

Perancangan *Website* Penunjang Bahan Pelengkap *Study Tour* Siswa Sekolah Menengah Di Museum Bank Indonesia

Nadia Mahatmi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Indonesia

Frindhinia Medyasepti

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Indonesia

ABSTRAK

Study tour adalah bagian penting dari pendidikan siswa sekolah menengah. Salah satu destinasi *study tour* yang paling disukai adalah museum. Namun, selama pandemi, museum menghadapi kesulitan akibat pembatasan sosial. Sebagai solusi untuk pembatasan sosial, museum membuka tur virtual menggunakan media situs web 360°. Sayangnya, situs web 360° masih belum optimal. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan situs web 360° untuk mengoptimalkan pengalaman *study tour* bagi siswa sekolah menengah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu studi literatur dan studi kasus. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang situs web 360° untuk meningkatkan pengalaman *study tour virtual*.

Kata Kunci: *Field Trip*, Museum, Sekolah Menengah, Siswa

ABSTRACT

Field trips are an integral part of the education of secondary school students. One of the most favorite field trip destinations is museums. However, during the pandemic, museums faced difficulties caused by social restrictions. As a solution to social restrictions, the museum opens a virtual tour using the 360° website media. Unfortunately, the 360° website is still not optimal. This research will focus on designing a 360° website to optimize the field trip experience for secondary school students. This research uses qualitative methods, namely literature studies and case studies. With this research, it is hoped that it can become a reference in designing a 360° website to enhance the virtual field trip experience.

Keywords: *Field Trip*, Museum, Secondary School, Student

How to Cite:

Mahatmi, Nadia., Medyasepti, Frindhinia., (2024) Perancangan *Website* Penunjang Bahan Pelengkap *Study Tour* Siswa Sekolah Menengah Di Museum Bank Indonesia. *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 23- 32 <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.191>



PENDAHULUAN

Field trip, atau yang biasa kita sebut juga dengan *study tour*, adalah sebuah alat didaktikal dan pedagogikal, yang dalam arti luas, memotivasi siswa, merangsang minat menemukan satu hal tertentu dalam sebuah mata pelajaran atau subyek, dan meningkatkan serta memperkuat kompetensi yang berhubungan dengan topik yang dipelajari di dalam kelas (Rodrigues dan Ravasco, 2020). Hal tersebut juga sejalan dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran pada Kurikulum 2013, yaitu mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) yang memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan (PD Dikdas, 2019).

Menurut Sun dan Xu (2021), ada tiga keuntungan dalam melakukan *study tour*. Yang pertama adalah karena tujuannya berada di luar sekolah dan kebanyakan merupakan tempat-tempat wisata, maka dari itu siswa bisa lebih ingin belajar langsung di lapangan, mengalami sendiri *deep-learning*, memperluas pengetahuan yang masih berkaitan dengan pelajaran sekolah, memahami cara masyarakat bekerja, memahami inti dari sebuah kebudayaan, merasa dekat dengan lingkungan sekitar, dan meningkatkan kekuatan fisik.

Kedua, *study tour* tidak dapat dilepaskan dari materi di sekolah. *Study tour* berfungsi melengkapi pelajaran di sekolah, bersama-sama dengan praktikum lainnya di sekolah. Hal yang paling utama dari sebuah *study tour* bukan untuk rekreasi, bermain, atau bertualang saja, melainkan meng-hubungkan mata pelajaran di sekolah dengan dunia nyata dan meningkatkan rasa ingin tahu dan eksplorasi. Yang terakhir adalah *study tour* memiliki berbagai keuntungan. Bukan hanya sebagai mode praktikum, memperluas aktivitas ke luar sekolah, memperkaya isi pelajaran, tapi juga membantu meningkatkan pemasukan dari segi transportasi dan meningkatkan nilai jual daerah apabila *study tour*

dilakukan ke luar kota.

Di Indonesia sendiri, kegiatan *study tour* memiliki landasan hukum yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2015 pasal 19, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan (Yunizha, 2021).

Berdasarkan artikel dari Fixplorer Tour Travel, dalam melaksanakan pengajaran, terdapat program 6M, yaitu mengamati, mencipta, menginformasikan, mengapresiasi, membukukan, dan memamerkan (2017). Maka dari itu, pelaksanaan *study tour* juga sebaiknya menggunakan prinsip yang sama, terlebih lagi belajar langsung ke lapangan juga membuat belajar terasa lebih menyenangkan karena berada di lingkungan baru di luar kelas. Beberapa tempat yang sering dipakai sebagai tempat *study tour* antara lain museum, kebun binatang, cagar budaya, galeri, dan lain-lain.

Pada *study tour* museum, biasanya sekolah memilih museum dengan topik yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan di sekolah. Siswa terkadang dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan lembar kerja atau merangkum pengalaman dengan obyektif tertentu. Siswa lalu berkeliling museum dan mengisi lembar kerja selama 1-3 jam lalu mengumpulkan lembar kerja tersebut di akhir kunjungan. Lembar kerja kemudian dinilai oleh guru dan dikembalikan pada siswa. Siswa juga biasanya diminta untuk memotret beberapa obyek dan diri mereka sendiri (*selfie*) sebagai bukti telah melakukan kunjungan, terutama apabila kunjungan dilakukan di luar jam sekolah secara mandiri.

Sementara itu, dalam *study tour* virtual yang dilakukan oleh Museum Bank Indonesia (MUBI) pada masa pandemi

tidak menggunakan museum virtual seperti yang ditawarkan oleh museum-museum lain seperti Museum Sri Baduga Bandung dan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, melainkan menggunakan *live virtual tour*. Guru, atau sekolah, mendaftar menggunakan form *online*. Data yang perlu dimasukkan melingkupi nama sekolah, hari dan jam kunjungan, serta jumlah siswa karena akan berhubungan dengan kapasitas Zoom sebagai *platform* utama tur virtual.

Pada hari dan jam yang telah ditentukan, siswa dan guru hadir di Zoom. MUBI menyediakan dua orang pemandu tur virtual yang bertugas menyambut dan memandu tur. Kamerawan bertugas mengikuti pemandu dan mengambil gambar yang diperlukan. Di beberapa bagian ruangan yang tidak terjangkau sinyal, seperti di ruangan bawah tanah, MUBI menggunakan *pre-recorded video*. Lalu di akhir tur, pemandu akan melakukan tanya jawab berhadiah kepada peserta tur.

Di zaman 4.0 ini, sekolah sudah menggunakan pembelajaran dengan model *blended learning*. Menurut Association for Talent Development, *blended learning* atau pembelajaran campuran adalah praktik menggunakan beberapa media dalam satu kurikulum dan menggabungkan pembelajaran formal dan informal, seperti kegiatan belajar di kelas, *online*, dan pembelajaran langsung di lapangan, serta pembinaan pekerjaan (Balasubramaniam, Hinrichs, Noreika, & Macindoe, 2018). Dengan adanya pembelajaran model *blended learning*, diharapkan museum sebagai salah satu penunjang belajar siswa juga mulai mengembangkan diri dengan media ajar yang serupa.

Pada masa pandemi Covid-19, banyak peraturan pemerintah yang mengharuskan semua orang untuk diam di rumah, bahkan untuk pekerjaan dan sekolah sehari-hari pun dilakukan dari rumah. Karena adanya keterbatasan ini, museum pun tidak diam saja menghadapi pandemi. Di awal tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama

dengan Google Arts and Culture dan meluncurkan setidaknya 16 museum virtual untuk menunjang pendidikan tambahan selama pandemi (Hauan dan DeWitt, 2017). Secara mandiri, beberapa museum juga sudah memiliki *website* museum virtual sendiri. Namun sayangnya, *website* museum virtual tersebut masih kurang optimal apabila didasarkan pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2015 Pasal 19.

Maka dari itu, dalam penelitian ini akan dibuat sebuah *website* museum virtual sebagai penunjang bahan pelengkap *study tour* siswa SMP-SMA. Pemilihan media *website* pada penelitian ini sendiri didasari oleh kemudahan mengakses *website* yang bisa dilakukan di rumah. Tidak perlu diunduh terlebih dahulu sehingga bisa langsung dipakai selama ada akses internet. Pemilihan *website* juga memberikan kesempatan kepada siswa-siswi di seluruh Indonesia untuk melihat isi museum sebelum memutuskan untuk pergi ke museum aslinya. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Geng, dkk (2021) bahwa para pengajar sepakat bahwa penggunaan video 360° pada pembelajaran efektif dalam konteks ruang dan waktu. Liu, dkk (2020) juga menyatakan bahwa dengan video 360° ini tempat yang sulit dikunjungi secara fisik mejadi dapat diakses dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking dari IDEO. *Design thinking* menurut IDEO adalah sebuah perancangan dengan pendekatan berbasis manusia di mana desainer mengeluarkan ide yang mengintegrasikan antara kebutuhan manusia, kemungkinan teknologi, dan penerapannya dalam bisnis (Løvlie dkk, 2021). Dalam metode *design thinking* IDEO, terdapat tiga aktivitas yang utama, yaitu:

1. Inspirasi. Dalam tahapan inspirasi, penulis melakukan studi literatur, studi kasus, *brainstorming*, *big idea*, dan

moodboard untuk mencari insight mengenai perancangan *website*.

2. Ideasi. Dalam tahapan ideasi, penulis akan melakukan perancangan *sitemap*, sketsa, *low fidelity*, dan *high fidelity prototype*.

3. Implementasi. untuk tahapan implementasi, penulis akan melakukan uji coba *website* kepada *user*. Namun, penelitian ini dibatasi hanya pada sampai perancangan *prototype* saja.

Tahapan Inspirasi

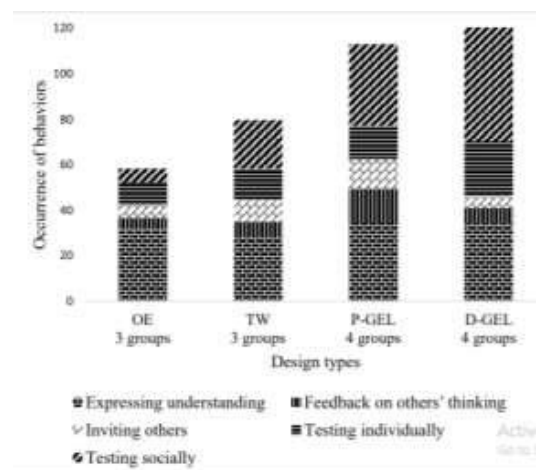
Balasubramaniam, Hinrichs, Noreika, dan Macindoe (2021) menyatakan bahwa penyampaian modul pembelajaran tradisional seringkali dibarengi dengan struktur yang linear, yang mana tidak selalu kondusif dalam membantu siswa memahami konsep dan hubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, maupun dengan implementasi teorinya di lapangan.

Kidd dalam Løvlie, dkk menyatakan bahwa ada peningkatan pesat dalam bermain di museum, yang kemudian Kidd deklarasikan sebagai “*ludic turn within museums*”. Claise menyebutkan bahwa penggunaan desain campuran (*hybrid design*) dalam museum menjadi hal yang lumrah. *Hybrid design* memungkinkan terciptanya pengalaman yang memadukan kunjungan fisik dengan konten digital dalam bentuk yang berbeda-beda. *Hybrid design* juga telah dilakukan untuk menciptakan partisipasi dan, dalam berbagai bentuk dan kesempatan, memancing dan menantang pengunjung untuk lebih bersifat reflektif.

Museum memang memberikan informasi pada setiap artefak yang dipajang, namun pengunjung dapat menambahkan makna baru berdasarkan pengalaman mereka. Artefak-artefak tersebut pada akhirnya dapat direkon-

tekstualisasi dan diberikan logika sehari-hari yang dekat dengan kehidupan keseharian pengunjung. Caranya adalah dengan menambahkan mekanisme humor dan permainan pada prosesnya, *role-playing*, dan, dengan bantuan obyek-obyek pada museum, meningkatkan *engagement* dan rasa sosial ketika berkunjung (Eklund, 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hauan dan DeWitt (2017) mengenai penggunaan material yang berbeda sebagai panduan *self-guided learning* di museum sains, didapatkan kesimpulan bahwa murid yang menggunakan material berupa *guided exploratory learning* dengan material kertas dan digital mendapatkan hasil nilai diskusi multimodal yang jauh berbeda dengan murid yang menggunakan material tradisional atau yang menggunakan *open-exploration*. Murid yang menggunakan media digital mendapatkan skor lebih tinggi dalam tes individual dan tes berkelompok (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Rata-rata nilai perilaku siswa terkait diskusi multimodal dalam berbagai tipe: Open Exploration (OE), Traditional Worksheet (TW), Guided Exploratory Learning – Paper (P-GEL), dan Guided Exploratory Learning – Digital (D-GEL)

(Sumber: Hauan dan DeWitt, 2017)

Dalam *blended learning* terdapat salah satunya pembelajaran menggunakan media digital, misalnya menggunakan media bantu berupa *website*. Pada praktiknya, siswa tidak boleh dilepas begitu saja dalam mengeksplorasi *website*, melainkan harus diarahkan (*self-guided*). Maka dari itu, *website* sebagai media penunjang belajar sebaiknya memiliki konten yang informatif, interaktif, dan kontekstual.

Dalam ujicoba buklet aktivitas yang dilakukan oleh Mahatmi dan Singgih (2021), didapatkan kesimpulan bahwa untuk merancang sebuah aktivitas pembelajaran tambahan dalam kunjungan ke museum ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Pertama, diperlukan sebuah tuntunan untuk murid-murid ketika mengunjungi museum secara virtual dan melakukan aktivitas pembelajaran tambahan. Kedua, konten tidak sebaiknya berisi hal-hal yang bersifat ujian melainkan yang kontekstual dengan kehidupan *user* pada saat itu dan yang terakhir adalah aktivitas daring dan luring bisa dibedakan visualnya karena tidak ada keterbatasan biaya cetak.

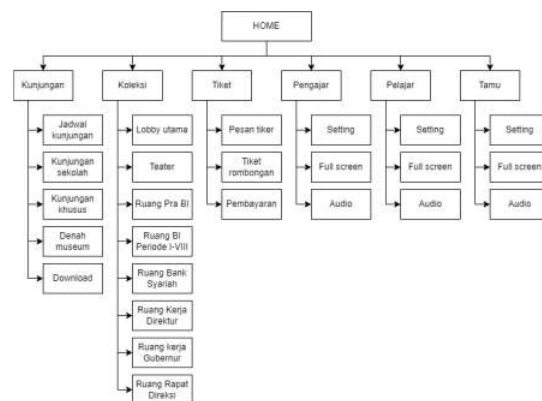
Proses *brainstorming* dilakukan dengan membuat sebuah konsep berdasarkan *insight* yang ditemukan dalam proses penelitian. Terdapat beberapa kata kunci yang ditemukan, yaitu *guide*, *ambience*, komunal, kontekstual, *colourful*, dan mandiri. Dari kata-kata kunci tersebut akhirnya dipilih sebuah *big idea*, yaitu “*Journaling through the collective history by guided experience*”. Kata “*journaling*” mengacu pada aktivitas mengisi panduan pembelajaran yang bukan hanya informatif tapi juga kontekstual dengan pengalaman pribadi *user*. “*Collective*” mengacu pada beberapa aktivitas yang berbentuk *crowd source data* dan bisa dibagikan ke media sosial *user*. Sementara kata “*guided*” mengacu pada informasi pada *website* yang membantu *user* memahami lebih dalam hubungan antara obyek yang dilihat dengan kondisi

user pada saat ini.

Moodboard dipilih berdasarkan pertimbangan *user* yang masih berusia remaja dan cenderung suka dengan ilustrasi yang memiliki warna cerah. Warna yang cerah ini kontras dengan warna suasana Museum Bank Indonesia yang cenderung menggunakan warna netral seperti warna putih, coklat, kuning, dan hitam. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Rivlen, dkk dalam Hill (1997) yang menyarankan untuk mengombinasikan teks atau ilustrasi dengan warna yang kontras. Ilustrasi yang dipilih memiliki *outline* yang kuat untuk membedakan antara foto dengan aktivitas. Selain itu penggunaan *outline* yang kuat juga membantu *user* untuk mengidentifikasi obyek-obyek yang berbeda bentuk dan fungsi yang ada di dalam aktivitas.

Tahapan Ideasi

Sitemap digunakan sebelum proses perancangan untuk memudahkan penulis dalam mencari data apa saja yang dibutuhkan dan aset-aset apa saja yang nantinya harus dipersiapkan.

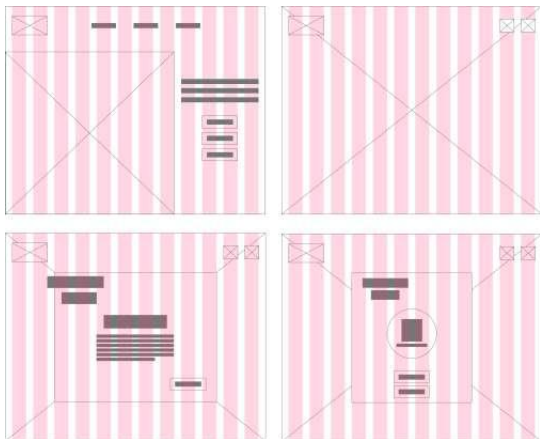


Gambar 2. *Sitemap website museum*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada perancangan *low fidelity*, penulis menggunakan ukuran layar *website* 1280x1024 *pixel* sesuai dengan ukuran layar komputer pada umumnya. Untuk mempermudah proses *layout*, penulis menggunakan delapan kolom dengan lebar 69 *pixel* dan *gutter* selebar

34 *pixel*. Berikut adalah hasil perancangan *low fidelity* yang telah dilakukan:



Gambar 3. *Low fidelity website museum*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada perancangan *high fidelity*, digunakan acuan *layout* dari *low fidelity* yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah *layout* diselesaikan, palet warna yang akan dijadikan acuan untuk perancangan visual mulai dibuat. Palet warna yang dipilih terdiri dari warna-warna *vibrant* yang sebagian diambil dari logo baru MUBI dan ditambahkan warna hitam sebagai penguat atau kontras.

Sedangkan untuk konten ada dua *typeface* yang digunakan, yaitu Future Friends untuk kebutuhan *headline* dan *subheadline* serta Arial untuk kebutuhan *body text*. *Typeface* Future Friends dipilih karena *bold* dan bentuknya cukup geometris sehingga mudah untuk dimodifikasi. Sementara *typeface* Arial digunakan sebab *font san serif* keterbacaannya cukup tinggi dan didesain untuk media digital (Ali, 2013).

Berikutnya adalah proses perancangan aset. Aset-aset yang digambar hampir semuanya berasal dari *prototype* desain buklet fisik yang dibuat pada penelitian sebelumnya sehingga tidak dilakukan *list* ulang. Namun karena ada perubahan pada gaya gambar dan warna, maka dilakukan penyesuaian pada

visualnya. Seluruh aset dibuat dengan menggunakan gaya vektor sebab ukuran file tidak berat dan mudah diterapkan di *software prototyping* seperti Figma. Berikut adalah proses perancangan aset:



Gambar 4. Proses perancangan aset

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses perancangan aset visual mengalami perubahan di bagian gaya visual. Penggunaan *outline* masih tetap dipertahankan untuk membantu *user* mengidentifikasi lebih jelas setiap obyek yang ada, namun *outline* dibuat lebih tebal dan *clean* karena menyesuaikan dengan media digital. Berbeda dengan gaya visual pada desain buklet yang cenderung bergaya *hand drawn*. Selain itu, aset juga diberi *full colour* karena tidak ada batasan dalam biaya cetak.

Setelah seluruh aset dibuat, aset-aset di-*layout* dan diimplementasikan pada desain *interface*. Terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan ketika seluruh aset seperti gambar, *typeface*, *icon*, dan foto digabungkan karena masing-masing aset memiliki kekuatan masing-masing dan diharapkan tidak menjatuhkan kualitas aset lainnya ketika diterapkan pada *interface*. Perubahan juga dilakukan pada ukuran kolom yang menyesuaikan dengan ukuran layar.



Gambar 5. Proses perancangan *interface* dan perubahannya

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah menyelesaikan seluruh *layout interface*, penulis kemudian

menggunakan *software prototyping* Figma untuk memberikan interaktivitas pada *interface*. Pada proses ini pun terdapat beberapa penyesuaian yang penulis lakukan karena Figma tidak mampu membuat *prototype* untuk video 360° sehingga *prototype* hanya sebatas mengganti-ganti halaman saja, bukan video 360° yang bisa dengan bebas dijelajahi.

Selain mengubah desain *interface*, penulis juga melakukan penambahan aset dan konten untuk beberapa bagian yang dirasa perlu, misalnya pada obyek-obyek yang menarik perhatian *user* seperti display rempah-rempah dan foto atau lukisan penjelajah Eropa yang di-*display* di dinding museum. Obyek-obyek tersebut terlihat memiliki *display* tulisan yang cukup padat dan seharusnya bisa dibaca untuk mendapatkan informasi.

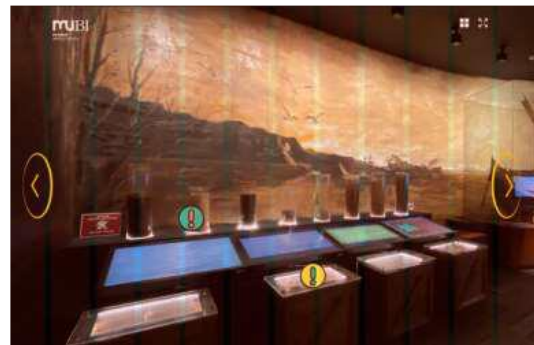
Untuk mendapatkan hasil maksimal dari *big idea* “*Journaling through the collective history by guided experience*”, dilakukan beberapa perbaikan desain dan interaktivitas. Untuk kata kunci “*journaling*”, desain interaktivitas dibuat berupa kolom yang bisa diisi pendapat dan imajinasi *user*. Sementara untuk kata kunci “*collective*”, penulis mendesain sebuah *survey online* di mana *user* bisa memilih dan mendapatkan *feedback* langsung disertai data dari pengunjung lainnya. Dengan ini, *user* diharapkan bisa memiliki sebuah kesamaan dengan pengunjung lain dan memvalidasi perasaan dan pendapat *user* terhadap pilihan yang diberikan. Kedua hal ini sejalan dengan penelitian Logan dan Sutter (2012) yang menyatakan bahwa narasi memiliki peranan penting dalam konstruksi dan asimilasi pengetahuan



Gambar 6. Implementasi kata kunci “*journaling*”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk kata kunci “*guided*”, penulis membuat dua *icon* (!) yang berbeda dengan fungsi yang berbeda pula. *Icon* (!) dengan warna kuning menunjukkan informasi pada obyek. Informasi berupa tulisan dengan opsi audio. *User* dapat membaca atau mendengar sesuai dengan preferensi masing-masing. Sedangkan *icon* (!) berwarna hijau memiliki aktivitas di dalamnya. Aktivitas akan berhubungan dengan tema ruangan pameran. Hal ini sejalan dengan Okada, dkk (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan video 360° dalam museum virtual mampu merangsang siswa untuk memilih sendiri bagian gambar yang ingin mereka fokuskan, juga memberikan akses kepada konten yang lebih personal.



Gambar 7. Implementasi kata kunci “*guided*”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Seluruh aktivitas yang dilakukan di dalam *website* ini dapat dibagikan ke media sosial sehingga secara tidak langsung menjadi media promosi juga untuk MUBI. Desain yang dibagikan ke media sosial menggunakan desain yang tidak terlalu berbeda dengan desain

interface. Warna dan gaya visual yang digunakan sama, namun ukuran layar berubah dari horizontal menjadi vertikal mengikuti layar ponsel. Tidak lupa ada logo MUBI sebagai identitas.

Selain media sosial, seluruh aktivitas pada *website* ini juga bisa diunduh dalam bentuk pdf sebagai memorabilia atau alat bantu tugas sekolah, misalnya dikumpulkan untuk pengajar sebagai bukti siswa sudah menyelesaikan perjalanan virtual di Museum Bank Indonesia. Pdf tersebut memiliki ukuran standar A4 dan kualitas cetak yang baik sehingga tidak akan pecah apabila dicetak.

KESIMPULAN

Dalam membuat *website* untuk menunjang *study tour* siswa-siswi sekolah menengah di Indonesia cukup banyak data yang perlu diambil. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan di mana sudah cukup banyak data yang diambil di penelitian-penelitian sebelumnya, namun saat pengerjaan *website* ternyata masih banyak sekali data yang kurang, terutama di bagian teknis perancangan.

Karena perancangan *website* ini tidak dibatasi oleh biaya cetak, maka konten aktivitas sebenarnya bisa diperbanyak. Apabila dalam buklet hanya ada konten dari lima ruangan terpilih saja, dalam *website* seluruh ruangan bisa diberikan interaktivitas, minimal *clickable information* yang tidak ditemukan di *website* museum virtual lainnya. Kemudian penambahan bentuk multimedia lain seperti audio juga bisa dimaksimalkan.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurangnya persiapan penelitian, terutama di bagian aset. Aset utama dari *website* ini seharusnya berbentuk foto dan video 360°. Namun, karena keterbatasan biaya, teknis, dan perizinan, maka hanya diambil foto dari berbagai *angle* yang kemudian digabung

sehingga seolah-olah menjadi foto 360°. Hal ini tentunya akan mengurangi pengalaman menggunakan *website* ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam membuat *website* untuk menunjang *study tour* siswa-siswi sekolah menengah ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak Museum Bank Indonesia, terutama Ade, selaku penghubung dengan pihak museum, dan Feby, yang membantu penulis ketika melakukan kunjungan.

KEPUSTAKAAN

- Ali, A.Z.M., Wahid, R., Samsudin, K. & Idris M.Z. (2013). Reading on the Computer Screen: Does Font Type has Effects on Web Text Readability? *International Education Studies*; Vol. 6, No. 3. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v6n3.p26>
- Balasubramaniam, D., Hinrichs, U., Noreika, M., & Macindoe, A. (2018). ViLO: A Visual Interactive Resource for Supporting Self-Guided Learning. *New Directions in the Teaching of Physical Sciences*. 10.29311/ndtps.v0i13.2899
- Eklund, L. (2021). A Shoe Is a Shoe Is a Shoe: Interpersonalization and Meaning-making in Museums – Research Findings and Design Implications. *International Journal of Human- Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1767982>
- Fixplorer Tour Travel. (2017). Mengapa Harus Field Trip? <https://kumparan.com/fixplorer-tour-and-travel/mengapa-harus-field-trip/full>. Diakses pada tanggal 19 Juni 2022
- Geng, J., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., & Luk, E. T. H. (2021).

- Understanding the pedagogical potential of Interactive Spherical Video-based Virtual Reality from the teachers' perspective through the ACE framework. *Interactive Learning Environments*, 29(4), 618-633.
DOI:10.1080/10494820.2019.1593200
- Hill, A.L. (1997). Readability of Websites with Various Foreground/Background Color Combinations, Font Types and Word Styles. 9th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2003, Tampa, FL, USA, August 4-6, 2003
- Huan, N.P., & DeWitt, J. (2017). Comparing Materials for Self-Guided Learning in Interactive Science Exhibitions. *Visitor Studies*, 20, 165-186.
- Liu, Q., Homma, R., & Iki, K. (2020). Evaluating cyclists' perception of satisfaction using 360° videos. *Transportation Research Part A: Policy and Practice*, 132, 205-213.
DOI
<https://doi.org/10.1016/j.tra.2019.11.008>
- Logan, R. and Sutter, G.C. (2012). Sustainability and Museum Education: What Future Are We Educating for? *International Journal of the Inclusive Museum*. 4. 11-26.
- Løvlie, A., Ryding, K., Spence, J., Rajkowska, P., Waern, A., Wray, T., Benford, S., Preston, W., & Clare-Thorn, E. (2021). Playing games with Tito: Designing hybrid museum experiences for critical play.
- Mahatmi, N. and Singgih, P.M.R. (2021). Uji Coba Buklet Aktivitas Museum Bank Indonesia untuk Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* 3(1):15.
DOI: 10.37312/jsdis.v3i1.4343
- Okada, Y., Haga, A., Wei, S., Ma, C., Kulshrestha, S., & Bose, R (2019). E-learning material development framework supporting 360vr images/videos based on linked data for iot security education. In: *International Conference on Emerging Internetworking, Data & Web Technologies*. 148-160
- PD Dikdas. (2019). Amanat Kurikulum 2013 Melalui Pendekatan Saintifik. <https://gtkdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/amanat-kurikulum-2013-melalui-pendekatansaintifik>. Diakses pada tanggal 16 Juni 2022
- Rodrigues, F. and Ravasco, C. (2020). The Role of Field Trips. 12th International Conference on Education and New Learning Technologies. DOI: 10.21125/edulearn.2020.0682
- Sun, F.R. and Xu, T.Z. (2021). The Study Tour in China: An Emerging Mode for Practical Education. *Sustainability*. 13(21):11969. <https://doi.org/10.3390/su132111969>
- Yunizha, V. (2021). Memahami Konsep Blended Learning dan Manfaatnya. <https://www.ruangkerja.id/blog/memahami-konsep-blended-learning-dan-manfaatnya>. Diakses pada tanggal 21 April 2022.

Halaman ini sengaja dikosongkan