzerland: Springer, 2015.
- Dabbagh, Nada dan Bannan-Ritland, Brenda. *Online Learning (Concepts, Strategies, and Application)*. New Jersey: Pearson, 2005.
- Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*, terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Dalei, Chen. "The Application of Virtual Reality in Art Design: A New Approach." International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science ETMHS, 2015.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Darmawan, Deni. *Pengembangan E-Learning (Teori dan Desain)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Davis, Barbara Gross. *Tools for Teaching*. San Fransisco: Jossey-Bass, 2009.
- Deliyannis, Ioannis. *Interactive Multimedia*. Rijeka: InTech, 2012.
- Direktorat Jenderal Kebudayaan. *Buku Petunjuk Museum Negeri Propinsi Sumatera Barat: Adhityawarman*. Padang: Museum Negeri Propinsi Sumatera Barat, 1998.
- _____. *Pedoman Pembakuan Sistem Penyelenggaraan Museum di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar. *Mencari Karakter Terbaik dari Sejarah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.

- Department of Education and Early Childhood Development Vicotria University. *Blended Learning A Synthesis of Research Findings in Victorian Education 2006-2011*. Melbourne: Ultranet and Digital, 2012.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*, terjemahan Alawiyah Abdurrhaman. Bandung: Kaifa, 2005.
- Dick, Walter; Carey, Lou; dan Carey, James O. *The Systematic Design of Instruction 7 ed*, Boston: Pearson, 2009.
- Domagk, S., Schwartz, R. N., & Plass, J. L.. "Interactivity in Multimedia Learning: An Integrated Model." *Computers in Human Behavior*, 26(5), 2010.
- Dumingan, Charlie. "Edukasi Nilai Mapalus melalui Konsep Museum Virtual pada Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara." Tesis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, 2015.
- FKIP UNSRI. *Buku Pedoman Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun Akademik 2015/2016*. Inderalaya: FKIP UNSRI, 2015.
- Forte, Maurizio, et al. "The Multimedia Room of The Scrovegni Chapel: A Virtual Heritage Project dalam *Enter The Past. E-Way into The Four Dimensions of Cultural Heritage*", Vienna, 2003.
- Fudyartanto, Ki RBS. *Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2002.
- Gafur, Abdul. *Desain Pembelajaran (Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Gagne, Robert M. et al. *Principles of Instructional Design*. Belmont: Wadsworth/Thomson Learning, 2005.
- Gall, Meredith D.; Gall, Joyce. P.; dan Borg, Walter R. *Educational Research 8 ed*. Boston: Allyn and Bacon, 2007.
- Gredler, Margareth E. *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2011.

- Greenhill, Eilean Hooper. *Museum, Media, Message*. London: Routledge, 1995.
- Gustafson, Kent L. dan Branch, Robert Maribe. *Survey of Instructional Development Models*. New York: ERIC, 2002.
- Güzer, Bayram dan Caner, Hamit. "The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 116, 2014.
- Hake, Richard R. "Analyzing Change/Gain Scores". <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> (diakses 27 Mei 2018).
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hamid, Abdul Rahman. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak, 2014.
- Hariyono. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1995.
- Henrie, Curtis R., et al. "Exploring Intensive Longitudinal Measures of Student Engagement In Blended Learning." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 16.3, 2015.
- Hergenhahn, B.R. dan Olson, Matthew H. *Theories of Learning: Teori Belajar*, terjemahan Tri Wibowo. Jakarta: Kencana, 2008.
- Herlinda, Siti et al. *Metodologi Penelitian*. Indaralaya: Lembaga Penelitian Universitas Sriwijaya, 2010.
- Hew, Khe Foon dan Cheung, Wing Sum. *Using Blended Learning (Evidence-Based Practices)*. Singapore: Springer, 2014.
- Huhtamo, Erkki. "On the Origins of The Virtual Museum." *Nobel Symposium Stockholm*, 2002.
- Husamah. *Pembelajaran Bauran/Blended Learning (Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014.

- Indraprastha, Aswin dan Shinozaki, Michihiko. *"The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study."* *Journal of ICT Research and Applications* Vol.3 No.1, 2009.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.
- Ismaeel, D. A., & Al-Abdullatif, A. M. *The Impact of An Interactive Virtual museum on Students' Attitudes Toward Cultural Heritage Education In The Region of Al Hassa, Saudi Arabia*". *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 2016.
- Ismaun; Supriyono, Agus dan Suharmawan, Wawan. *Ilmu Sejarah dalam IPS*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Ismilasari, Yaashinta dan Hendranto. *"Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar"*. *JPGSD UNESA* Vol.01 No.02 Tahun 2013.
- Ivarsson, Elin. *"Definition and Prospect of The Virtual Museum."* Thesis Department of ALM Museum and Heritage Studies Uppsala Universitet. 2009.
- Jacobson, Astrid R.; Militello, Roberta; dan Baveye, Philippe C. *"Development of Computer-Assisted Virtual Field Trips to Support Multidisciplinary Learning."* *Journal Computers & Education* 52, 2009.
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael. *Educational Technology (A Definition with Comentary)*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
- Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- Jones, Christoper. *Networked Learning (An Educational Paradigm for The Age of Digital Networks)*. Switzerland: Springer, 2015.
- Jonker, Jan dan Pennink, Bartjan. *The Essence of Research Methodology: A Concise Guide for Master and Phd Students in Management Science*. Heidelberg: Springer Science & Business Media, 2010.
- Kamarga, Hansiswany. *Belajar Sejarah Melalui E-Learning*. Jakarta: Intimedia, 2002.

- _____. "Ragam Pembelajaran Sejarah untuk Menyongsong Masa Depan." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah. Bandung: UPI, 2011.
- Karagiannidis, Charalampos; Politis, Panagiotis; dan Karasavvidis, Ilias. *Research on E-Learning and ICT in Education (Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives)*. New York: Springer, 2014.
- Kartikawati, Dyah; Zaini, Ahmad, dan Muhtadin. "Panorama 360° untuk Virtual Touring pada Museum Tugu Pahlawan Surabaya." *Jurnal Teknik Pomits* Vol. 1, No. 1, 2013.
- Kashrouw-Pour, Mehdi. *Educational Technology Use and Design for Improved Learning Opportunities*. Pennsylvania: IGI Global, 2014.
- Kasimin, et al. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012.
- Kiourt, C., Koutsoudis, A., & Pavlidis, G. "Dynamus: A Fully Dynamic 3D Virtual museum Framework". *Journal of Cultural Heritage*, 22, 2016.
- Klimova, Blanka Frydrychova, dan Kacetl, Jaroslav. "Hybrid Learning and Its Current Role in The Teaching of Foreign Languages." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 182, 2015.
- Kumari, B. Veena dan Rao, Digmumarti Bhaksakara. *Methods of Teaching Social Studies*. New Delhi: Discovery Publishing, 2011.
- Kustandi, Cecep. "Pengembangan Media Pembelajaran." <http://www.cecep kustandi.com/upload/ProsedurPengembanganMedi.pdf> (diakses 17 Maret 2016).
- Lan, Thun Ju dan Manan, M. Azzam. *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia*. Jakarta: LIPI, 2011.
- Landriscina, Franco. *Simulation and Learning: A Model-Centered Approach*. New York: Springer, 2013.
- Lever-Duffy, Judy & McDonald, Jean B. *Teaching and Learning with Technology*. Boston: Pearson, 2011.

- Li, Yu-Chang; Liew, Alan Wee-Chung; dan Su, Wen-Poh. *"The Digital Museum: Challenges and Solution."* Information Science and Digital Content Technology (ICIDT), 2012 8th International Conference on. Vol. 3. IEEE, 2012.
- Li, Zhenbo; Yue, Jun; dan Jáuregui, David Antonio Gómez. *"A New Virtual Reality Environment Used for E-Learning."* IT in Medicine & Education, 2009. ITIME'09. IEEE International Symposium on. Vol. 1. IEEE, 2009.
- Lohanda, Mona. *Membaca Sumber Menulis Sejarah*. Yogyakarta: Ombak, 2011.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Marstine, Janet. *New Museum Theory and Practice (An Introduction)*. Massachusetts: Blackwell, 2010.
- McKenzie, Walter. *Multiple Intelligences and Instructional Technology 2 ed.* Washington: International Society for Technology in Education, 2005.
- Morison, Gary R.; Ross, Steven M.; dan Kemp, Jerrold E. *Designing Effective Instruction 5 ed.* Baskerville: Jon Wiley&Sons, 2007.
- Mulyana, Agus. *"Historiografi, Kearifan Lokal dan Pendidikan Karakter."* Prosiding Sejarah II Palembang: Universitas Sriwijaya Press, 2015.
- Mulyana, Agus dan Darmiasti *Historiografi di Indonesia: Dari Magis-Religius hingga Strukturis*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Meyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Munir. *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Nasution, et al. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Ng, Wang. *New Digital Technology in Education: Conceptualizing Professional Learning for Educators*. Switzerland: Springer, 2015.

- Padi, A.A. "Mengaktifkan Pengajaran Sejarah Melalui Media." *Jurnal Historia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* Vol.24 No.2, Oktober 2010.
- Pan, Zhigeng, et al. "Virtual Reality and Mixed Reality for Virtual Learning Environments". *Computers and Graphics (Pergamon)*, 30(1), 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Pramono, Sigit. *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press, 2014.
- Pranata, Baskara Arya; Pamoedji, Andre Kurniawan; dan Sanjaya, Ridwan. *Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- _____. *Mozaik Teknologi Pendidikan (E-Learning)*. Jakarta: Kencana. 2013
- Pribadi, Benny A. *Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas (Model Desain Sistem Pembelajaran)*. Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Priyanto, Dwi. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: Buku Kita, 2008.
- Pusat Sejarah ABRI. *Pedoman Penyelenggaraan Museum ABRI*. Jakarta: Departemen Pertahanan dan Keamanan, 1997.
- Pusponegoro, Marwati Djoened dan Notosusanto, Nugroho. *Sejarah Nasional Indonesia I*, Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- Putra, Nusa. *Research and Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindon Persada, 2011.
- Purwanta, H. "Hakekat Pendidikan Sejarah." *Jurnal Historia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* Vol.24 No1, April 2010.

- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Purwanto, *et al.* *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas. 2007.
- Ragan, Tillman J. dan Smith, Patricia L. *Instructional Design 3 ed.* New Jersey: Jhon Wiley & Sons, 2005.
- Raharja, Wahyu Setya, *et al.* "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Situs Sejarah dalam Bentuk Peta Tiga Dimensi Interaktif Menggunakan Unity 3D Engine." Prosiding Seminar Sistem Informasi Indonesia ITS Surabaya, 2012.
- Ramadani, Shefa Dwijayanti. "Perbandingan Potensi Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching dan Cooperative Script Dalam Memberdayakan Retensi Siswa Berkemampuan Akademik Rendah." *Wacana Didaktika 4.2*, 2016.
- Ratnawulan, Elis dan Rusiana, H.A. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Ratumanan, Tanwey Gerson. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak, 2015.
- Reddi, Usha V. dan Mishra, Sanjay. *Educational Multimedia: A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Centre for Asia, 2003.
- Kwan, Reggie, *et al.* *Hybrid Learning*. Proceedings 4th International Conference, ICHL Switzerland: Springer, 2011.
- Richey, Rita C. dan Klein, James D. *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2007.
- Richey, Rita C.; Klein, James D.; dan Tracey, Monica W. *The Instructional Design Knowledge Base (Theory, Research, and Practice)*. New York: Routledge, 2011.
- Richey, Rita C. *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology*. New York: Springer, 2013.

- Roblyer, Margaret D. dan Doering, Aaron H. *Integrating Educational Technology into Teaching*. Boston: Pearson, 2010.
- Roedavan, Rickman. *Unity: Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika, 2014.
- Rojas-Sola, J. I., Castro-García, M., & Carranza-Cañadas, M. del P. "Content Management System Incorporated in A virtual Museum Hosting". *Journal of Cultural Heritage*, 12(1), 2011.
- Rowntree, Derek. *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*. London: Konan Page, 1994.
- Russel, James D. *Modular Instruction: A Guide to The Design, Selection, Utilization, and Evaluatin of Modular Materials*. Mineapolis: Burgess, 1974.
- Salkind, Neil J. *Encyclopedia of Research Design*. United States of America: SAGE, 2010.
- Sambaugh, Neal dan Magliaro, Susan. *Instructional Design (A Systematic Approach for Reflective Practice)*. Boston: Pearson, 2006.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sarawsati, Ufi. "Arti dan Fungsi Naskah Kuno bagi Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa melalui Pengajaran Sejarah". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah. Bandung: UPI, 2011.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sayar, Fane. *Sejarah Publik: Sebuah Panduan Praktis*, terjemahan Kresno Brahmantyo. Yogyakarta: Ombak, 2017smaldi.
- Schweibenz, Werner. "Virtual Museums" *The Development of Virtual Museums. ICOM News Magazine* 3 s 3, 2004.
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*, terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo dan Yusufhadi Miarso. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2004.

- Setiawan, Denny, *et al.* *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Setyautami, Maya Retno dan. Nugroho, Widijanto S. "Penggunaan Buku Sekolah Elektronik di Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Stengseng Sawah 15 Pagi di Jakarta." Prosiding Seminar Nasional Menuju Masyarakat Madani dan Lestari. Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2012.
- Shanks, David R. *The Psychology of Associative Learning*. Vol. 13. Cambridge University Press, 1995.
- Simonson, Michael; Smaldino, Sharon; dan Zvacek, Susan. *Teaching and Learning at A Distance*. Charlot: Information Age Publising, 2015.
- Sitepu, B. P. *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta: Verbum, 2006.
- _____. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- _____. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D. *Instructional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*, terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana. 2011.
- Sofyan. *Manual Modul Desain Sistem Pembelajaran Berbasis Web*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014.
- Spector, J. Michael. *Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives 2 ed*. New York: Routledge, 2016.
- Styliani, Sylaiou, *et al.* "Virtual Museums, A Survey and Some Issues for Consideration". *Journal of Cultural Heritage* 10.4, 2009.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.

- _____. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- _____. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhartati, Tri. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran (Desain, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Makassar: Fatiya, 2012.
- Sumaatmadja, et al. *Konsep Dasar IPS*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2008.
- Supardan, Dadang. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran: Dari Teori Gestalt Sampai Teori Belajar Sosial*. Bandung: Rahardja, 2015.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 2014.
- _____. *Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan Jarak Jauh*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2014.
- Sutaarga, Moh. Amir. *Studi Museologia*. Jakarta: Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1991.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Syarifuddin. "Pengembangan Model Pembelajaran Sosiodrama dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Sekunder terhadap Hasil belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI." *Jurnal Forum Sosial* Vol.6 No.02, 2013.
- Syukur, Abdul. "Historiografi Tradisional (Sebuah Khazanah Kekayaan Intelektual)". *Prosiding Seminar Nasional Sejarah II Palembang: Universitas Sriwijaya Press*, 2015.
- Syukur, Fatah. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL, 2005.

- Tegeh, I Made; Jampel, I Nyoman; dan Pudjawan, Ketut. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Tim Pengembang MKDP. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Tsichritzi, Dennis dan Gibbs, Simon. "Virtual Museums and Virtual Realities." Proceedings of the International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums, 1991.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Vaughan, Tay. *Multimedia Making It Work Edisi 6*, terjemahan Theresia Arie Prabawati dan Agnes Heni Triyuliana. Yogyakarta: Andi, 2006.
- Vavoula, Giasemi, et al. "Myartspace: Design and Evaluation of Support for Learning with Multimedia Phones between Classrooms and Museums." *Journal Computers & Education* 53, 2009.
- Ventosa, Silvia. "Museology and Presentation: Original or Virtual?." International Committee for Museology (ICOFOM Study Series – ISS 33 b Cuenca, 2002.
- Wahana Komputer. *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- Walling, Donovan R. *Designing Learning for Tablet Classrooms (Inovations in Instruction)*. Switzerland: Springer, 2014.
- Wang, Fu Lee, et al. *Handbook of Research on Hybrid Learning Models (Advanced Tools, Technologies, and Applications)*. New York: Information Science Reference, 2010.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

- Wineburg, Sam. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*, terjemahan Masri Maris. Jakarta: Obor Indonesia, 2001.
- Wirawan. *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Zhao, Jianghai. "Designing Virtual Museum Using Web3D Technology." *Physics Procedia* 33, 2012.