e-ISSN 2442-9449 Vol.11. No.2 (2023) 1-12
p-ISSN 2337-4721

PENERAPAN MODEL PJBL DENGAN BERBASIS PERTANIAN INDUSTRIAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA TEMA WIRAUSAHA

Ita Purnami [1], Dian Indah Safitri [2]
Universitas Jember
itapurnami166@gmail.com[1], dhiedianis@gmail.com[2]

Abstract

To increase children's interest in the agricultural sector, a technology-based applicative learning method is needed in the field of agriculture for elementary school students through media-based educational videos on agriculture and industrial form and hands-on practice of making entrepreneurial-type products. The purpose of this research is to describe the model of project-based learning (PjBL) with based education and industrial agriculture to increase students' skills and creativity in the theme of entrepreneurship. The method used in this research is a quasi-experimental design in the form of a non-equivalent control group design. The subjects of this research were 19 students in grade VI of SD Negeri Tempurejo 1. The data analysis techniques used are the normality test, the homogeneity test, and hypothesis testing. Based on the research results, it can be concluded that the model of project-based learning (PjBL) based on industrial agriculture can improve students' creative thinking in class VI entrepreneurial theme learning.

Keywords : *Entreprene, Industrial Agriculture-Based, Project Based Learning (PjBL), Skills think Creative*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara agraris, yang sebagian besar penduduknya hidup dari sektor pertanian. Saat ini, sektor pertanian diarahkan untuk mendukung sektor industri yaitu sebagai penyedia bahan baku bagi sektor industri. Industri yang bergerak dalam hal pengembangan hasil-hasil pertanian dengan tujuan untuk meningkatkan nilai tambah hasil produk pertanian. Dalam upaya menarik minat anak muda terhadap pertanian, langkah fundamental perlu dilakukan untuk memastikan sektor ini menjanjikan sebagai sebuah profesi bisa menjadi hobi bagi kaum urban dan trendi sebagai gaya hidup modern. Di samping itu, promosi dan proses edukasi perlu diinisiasi sejak dini melalui aktivitas pertanian di sekolah berupa kurikulum kecakapan hidup (*life skill*) atau pembelajaran ekstrakurikuler pertanian di sekolah. Selain sebagai upaya memperkenalkan aktivitas pertanian sejak dini, langkah ini penting untuk menanamkan

kecintaan terhadap tanaman dan manfaat mengonsumsi produk pertanian yang sehat dan bergizi. Murid-murid sekolah dasar yang merupakan generasi Z dan Alpha perlu dikenalkan pada sektor pertanian. Sebab, generasi yang lahir di era industri 4.0 ini sangat dekat dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga, diharapkan mereka dapat mendorong perubahan dalam sektor pertanian lewat kemajuan teknologi saat ini. Menurut (Khariyani & Fauziyari, 2022) bahwa sektor pertanian adalah merupakan salah satu sektor yang mempunyai potensi untuk kegiatan perekonomian. Pendidikan berbasis pertanian industrial dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar. Pendidikan tersebut dapat terintegrasi dalam semua mata pelajaran, muatan lokal, kegiatan ekstrakurikuler, pengembangan diri, kultur sekolah atau aturan-aturan yang buat olehsekolah. Memasukkan materi pendidikan berbasis pertanian industrial ke beberapa materi yang relevan seperti melatih keterampilan kreatif siswa pada tema wirausaha dalam membuat produk hasil pertanian pada mata pelajaran PPkn dan SBdP kelas VI sekolah dasar.

Keterampilan berpikir kreatif siswa yakni bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi pada abad 21 ini, keterampilan berpikir kreatif bermanfaat dalam peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar dalam proses belajar mengajar. Keterampilan berpikir kreatif juga berguna untuk siswa dalam menjalani kehidupan dan menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan. Jadi penting bagis siswa memliliki keterampilan kreatif.

Menurut (Noer, 2011), peningkatan kompetensi keterampilan berpikir kreatif siswa bermakna bahwa meningkatkan perolehan nilai kompetensi siswa dalam menafsirkan permasalahan, kelancaran, keluwesan, dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dapat dikatakan mencerna permasalahan jika siswa memperlihatkan apa yang dipahami dan apa yang dipertanyakan, siswa mempunyai kelancaran saat menyelesaikan permasalahan dan mempunyai solusi atau jawaban yang beragam dan benar secara nalar. Siswa mempunyai keluwesan dalam memecahkan permasalahan dengan beberapa cara yang berbeda dengan benar. Siswa mempunyai inovasi dalam memecahkan permasalahan jika bisa membuat jawaban yang berbeda dari jawaban yang sebelumnya. Pentingnya kompetensi berpikir siswa ini mendorong para guru dan praktisi pendidikan, sehingga memunculkan upaya dalam peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan berpikir yaitu adalah melalui penerapan pembelajaran yang benar dan tepat untuk meningkatkan kompetensi berpikir siswa.

Inovatif dan kreativitas guru sangat dibutuhkan agar pembelajaran mudah dipahami. Seorang guru membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Model ini cocok digunakan dalam penerapan tema

wirausaha yang dikembangkan dilingkungan Sekolah Dasar karena Peserta didikmengidentifikasi potensi ekonomi di tingkat lokal dan masalah yang ada dalam pengembangan potensi tersebut, serta kaitannya dengan aspek lingkungan, sosial dan kesejahteraan masyarakat. Melalui kegiatan ini, kreativitas dan budaya kewirausahaan akan ditumbuh kembangkan. Peserta didik juga membuka wawasan tentang peluang masa depan, peka akan kebutuhan masyarakat, menjadi problem solver yang terampil, serta siap untuk menjadi tenaga kerja profesional penuh integritas.

Tema wirausaha adalah pembelajaran yang dapat dipelajari dengan melakukan atau praktik sehingga solusi untuk memudahkan proses pembelajaran adalah dengan model PjBL. Model *Project Baset Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pengalaman nyata melalui kegiatan memecahkan masalah hingga siswa dapat mengkontruksi materi pembelajaran mereka sendiri dan menghasilkan produk karya yang bernilai (alda dan Hasanah, 2023).

Menurut Halimah Leli, Marwati, (2022:5), dalam buku *Project Based Learning* untuk Pembelajaran Abad 21 menyatakan bahwa *Project Based Learning* memiliki karakteristik mengkondisikan peserta didik untuk melakukan penyeledikan secara autentik, menghasilkan produk akhir, kolaborasi atar sesama dan berbagai pihak sesuai dengan topik yang menjadi proyek peserta didik (Barak & Dori, 2004; Nilson,2010; xu & Liu, 2010; Rozenszayn & assaraf, 2011). Menurut Nantty, R.A., kristin, F., & Anugraheni, I.(2019) Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah (Warsono & Hariyanto :2012).

Proses pembelajaran yang baik itu mencerminkan kegiatan belajar mengajar yang memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang yang lebih kepada siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan kreatifitasnya. Untuk mendukung hal itu, perlu media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Penggunaan media dalam setiap model pembelajaran sangatlah penting, sebagai perantara yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran apalagi pada model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran *Projek Based Learning* (PjBL) bisa lebih efektif jika dipadukan dengan sebuah media.

Menurut (Yuanta Friendha, 2019), Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di kalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama

sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam tema wirausaha adalah media video pembelajaran berbasis industri pertanian. Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu. Penggunaan media video pembelajaran, merupakan media variasi dalam model pembelajaran yang bersifa t praktis dan menarik, sehingga dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penulis menulis artikel ini adalah untuk mengkaji implementasi "Model PjBl Berbasis Pertanian Industrial untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa Dalam Tema Wirausaha Di Kelas VI".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dalam bentuk perlakuan (*treatment*) di kelas. Dalam penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design* dan menggunakan model *non equivallent control group design* (sugiono, 2019). Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi dan tes. Analisis data yang dilakukan melalui analisis kualitatif dan kuantitatif berupa statistik dengan bantuan SPSS 26.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan Berbasis Pertanian industrial

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrial dalam pembahasan materi tema wirausaha yang dikaitkan dengan hasil pertanian dilingkungan sekitar. Perangkat pembelajaran yang digunakan RPP berbasis pertanian industrial yaitu pembelajaran yang dilaksanakan berbasis penugasan pembuatan produk jenis usaha dari hasil pertanian di lingkungan sekitar siswa di desa Tempurejo. Pembelajaran yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kreatifitas siswa dalam membuat sebuah produk yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Lebih rincinta tahapan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada tema wirausaha adalah sebagai berikut:

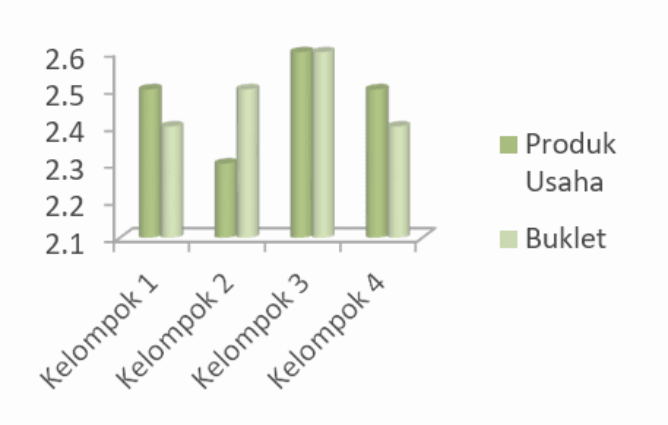
Tabel 1. Perbandingan proses pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Proses Pembelajaran	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Pendahuluan	Guru memberikan apersepsi kelompok	Guru memberikan apersepsi kelompok
2	Pembentukan Konsep	Guru menjelaskan konsep tema wirausaha melalui PPT dan video pembelajaran berbasis industri pertanian	Guru menjelaskan konsep tema wirausaha dengan cara ceramah
3	Integrasi Konsep	Guru dan siswa bersama mengembangkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya yaitu menentukan jenis usaha dan buklet apa yang akan dibuat oleh kelompok siswa serta bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembuatan produk usaha	Guru menugaskan siswa untuk mengisi LKS yang sudah disediakan tentang tema usaha
4	Aplikasi Konsep	Guru mengamati pembuatan produk usaha berbasis pertanian industrial sampai selesai dan guru meminta siswa untuk mengisi LKPD	Guru dan siswa berdiskusi tentang tema wirausaha
5	Hasil Kerja	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil produk yang telah dibuat serta melakukan promosi tentang produk dengan buklet yang telah dibuat	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
6	Evaluasi	Guru memberikan penilaian terhadap produk yang telah selesai dibuat dan LKPD yang telah dikerjakan	Guru memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan

Berdasakan tabel 1 perbandingan antara model model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrial dengan saintifik sangat terlihat jelas perbedaanya. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrial menekankan pada pembelajaran langsung atau praktikum dengan membuat suatu produk dari hasil pertanian di lingkungan sekitar sehingga siswa memiliki pengalaman

belajar yang tinggi dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena siswa dituntut untuk bertanggungjawab terhadap produknya sendiri. Sedangkan dengan pembelajaran saintifik kurang memberikan pengalaman belajar yang tinggi karena pembelajaran tidak terlibat secara langsung dengan lingkungan sekitar, pembelajaran hanya mendengarkan, berdiskusi dan presentasi hasil diskusi.

Salah satu karakteristik dari pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial adalah pembuatan produk. Dalam hal ini produk yang dikembangkan siswa adalah jenis usaha dari hasil pertanian di lingkungan sekitar. Tujuan dari pembuatan produk ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kreatifitas siswa dalam memulai usaha impian. Berikut adalah hasil penilaian produk yang dikembangkan siswa.

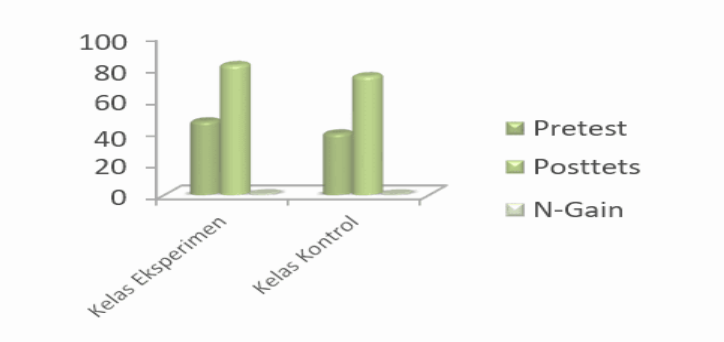


Gambar 1. Penilain produk jenis usaha siswa

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dihasilkan bahwa produk yang telah selesai dibuat oleh kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3 dan kelompok 4 mendapat nilai rata-rata 2.5 dan berada dalam rata pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrialpadatema wirausaha berhasil mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa serta dapat mengembangkan rasa tanggungjawab terhadap tugas yang telah diberikan oleh guru.

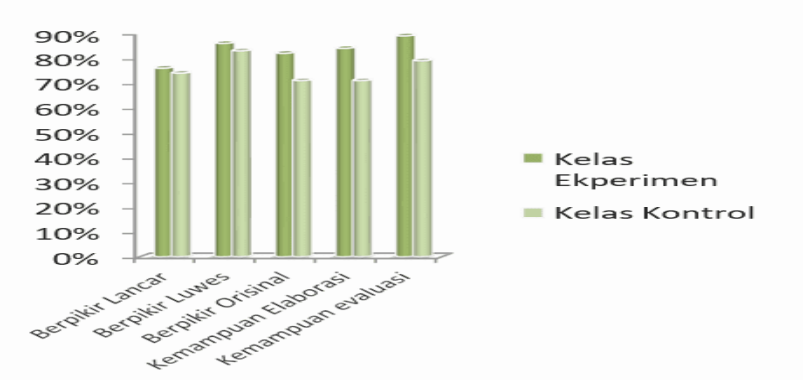
Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Peningkatan Keterampilan berpikir kreatif siswa peneliti menggunakan instrumen soal berpikir kreatif yaitu berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Instrumen soal berpikir kreatif diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai (pretest) dan sesudah pembelajaran (postets). Ada punhasil analisis data adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Presentase peningkatanketerampilan berpikir kreatif

Gambar 2 memperlihatkan capaian keterampilan berpikir kreatif yang diukur dari hasil tes siswa. Kelas eksperimen menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrialmemperoleh peningkatan dengan kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol memperoleh peningkatan dengan ketegori sedang. Selanjutnya untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif setiap indikatornya disajikan pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Presentase Indikator keterampilanberpikir kreatif

Berdasarkan gambar 3 diperoleh keterampilan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena secara keseluruan atau pada setiap indikator keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Untuk membuktikan peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada sampel penelitian dilakukan melaui pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Thitung	Signifikansi	Kesimpulan
4.60	0.000	Terima H1

Berdasarkan tes uji hipotesis menggunakan uji t *independent* yang telah dilaksanakan dihasilkan nilai *sig.* (*2-tailed*) yaitu 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0,05 maka hipotesis yang diajukan yaitu (H1). Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrialdapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tema wirausaha dapat diterima dan (H0) yaitu penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrialtidak dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tema wirausaha ditolak.

PEMBAHASAN

Penerapan Model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan Berbasis Pertanian industrial

Setelah dilakukan observasi oleh 2 observer dihasilkan peneliti melaksanakan seluruh sintak pembelajaran menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada pembelajaran tema wirausaha keterlaksanaan peneliti dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan sintak pembelajaran dengan menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada tema wirausaha. Sintak pembelajaran model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada tema wirausaha antara lain Pendahuluan yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan motivasi belajar, guru menjelaskan pentingnya pelajaran, dan guru membagi siswa kedalam 4 kelompok. Tahap Pembentukan konsep yaitu guru menyampaikandan menjelaskan konsep tema wirausaha melalui PPT dan video pembelajaran berbasis industri pertanian. Tahap integrasi konsep yaitu Guru dan siswa bersama-sama mengembangkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya yaitu menentukan jenis usaha dan buklet apa yang akan dibuat oleh kelompok siswa serta bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembuatan produk usaha.

Tahap aplikasi konsep yaitu Guru mengamati pembuatan produk usaha berbasis pertanian industrialsampai selesai dan guru meminta siswa untuk mengisi LKPD. Tahap hasil kerja yaitu Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil produk yang telah selesai dibuat serta melakukan promosi tentang produk dengan buklet yang telah dibuat. Tahap evaluasi yaitu Guru memberikan penilaian terhadap produk yang telah selesai dibuat dan LKPD yang telah dikerjakan. Observasi yang kedua mengenai aktivitas siswa pada saat pembelajaran yang telah selesai di observasi melalui lembar aktivitas siswa, dimana indikator yang diambil pada lembar aktivitas siswa yaitu Perencanaan dengan sub indikator penentuan judul produk dan tujuan, Indikator proses

dengan sub indikator yaitu desain produk, alat dan bahan, serta prosedur pembuatan, indikator produk dengan sub indikator yaitu tampilan produk, manfaat produk dan analisis ekonomi.

Pembelajaran dengan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial membagi kelompok siswa kedalam 4 kelompok kerja dengan tugas membuat produk jenis usaha dri hasik pertanian di lingkungan sekitar yang dipilih kelompok mereka masing-masing seperti VCO, kripik pisang, puding kopi dan manisan salak. Kelompok-kelompok kerja tersebut dinilai aktivitasnya pada saat pembelajaran dengan menggunakan instrumen lembar aktivitas siswa dengan memperoleh nilai yaitu kelompok I mendapatkan nilai aktivitas pembelajaran dengan persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik, kelompok 2 mendapatkan nilai persentase sebesar 83.3% dengan kriteria baik. kelompom 3 mendapatkan nilai persentase 75% dengan kriteria baik dan kelompok 4 mendapatkan nilai persentase sebesar 83.3% dengan kriteria baik. Sehingga rata-rata nilai aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu mencapai 82.3% dimana kriterian nilai tersebut adalah baik.

Hasil observasi aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran dengan model *Projek Based Learning* (PjBL) edukasi berbasis pertanian industrial menunjukan bahwa penerapan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial sangat berpengaruh signifikan pada pembelajaran yang dialami olehsiswa karena siswa sangat antusias dalam melaksanakan atau mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Projek BasedLearning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrial. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran ini siswa dibebaskan untuk berkreasi mengembangkan kreativitasnya untuk menghasilkan produk yang mereka minati.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan, pada pembelajaran yang telah dilaksanakan siswa mampu memanfaatkan hasil pertanian untuk membuat produk yang memiliki nilai jual atau memiliki nilai ekonomi. Berdasarkan hasil penilaian produk siswa yang telah selesai dibuatsemua kelompok memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, dimana indikator yang diambil pada penilaian produk siswa yaitu Perencanaan dengan sub indikator penentuan judul produk dan tujuan, indikator proses dengan sub indikator yaitu desain produk, alat dan bahan, serta prosedur pembuatan, indikator produk dengan sub indikator yaitu tampilan produk, manfaat produk dan analisis ekonomi. Menurut (Saputra, 2023) aktivitas pembelajaran tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat, namun pembelajaran perlu adanya suasana yang menyenangkan dan berkesan sehingga keaktifan peserta didik dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan

yang dikemukakan oleh (Wulandari, 2023) dalam penelitiannya bahwa siswa lebih termotivasi untuk berkreasi dan berinovasi membuat suatu produk yang bernilai ekonomi dengan memperhatikan lebih dan khusus pada kelestarian lingkungan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, karena siswa mempunyai pengalaman yang lebih luas dalam melakukan pembelajaran dan mengidentifikasi masalah yang dihadapinya dan mencari pemecahan masalah tersebut dengan berbagai gagasan dan sumber yang ada. model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan media edukasi berbasis pertanian industrial juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar membuat produk yang dapat di perjual belikan dengan harga sesuai kalangan disekitar lingkungan sekolah dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan mereka.

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Setelah dilaksanakannya penelitian dengan menggunakan instrumen soal kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberikan pretest pada saat awal pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa kemudian dilakukan treatment atau perlakuan yaitu proses pembelajaran dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengukur sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah selesai melaksanakan pembelajaran. Hasil pretest yang telah diberikan kepada kelas eksperimen memperoleh nilai yaitu nilai terendah 30, nilai tertinggi 60 dan rata-rata nilainya adalah 46,5. Sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest terendahnya yaitu 30,tertinggi 50 dan rata-rata 38,89. Hasil postest kelas eksperimen mendapatkan nilai terendah yaitu 70, nillai tertinggi 90 dan rata-rata 82, sedangkan nilai postest yang diperoch oleh kelas kontrol adalah 70 untuk nilai terendah 80 untuk nilai tertinggi dan rata-ratanya 75 (Saputra, 2023) menyatakan bahwa pengetahuan peserta didik tidak sama, namun guru ingin peserta didik dapat mencapai ketuntasan yang dinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatifsiswa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dari pada nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol.

Tingkat kenaikan kemampuan berpikir kreatif juga dapat dilihat dari nilai *N-Gain Score* yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,7 yang memiliki kriteria tinggi sedangkan kelas kontrol mendapati nilai 0.5 yang semilik kriteria sedang Sehingga dapat disimpulkan bahwa kenaikan kemampuan berpikir kreatif sewa kelas eksperimen lebih tingi karena menggunkan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada tema

wirausaha disandingkan denga kelas kontrol yang memakai model saintifik pada pembelajaranya. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *independent simple test* dihasilkan hipotesis penelitian diterima yaknimodel *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial dapat ningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran tema wirausaha dengan menghasilkan nilai *sig (2-tand)* yakni 0,000 dimana nilai itu kurang dari 0,05 sehingga hipoteris penelitian (H1) ditertina dan (H0) ditolak.

Persentase setiap indikator kemampuan berpikir kreatif juga mununjukan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol Indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yaitu yang menerapkan model *Projek Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial pada pembelajarannya memperoleh hasil 5 indikator berkriteria sangat kreatif yaitu pada indikator berpikir luwes, berpikir fleksibel kemampuan elaborasi dan kemampuan evalusi dan satu kriteria yang kreatif yaitu pada indikator berpikir lancar. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung ada sebaian siswa yang kurang begitu memperhatikan karena lebih fokus untuk membuat atau menyelesaikan produknya sehingga kurang mendengarkan penjelasan dari gurus. sehingga kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdapat perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM, diantaranya kurang memperhatikan penjelasan dari guru, menyelesaikan LKPD ataupun pindah tempat duduk untuk melihat tugas siswa lain.

Persentase yang didapat oleh kelas kontrol yaitu I Indikator yang memiliki kriteria sangat kreatif dan 4 indikator yang kriterianya kreatif. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kratif siswa, karena pembelajaran saintifik memberikan pengalaman yang banyak bagi siswa pada saat pembelajaran dengan mengidentifikasi, pengamatan, pengumpulan informasi dan penyelesaian masalah hal tersebut dapat menambah kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2023) bahwa pembelajaran yang berorientat pada proyek dapat membuat proses pembelajaran menjadi terpusat pada peserta didik karena peserta didik terlihat sepenuhnya dalam proses pembelajaran mulai perencanaan hingga membuat laporan.

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis pertanian industrialterbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan kreatif siswa. Analisis proses pembelajaran menunjukan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan karena bersifat proyek

dan mengasah keterampilan dan kreatifitas siswa pada pembelajaran tema wirausaha. Hasil pengujian secara statistik membuktikan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbasis pertanian industrial dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Alda, R., & Hasanah. (2023). *Analisis Model Project Based Learning* Terhadap Kreativitas siswa Pada Tema Benda- benda di sekitar Kita di kelas V SD negeri 067092 Medan. 3(90, 7775-7782.

Sugiono (2019). Metode Penenlitian Pendidikan

Halimah Leli, Marwati, (2022), Project Bast Learning untuk Pembelajaran Abad 21

Khariyani, A. M., & Fauziyari, E. (2022). Clustering Dengan Metode K-Means Berdasarkan Potensi Pertanian Di Jawa Tengah. Prosiding Pendidikan Matematika Dan Matematika, 6(2721).

Noer, S. H. (2011). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended. Jurnal Pendidikan Matematika, 106.

Nantty, R.A., kristin, F., & Anugraheni, I.(2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar siswa melalui model Pembelajaran Project Based Learning Di sekolah Dasar. Jurnal Basiced

Saputra Adi dkk. 2023. Penerapan Model *Pembelajaran Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran melalui market day

Yuanta Frienda. 2019. Pengembangan MediaVideo Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar

Wulandari Rizky dkk. 2023. Analisis Medel Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa SDN Pandeanlamper 03 Semarang. Jurnal Pendidikan dan Konseling.