

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERORIENTASI
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) PADA MATERI PENGELOLAAN
SUMBER DAYA PARIWISATA DI SMAN 24 BANDUNG**

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar

Magister Pendidikan Geografi



Oleh

Nur Azizah Rachmahniah

1803483

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI (S2)
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERORIENTASI
CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) PADA MATERI PENGELOLAAN
SUMBER DAYA PARIWISATA DI SMAN 24 BANDUNG**

Oleh

Nur Azizah Rachmahniah

1803483

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Nur Azizah Rachmahniah 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

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

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERORIENTASI
***CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* PADA MATERI PENGELOLAAN**
SUMBER DAYA PARIWISATA DI SMAN 24 BANDUNG

Oleh:

Nur Azizah Rachmahniah
1803483

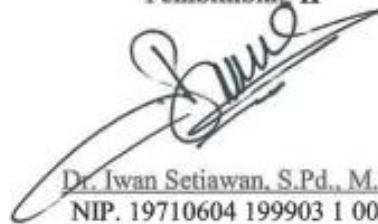
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Darsiharjo, MS.
NIP. 19620921 198603 1 005

Pembimbing II



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si
NIP. 19710604 199903 1 002

Mengetahui,
PLT Ketua Program Studi Magister Pendidikan Geografi



Prof. Dr. Hj. Epon Ningrum, M.Pd.
NIP. 19620304 198703 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berorientasi *Creative Problem Solving (CPS)* pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Pariwisata di SMAN 24 Bandung”.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring) membutuhkan perangkat pembelajaran yang membantu memudahkan guru dan peserta didik, salah satunya bahan ajar elektronik. Selain itu belum banyak bahan ajar elektronik dalam mata pembelajaran geografi yang mendukung keterampilan 4C, terutama *creativity* yang menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan tenaga kerja tahun 2025 menurut *World Economic Forum*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* menjadi salah satu model yang mendukung keterampilan kreatif tersebut, terutama pada materi pokok pengelolaan sumberdaya pariwisata yang membutuhkan ide-ide kreatif dan inovatif.

Penulis menerima saran dan masukan yang membangun dari para pembaca apabila terdapat kekeliruan atau kekurangan dalam tesis ini yang akan bermanfaat bagi penulis untuk penelitian selanjutnya.

Bandung, Oktober 2022

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT sehingga dalam penyusunan dan penulisan tesis ini selalu diberikan kekuatan, atas karunia Allah SWT pula akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian tesis ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Darsiharjo, MS. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, saran, motivasi, serta membimbing dengan memberikan yang terbaik untuk kelancaran tesis penulis. Terimakasih atas waktu serta masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
2. Dr.Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si selaku Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan, saran, motivasi, serta membimbing dengan memberikan yang terbaik untuk kelancaran tesis penulis. Terimakasih atas waktu serta masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Dr.rer.nat. Nandi, S.Pd., MT., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi (S2) yang telah memotivasi dan memfasilitasi agar penulis segera menyelesaikan studi.
4. Ibu Prof Dr.Enok Maryani, M.S. dan Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd., MT. yang telah bersedia menjadi validator serta memberikan masukan dan saran yang berharga kepada penulis.
5. Dosen di jurusan Pendidikan Geografi yang selama ini banyak berperan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Kepala Sekolah SMAN 24 Bandung yang telah mengizinkan dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.
7. Drs. Gatot Hermanto, M.Pd. dan Wahyu Nur Aeni, S.Pd. sebagai guru geografi di SMAN 24 Bandung yang telah banyak membantu penulis sehingga dapat melaksanakan penelitian di sekolah dengan lancar.
8. Segenap peserta didik kelas XI IPS SMAN 24 Bandung yang telah membantu penulis dalam penelitian tesis ini.
9. Keluarga tercinta yang telah mendukung, mendoakan, bersabar dan menyemangati penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu baik saran maupun dukungan yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu.

Bandung, Oktober 2022

Penulis

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK ELEKTRONIK BERORIENTASI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) PADA MATERI PENGELOLAAN SUMBER DAYA PARIWISATA

Oleh: Nur Azizah Rachmahniah (1803483)

Pembimbing:

1. Prof. Dr. Darsiharjo, MS.
2. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si

Kemajuan teknologi informasi salah satunya tersedia bahan ajar elektronik yang dapat membantu peserta didik untuk melatih keterampilan Abad ke-21, terutama keterampilan berpikir kreatif. Ditambahkannya konten Creative Problem Solving (CPS) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, terutama masalah pengelolaan sumber daya pariwisata. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan bahan ajar elektronik berorientasi CPS, 2) mengetahui kelayakan bahan ajar elektronik, 3) mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang disusun, 4) mengetahui hasil penerapan bahan ajar elektronik berorientasi CPS. Penelitian ini menggunakan metode mix method dengan desain *sequential exploratory*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, angket, dan soal tes. Hasil penelitian mengungkapkan (1) Bahan ajar dikembangkan berdasarkan kebutuhan bahan ajar elektronik di SMAN 24 Bandung, proses penyusunan dilakukan dengan bantuan aplikasi dan dilakukan penyisipan CPS pada bagian latihan soal essay. (2) Kelayakan bahan ajar menurut ahli materi yaitu 61% pada kategori layak, dan dari ahli kegrafikan sebesar 92,39% pada kategori sangat layak. (3) Penggunaan bahan ajar elektronik berorientasi CPS ini mendapat respon yang sangat baik dari guru dan peserta didik, penilaian guru sebesar 85,81%, dan respon peserta didik sebesar 82,03%. (4) Hasil penggunaan bahan ajar yang dianalisis menggunakan N-Gain dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, pada kelas eksperimen memperoleh N-Gain 0,77 pada kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh N-Gain 0,34 pada kategori sedang. Guru geografi dapat memanfaatkan produk hasil penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya pada materi pengelolaan sumber daya pariwisata.

Kata kunci: Bahan ajar elektronik, Creative Problem Solving, Pengelolaan sumber daya pariwisata.

Nur Azizah Rachmahniah, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERORIENTASI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
PADA MATERI PENGELOLAAN SUMBER DAYA ALAM DI SMAN 24 BANDUNG**

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

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC TEACHING MATERIALS ORIENTED CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) ON TOURISM NATURAL RESOURCES MANAGEMENT MATERIALS AT SMAN 24 BANDUNG

By: Nur Azizah Rachmahniah (1803483)

Counselor:

Prof. Dr. Darsiharjo, MS.

Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si

The advancement of information technology has made available electronic teaching materials that can aid students in improving their 21st century skills, particularly creative thinking. Including Creative Problem Solving (CPS) contents in such teaching materials is expected to develop students creative thinking skill in solving problems, especially regarding tourism resources management. The present study aims to (1) develop CPS-oriented electronic teaching materials, (2) test the feasibility of the electronic teaching materials, (3) explore teachers' and students' responses towards the developed materials, and (4) measure the result of CPS-oriented electronic teaching materials implementation. This study employed mix-methods approach, using sequential exploratory design. Data in this study was collected through observations, questionnaires, and test instruments. The findings showed that (1) the materials were developed based on the need of electronic teaching materials at SMAN 24 Bandung, the development of which was conducted with the help of a computer application with CPS was inserted in the essay questions; (2) the feasibility of CPS-oriented teaching materials was validated by experts, resulting in scores of 61% (Feasible) from an expert of content and 92.39% (Very Feasible) from an expert of graphics; (3) The implementation of this teaching materials received Very Good responses from teachers (scored 85.81%) and students (scored 82.03%); (4). The result of CPS-oriented electronic teaching materials implementation, analyzed using N-Gain, is concluded to have improved students' creative thinking skill, with N-gain of 0.77 (High) for the experimental group and N-Gain of 0.34 (Medium) for the control group. Geography teachers can use the product of this study to improve students' creative thinking skill, especially on tourism resources management subject.

Key words: Electronic teaching materials, Creative Problem Solving, Tourism resources management.

Nur Azizah Rachmahniah, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERORIENTASI CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)
PADA MATERI PENGELOLAAN SUMBER DAYA ALAM DI SMAN 24 BANDUNG**

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

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Struktur Organisasi.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1. Tren Pembelajaran Abad ke- 21	Error! Bookmark not defined.
2.2. Bahan Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.3. Bahan Ajar Elektronik.....	Error! Bookmark not defined.
2.4. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik ...	Error! Bookmark not defined.
2.5. Berpikir kreatif	Error! Bookmark not defined.
2.6. Creative Problem Solving (CPS).....	Error! Bookmark not defined.
2.7. Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1. Analisis Validitas Bahan Ajar.....	Error! Bookmark not defined.

3.4.2.	Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.	Test.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.	Prosedur penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1.	Tahap 1 (Pengumpulan dan analisis data kualitatif)	Error! Bookmark not defined.
3.5.2.	Tahap 2 (Membentuk/merancang produk).....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3.	Tahap 3 (Pengumpulan data dan analisis kuantitatif)	Error! Bookmark not defined.
3.5.4.	Tahap 4 (Interpretasi).....	Error! Bookmark not defined.
3.6.	Teknik analisis data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1.	Uji Kelayakan Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
3.6.2.	Respon Guru dan Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
3.6.3.	Uji Peningkatan Kemampuan CPS pada Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1.	Gambaran umum lokasi penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penjelasan <i>Sintaks Creative Problem Solving Framework</i> 6.1.....	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 3. 1 Nilai Ulangan Geografi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Point Kajian, instrument, teknik pengumpulan data dan sumber data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Test CPS.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 <i>Non equivalen control grup design</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kriteria skor gain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Penilaian Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Rangkuman saran dan perbaikan dari ahli materi	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Kegrafikan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Rangkuman saran dan perbaikan dari ahli kegrafikan	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 5 Hasil Respon Guru Geografi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Respon Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 8 Peningkatan skor rata-rata indicator membangun peluang	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 9 Peningkatan skor rata-rata indicator mengeksplor data	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 10 Peningkatan skor rata-rata indicator merangkai masalah	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 11 Peningkatan skor rata-rata indicator menghasilkan ide	Error!
Bookmark not defined.	

Tabel 4. 12 Peningkatan skor rata-rata indicator mengembangkan solusi..... **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 13 Peningkatan skor rata-rata indicator membangun penerimaan ... **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 14 Rekapitulasi peningkatan dari indicator CPS kelas eksperimen. **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 15 Peningkatan skor rata-rata indicator membangun peluang **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 16 Peningkatan skor rata-rata indicator mengeksplor data **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 17 Peningkatan skor rata-rata indicator merangkai masalah **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 18 Peningkatan skor rata-rata indicator menghasilkan ide **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 19 Peningkatan skor rata-rata indicator mengembangkan solusi..... **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 20 Peningkatan skor rata-rata indicator membangun penerimaan ... **Error!**
Bookmark not defined.

Tabel 4. 21 Rekapitulasi peningkatan dari indicator CPS kelas kontrol..... **Error!**
Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1. Konsep kreatifitas.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 2.2. Super kreatif karakteristik orang**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 2.3. interaksi antara orang dengan situasi untuk menghasilkan kreatifitas.
.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 2.4. *Sintaks Creative Problem Solving Framework 6.1* **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3.1 Rancangan Metode Campuran Sekuensial **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3.2. Alur Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Penilaian Kualitas Bahan Ajar oleh Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Instrumen Penilaian Kualitas Bahan Ajar Oleh Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Instrumen Penilaian Kualitas Bahan Ajar Untuk Guru Geografi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Instrumen Penilaian Kualitas Bahan Ajar Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Angket Keterbacaan **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Instrumen Soal Test Creative Problem Solving **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Surat Pengantar Ijin Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian dari Sekolah **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Hasil Penilaian Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Hasil Respon Guru **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Rekapitulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen ... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Rekapitulasi Data Penelitian Kelas Kontrol ... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, Muhammad. (2018). *Pengembangan multimedia E-book 3D berbasis mobile learning untuk mata pelajaran geografi SMA guna mendukung pembelajaran jarak jauh*. Jurnal Al-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang Volume 1 No.2 Tahun 2018
- Andriyawan, Dea. (2019). *Sektor pariwisata sumbang 33% PAD Kota Bandung*. Diakses dari: <https://bandung.bisnis.com/read/20191112/549/1169479/sektor-pariwisata-sumbang-33-pad-kota-bandung>
- Ariandari, W. Pramita. (2015). *Mengintegrasikan higher order thinking dalam pembelajaran creative problem solving*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, ISBN. 978-602-73403-0-5
- Bob Eberle & Bob Stanish. (2021). *CPS for kids*. New York: Routledge
- Chepy R, dkk. (2013). *Kontribusi motivasi belajar dan kreatifitas peserta didik terhadap kemampuan berpikir geografis*. Jurnal Pendidikan Geografi GEA Volume 13 No.1 April 2013
- Cresswell, J.W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches 4th edition*. California: SAGE Publications
- Cresswell, John W. (2017). *Research design : pendekatan metode kuantitatif, kualitatif dan campuran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang standar isi*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. (2006). *Pedoman memilih dan Menyusun bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat Pembinaan SMA. (2019). *E-modul geografi XI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Direktorat Pembinaan SMA (2020). *Modul pembelajaran SMA geografi XI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- E. Hussein dkk. (2020). *Exploring undergraduate students' attitudes towards emergency online learning during COVID-19: A case from UAE*. *Children and Youth Services Review* 119 (2020) 105699. Elsevier <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105699>
- E. Lumsdaine dan M. Lumsdaine. (1994). *Creative problem solving*. IEEE potentials Vol.13 Issue: 5 doi:10.1109/45
- Eka, Suciptadi. (2017). *Pengaruh model pembelajaran creative problem solving (cps) dengan pendekatan inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA di kota Blitar*. Master thesis, Universitas Negeri Malang.
- Griffin, P., dan Care, E. (2015). *Assesment and teaching of 21st century skills: methods and approach*. Dodrecht: Springer Businnes Media
- Guilford, J.P. (1977). *Way beyond the IQ*. New York : Time-Warner
- Halomuan, (2021). *Pemahaman konsep geografi siswa dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kreatif dan gaya mengajar guru*. *Jurnal Pendidikan IPS* (2021), 4(1), 26-42
- Isaksen, S.G., Dorval, K.B., Treffinger, D.J. (2011). *Creative approaches to problem solving: a framework for innovation and change 3rd edition*. USA : SAGE Publications, Inc.
- Iskandarwassid dan Sunendar (2007). *Strategi pembelajaran Bahasa*. Bandung : Remaja rosdakarya
- Jazuli, dkk. (2017). *Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif*. *Jurnal lensa (lensa sains): Jurnal pendidikan IPA Volume 7 jilid 2 November 2017*

- Jones dan Brown, (2011). *Reading engagement: a comparison between e-books and traditional print books in elementary classroom*. International Journal of Instruction Vol.4 No.2
- Kamalasari, dkk. (2019). *Modul daring berbasis creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif*. Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, ISSN 2686-6404.
- Kemdikbud. (2017). *Pendidikan karakter dorong tumbuhnya kompetensi siswa Abad ke-21*. Diakses dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/pendidikan-karakter-dorong-tumbuhnya-kompetensi-siswa-Abad-ke--21>
- Kemdikbud. (2021). *Serba-serbi pembelajaran tatap muka terbatas di wilayah PPKM level 3*. Diakses dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/09/serbaserbi-pembelajaran-tatap-muka-terbatas-di-wilayah-ppkm-level-3>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- L.M. Gorghiu, dkk. (2011). *The electronic book – a modern instrument used in teachers training process*. Procedia computer science 3 (2011) 536-537. doi:10.1016/j.procs.2010.12.093
- Laili & Rohayati, (2018). *Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran perbankan dasar di SMK negeri 2 Kediri*. Jurnal pendidikan akuntansi volume 6 nomor 3 tahun 2018
- Liu, dkk. (2008). *The development of evaluation indicators for LEGO multimedia instructional material*. WSEAS transaction on computer 1783
- Miskiyyah, Zakiyyatul. (2021). *Pengembangan bahan ajar elektronik berorientasi creative problem solving (cps) pada materi usaha dan energi*. Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia

- Noller, Ruth B. (1979). *Scratching the surface of creative problem solving: a bird's eye view of CPS*. New York: Buffalo.
- Octaviani, Srikandi. (2017). *Pengembangan bahan ajar tematik dalam implementasi kurikulum 2013 kelas 1 Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Vol.9 No.2 Juli 2017 Hal 93-98
- Palah. (2017). *Pengaruh pendekatan open ended berstrategi m-rte terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi persegi panjang*. Mimbar Sekolah Dasar 4(2), 139-149 <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.7777>
- Partnership for 21st century learning. (2015). *P21 Framework Definition*. Diakses dari http://www.p21.org/our-work/p21-framework/P21_Framework_Definitions_New_Logo-2015.pdf
- Pasco Country School. (2010). *Handbook for instructional materials*. Diakses dari <http://www.neola.com/pasco-fl/>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan
- Pusat Perbukuan. (2004). *Pedoman penilaian buku pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia SD*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional.
- Rahmawati dan Mukiman. (2017). *Pengembangan m-learning untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran geografi*. Jurnal inovasi teknologi pendidikan Volume 4 No.2 Oktober 2017
- Riduan. (2011). *Skala pengukuran variable-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Selegi, Susanti F. (2019). *Analisis kemampuan high order thinking skills (HOTS) melalui creative problem solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa*. Jurnal Swarnabhumi Vol.4, No.1, Februari 2019
- Sidney & Harold. (1992). *A source book for creative thinking*. New York: Charles scribner's sons

- Swiwahyuni. (2019). *Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan flip pdf professional pada materi alat-alat optic di SMA*. Jurnal Kumparan Fisika Vol.2 No.3 Desember 2019 Hal 145-152
- T. Fairuz, dkk. (2019). *Enhancing critical thinking skills and information literacy of studens through integrated science teaching materials*. Journal of physics: Conference series 1280 (2019) 032045 doi: 10.1088/1742-6596/1280/3/032045
- Tania & Susilowibowo. (2017). *Pengembangan bahan ajar e-modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*. Jurnal pendidikan akuntansi 5 (2), 1-9
- Torrance, E.P. (1979) *The search for satori and creativity*. Buffalo New York : Creative Education Foundation & Creative Syneretic Associates.
- Treffinger, Donald J. (2000). *Practice problem for creative problem solving, third edition*. New York: Routledge.
- Treffinger, dkk. (2008). *Understanding individual problem-solving style: a key to learning and applying creative problem solving*. Learning and Individual Differences 18 (2008) 390-401 doi: 10.1016/j.lindif.2007.11.007
- UNESCO. (2020). *Education:From disruption to recovery*. Diakses dari: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- United Nations. (2020). *Policy brief: Education during COVID-19 and beyond*. Diakses dari: https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/08/sg_policy_brief_covid-19_and_education_august_2020.pdf
- Utami, W.S, dkk, (2019). *Pengembangan bahan ajar geografi SMA berbasis the total learning experience model*. Jurnal Geografi volume XVII Nomor 1 Juni 2019

- Vidal. (2010). *Creative problem solving: an applied university course*. Pesquisa operacional vol. 30 No.2, 405-426
- Waller. (2013). *Curent advantages and disadvantages of using e-textbooks in texas higher education*. Focus on Collages Unversities & Schools 7 (1) 1-6
- Widiawati, Erni. (2013). *Penerapan model pembelajaran creative problem solving dan inquiry berbasis teknologi informasi untuk menumbuhkan pemahaman materi geografi*. Jurnal Geografi GEA Vol 13, No.2 (2013)
- Wati dan Kamila, (2019). Pentingnya guru professional dalam mendidik siswa milenial untuk menghadapi revolusi 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 12(1), 364–370.
- World Economic Forum. (2020). *These are the top 10 jobs skills of tomorrow – and how long it takes to learn them*. Diakses dari: <https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>
- World Health Organization. (2020). *Coronavirus disease 2019 (COVID-19) Situation Report -94*. Diakses dari: <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200423-sitrep-94-covid-19.pdf>
- Yani, A. (2009). *Pengembangan materi dan bahan ajar geografi*. Bandung: pelatihan induksi lesson study dan team teaching bagi guru geografi SMA Kabupaten Bandung
- Yani, A. dkk., (2022). *Kerangka Acuan Standar Kompetensi Geografi Nasional – Edisi 1*. Depok : UI Publishing
- Yulaika, dkk (2020). *Pegembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik* Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan Vol 4 No.1 Mei 2020.

- Zheng. (2016). *The effectiveness of self-regulated learning scaffolds on academic performance in computer-based learning environments: a meta analysis*. Asia Pasific Education Review 17(2), 187-202
<https://doi.org/10.1007/s12564-016-9426-9>
- Zubaidah, Siti. (2018). *Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industry 4.0*. Seminar 2nd Science Education National Conference Universitas Trunojoyo

