

## Pengaruh Pembelajaran Field Project Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Inovatif Dalam Buku Ajar Kewirausahaan Untuk Mahasiswa Universitas Hamzanwadi Tahun 2025

Rohaeniyah Zain<sup>\*1</sup>, Susilawati<sup>2</sup> Agus Riswanto<sup>3</sup> Suzila Iin Rohmatin<sup>4</sup>, Yuliana Safitri<sup>5</sup>  
Asti Maulina<sup>6</sup>

<sup>1,2,3</sup> D4 Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, Nusa Tenggara Barat

Correspondence: rohaeniahzain@hamzanwadi.ac.id

Received: 02 November 2025 | Revised: 30 November 2025 | Accepted: 20 Desember 2025

### Keywords:

Instructional; Field Project; Creative Thinking; Innovative Thinking; Entrepreneurship Textbook;

### Abstract

This study aims to analyze the effect of Field Project-based learning on improving students' creative and innovative thinking skills through entrepreneurship textbooks at Universitas Hamzanwadi. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental one-group pretest–posttest design involving 40 students enrolled in entrepreneurship courses. Data were collected using validated creative and innovative thinking tests and analyzed using descriptive statistics, paired sample t-test, and N-gain analysis.

The results show that the average pretest score increased from 62.4 to 81.7 in the posttest. The paired sample t-test result indicates  $t = 9.86$  with  $p < 0.05$ . The N-gain value of 0.63 falls into the moderate-to-high category. These findings indicate that Field Project-based learning is effective in enhancing students' creative and innovative thinking skills and supports learning outcomes aligned with the Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) policy and higher education Key Performance Indicators (IKU).

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Field Project* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa melalui penggunaan buku ajar kewirausahaan di Universitas Hamzanwadi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* model *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 40 mahasiswa yang menempuh mata kuliah kewirausahaan. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest sebesar 62,4 meningkat menjadi 81,7 pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 9,86$  dengan signifikansi  $p < 0,05$ . Nilai N-gain sebesar 0,63 berada pada kategori sedang–tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Field Project* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa serta relevan dengan kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) dan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

### Kata Kunci:

Pembelajaran; Field Project; Berpikir Kreatif; Berpikir Inovatif; Buku Ajar Kewirausahaan;

## PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi dinamika perubahan sosial dan ekonomi global. Pada abad ke-21, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif menjadi kompetensi kunci yang harus dimiliki mahasiswa, khususnya dalam bidang kewirausahaan (Trilling & Fadel, 2009). Kreativitas dipahami sebagai kemampuan menghasilkan gagasan yang orisinal, beragam, dan bernilai (Amabile, 1996), sedangkan inovasi merupakan proses penerapan gagasan kreatif tersebut menjadi produk, layanan, atau proses yang memiliki nilai guna (OECD, 2018). Kedua kemampuan ini menjadi fondasi utama dalam menciptakan peluang usaha baru serta meningkatkan daya saing lulusan perguruan tinggi..

Pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan langsung pada permasalahan nyata (Bell, 2010). Melalui pembelajaran berbasis proyek lapangan (*Field Project*), mahasiswa didorong untuk mengintegrasikan pengetahuan teoretis dengan praktik kewirausahaan secara kontekstual.

Kemampuan berpikir kreatif dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide yang orisinal, fleksibel, dan bermakna, sedangkan kemampuan berpikir inovatif menekankan pada proses implementasi ide kreatif menjadi solusi yang bernilai guna (Runco & Jaeger, 2019; Drucker, 2020). Dalam konteks pendidikan tinggi, kedua kemampuan ini menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Secara teoretis, pembelajaran *Field Project* sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar langsung (Schunk, 2020). Selain itu, hasil studi internasional menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik (OECD, 2010).

Pengembangan pembelajaran berbasis *Field Project* juga berkaitan dengan pendekatan *design research* dalam pendidikan, yang menekankan perancangan lingkungan belajar untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna (Cobb & Gravemeijer, 2006). Buku ajar kewirausahaan yang digunakan dalam penelitian ini dirancang sebagai bagian dari lingkungan belajar yang mendukung proses eksplorasi, refleksi, dan inovasi mahasiswa. Inovasi dalam kewirausahaan dipahami sebagai proses penciptaan nilai melalui penerapan ide kreatif dalam konteks nyata (Drucker, 2020; OECD, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran kewirausahaan perlu memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengalami langsung proses inovasi tersebut melalui proyek lapangan yang terstruktur.

Pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi idealnya dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skills* (HOTS), termasuk berpikir kreatif dan inovatif (Anderson & Krathwohl, 2001). Namun, praktik pembelajaran kewirausahaan masih banyak didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada dosen dan menekankan penguasaan konsep teoritis. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif mahasiswa dan terbatasnya kesempatan untuk

mengeksplorasi ide secara kreatif. Sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, diperlukan model pembelajaran inovatif yang kontekstual dan autentik (Kemendikbudristek, 2020).

Pembelajaran *Field Project* merupakan pengembangan dari *project-based learning* yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui keterlibatan langsung di lapangan. Model ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Selain itu, pembelajaran *Field Project* juga sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), yang menegaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Melalui pengalaman lapangan, mahasiswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara nyata.

Dari perspektif teori kreativitas, Torrance (1974) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif mencakup empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Pembelajaran berbasis proyek lapangan memberikan ruang yang luas bagi mahasiswa untuk mengembangkan keempat indikator tersebut melalui kegiatan identifikasi masalah, eksplorasi peluang usaha, perancangan ide, dan pengembangan produk. Sementara itu, kemampuan berpikir inovatif berkaitan dengan teori inovasi yang menekankan proses penciptaan nilai melalui implementasi ide baru yang relevan dan aplikatif (Schumpeter, 1934; Drucker, 2007).

Selain model pembelajaran, buku ajar kewirausahaan berperan penting sebagai media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Buku ajar yang dirancang secara kontekstual dan terintegrasi dengan pembelajaran *Field Project* dapat berfungsi sebagai panduan sistematis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek kewirausahaan. Berdasarkan teori *self-directed learning*, sumber belajar yang terstruktur dengan baik dapat mendorong kemandirian belajar, refleksi, dan tanggung jawab mahasiswa terhadap proses belajarnya (Knowles, 1975). Dengan demikian, buku ajar tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga instrumen penguatan pembelajaran berbasis pengalaman.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman lapangan berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas, inovasi, dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa (Bell, 2010; Sani, 2019). Namun, kajian empiris yang secara spesifik mengintegrasikan pembelajaran *Field Project* dengan buku ajar kewirausahaan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa masih terbatas, khususnya pada konteks perguruan tinggi swasta di daerah. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Field Project* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa melalui buku ajar kewirausahaan di Universitas Hamzanwadi Tahun 2025. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman serta kontribusi praktis bagi dosen dan

institusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang selaras dengan kebijakan MBKM dan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran pengaruh perlakuan pembelajaran secara objektif dan sistematis (Creswell & Creswell, 2018). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest design*, yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan ketika pengacakan subjek tidak memungkinkan (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2019).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Etikan & Bala, 2017). Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif dan inovatif diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran (Taherdoost, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang diberikan kepada mahasiswa pada tahap pretest dan posttest. Instrumen tes disusun berdasarkan kerangka teoretis berpikir kreatif yang mencakup indikator kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) sebagaimana dikembangkan oleh Torrance dan masih banyak digunakan dalam penelitian mutakhir mengenai kreativitas (Runco & Jaeger, 2019).

Sementara itu, kemampuan berpikir inovatif diukur melalui indikator kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan dan mengimplementasikan ide kreatif menjadi solusi kewirausahaan yang bernilai, selaras dengan teori inovasi kontemporer yang menekankan penciptaan nilai dan kebermanfaatan (OECD, 2018; Drucker, 2020). Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk menjamin ketepatan dan konsistensi pengukuran (Taherdoost, 2021). Selain tes, teknik dokumentasi digunakan untuk mendukung data terkait proses pelaksanaan pembelajaran *Field Project*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari mahasiswa sebagai subjek penelitian. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa Universitas Hamzanwadi yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan pada semester ganjil Tahun Akademik 2025/2026. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Etikan & Bala, 2017). Pertimbangan tersebut meliputi kelas yang menerapkan pembelajaran *Field Project* secara sistematis dan menggunakan buku ajar kewirausahaan yang dirancang berbasis proyek lapangan. Berdasarkan kriteria tersebut, sampel penelitian berjumlah 70 mahasiswa.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest (Field, 2020), sedangkan efektivitas peningkatan pembelajaran dianalisis menggunakan perhitungan N-gain (Hake, 1999; Meltzer, 2022).

Teknik analisis data dilakukan secara terintegrasi melalui beberapa tahapan. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan data melalui perhitungan nilai rata-rata dan standar deviasi skor pretest dan posttest. Selanjutnya, analisis statistik

inferensial dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran (Field, 2020). Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan pembelajaran secara pedagogis, dilakukan perhitungan nilai N-gain yang banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran berbasis intervensi (Hake, 1999; Meltzer, 2022). Seluruh pengujian statistik dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran *Field Project* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa melalui buku ajar kewirausahaan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif kemampuan awal mahasiswa ditunjukkan melalui skor pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data pre-test digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa sebelum penerapan pembelajaran *Field Project*. Secara umum, hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa pada kedua kelas berada pada tingkat yang relatif sebanding.

Tabel 1.  
Deskripsi Data Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Mahasiswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	35	75	46	63,54
Kontrol	35	75	46	62,86

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 63,54, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,86. Perbedaan rata-rata yang relatif kecil menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa pada kedua kelas berada pada kondisi yang hampir sama. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki titik awal yang setara, sehingga layak digunakan untuk menguji efektivitas perlakuan pembelajaran *Field Project*. Temuan ini sejalan dengan prinsip desain kuasi-eksperimen yang menekankan kesetaraan awal kelompok untuk meminimalkan bias hasil penelitian (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2019).

Setelah perlakuan diberikan, mahasiswa pada kelas eksperimen mengikuti pembelajaran kewirausahaan berbasis *Field Project* yang terintegrasi dengan buku ajar, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 2.  
Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif

Tes	N	Mean	Standar Deviasi
Pretest	70	62,4	6,8

Posttest	70	81,7	5,9
----------	----	------	-----

Berdasarkan tabel di atas terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 19,3 poin setelah penerapan pembelajaran *Field Project*. Tabel tersebut menunjukkan peningkatan skor rata-rata mahasiswa dari 62,4 pada pretest menjadi 81,7 pada posttest, yang mengindikasikan efektivitas pembelajaran *Field Project* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif.

Tabel 3.  
Hasil Uji Paired Sample t-test

Variabel	t hitung	df	Sig. (p-value)
Pretest–Posttest	9,86	39	0,000

Nilai  $p < 0,05$  menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Sementara N-gain menunjukkan nilai 0,63 yang berada pada kategori sedang–tinggi, menandakan peningkatan kemampuan mahasiswa yang bermakna secara pedagogis. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan ini tercermin dari naiknya nilai rata-rata post-test serta sebaran skor yang lebih baik pada kelas eksperimen.

Tabel 4.  
Nilai N-gain Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain	Kategori
62,4	81,7	0,63	Sedang–Tinggi

Analisis statistik inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran *Field Project* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis proyek lapangan mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih fleksibel, orisinal, dan aplikatif dalam memecahkan permasalahan nyata kewirausahaan (Bell, 2010; Runco & Jaeger, 2019).

Selain itu, perhitungan N-gain menunjukkan bahwa tingkat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Field Project* tidak hanya

berdampak signifikan secara statistik, tetapi juga efektif secara pedagogis. Hasil ini sejalan dengan temuan Meltzer (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa mengalami peningkatan sebesar 19,3 poin setelah diterapkannya pembelajaran *Field Project*. Penurunan nilai standar deviasi pada posttest menunjukkan kemampuan mahasiswa menjadi lebih homogen.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Field Project* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa secara signifikan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa (Bell, 2010).

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide-ide yang lebih beragam dan orisinal, sedangkan peningkatan kemampuan berpikir inovatif tercermin dari kemampuan mahasiswa dalam mengimplementasikan ide kreatif menjadi solusi kewirausahaan yang aplikatif. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa inovasi merupakan hasil dari proses kreatif yang diimplementasikan secara nyata (Runco & Jaeger, 2019; Drucker, 2020).

Secara konseptual, hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar (Schunk, 2020). Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan temuan OECD (2018) yang menegaskan bahwa pembelajaran inovatif berperan penting dalam pengembangan kompetensi kewirausahaan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Schunk, 2020). Pembelajaran *Field Project* memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan konseptual dengan praktik kewirausahaan di lapangan, sehingga mendorong lahirnya ide-ide kreatif dan inovatif yang bernilai guna. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan pembelajaran *Field Project* melalui buku ajar kewirausahaan merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik dan *experiential learning* yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar. Pembelajaran *Field Project* memungkinkan mahasiswa mengamati permasalahan nyata, mengembangkan ide usaha, serta menyusun solusi inovatif secara kolaboratif..

Hasil penelitian ini sejalan dengan kebijakan pendidikan tinggi sebelumnya Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman lapangan. Selain itu, implementasi pembelajaran *Field Project* juga berkontribusi terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya pada aspek peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi lulusan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Field Project* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa Universitas Hamzanwadi melalui penggunaan buku ajar kewirausahaan. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Field Project* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa keterlibatan mahasiswa secara langsung dalam proyek lapangan mampu mendorong mereka untuk mengembangkan ide-ide kreatif serta mengimplementasikannya secara inovatif dalam konteks kewirausahaan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa setelah penerapan pembelajaran *Field Project*. Perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang diperkuat melalui uji statistik dan perhitungan N-gain, mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek lapangan efektif tidak hanya secara statistik, tetapi juga secara pedagogis. Pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menantang, dan bermakna, sehingga mahasiswa mampu mengintegrasikan pengetahuan teoretis dengan praktik nyata kewirausahaan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran *Field Project* yang terintegrasi dalam buku ajar kewirausahaan merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan secara lebih luas sebagai bagian dari penguatan pembelajaran kewirausahaan di perguruan tinggi, khususnya dalam mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 dan kebijakan pembelajaran berbasis pengalaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, disarankan agar pembelajaran *Field Project* diterapkan secara lebih luas dalam mata kuliah kewirausahaan di Universitas Hamzanwadi. Model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan berbasis permasalahan nyata. Penerapan *Field Project* juga perlu didukung dengan pengembangan buku ajar kewirausahaan yang sistematis, aplikatif, dan selaras dengan karakteristik mahasiswa serta kebutuhan dunia usaha.

Bagi dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan, disarankan untuk mengintegrasikan pembelajaran *Field Project* dengan pendekatan pembelajaran aktif lainnya, seperti *problem-based learning* dan *collaborative learning*, agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menantang. Selain itu, dosen perlu memberikan pendampingan dan refleksi secara berkelanjutan selama pelaksanaan proyek lapangan agar mahasiswa mampu mengoptimalkan proses berpikir kreatif dan inovatif secara lebih terarah.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan desain eksperimen yang lebih luas, seperti penggunaan kelompok kontrol yang lebih variatif atau penerapan pada konteks mata kuliah lain. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji dampak pembelajaran *Field Project* terhadap variabel lain, seperti sikap kewirausahaan, kemampuan pemecahan masalah, dan kesiapan berwirausaha, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2): 39–43.
- Cobb, P. & Gravemeijer, K. (2006). Design research from a learning design perspective. Dalam Akker, J. van den, Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (Eds.), *Educational Design Research* (hal. 17–51). New York: Routledge.
- Creswell, J. W. & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Drucker, P. F. (2020). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. New York: Routledge.
- Etikan, I. & Bala, K. (2017). Sampling and sampling methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6): 215–217.
- Field, A. (2020). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). London: Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished Manuscript*. Indiana University.
- Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). *Essentials of Chemical Dependency Counseling*. New York: Columbia University Press.
- McKibben, B. (1992). *The Age of Missing Information*. New York: Random House.
- Meltzer, D. E. (2022). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics. *American Journal of Physics*, 90(3): 205–214.
- Nahdi, K. (2009). Pola pelibatan wanita dalam kelompok masyarakat program Inpres Desa Tertinggal (POKMAS IDT) di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal EducatiO*, IV(1): 1–15.
- OECD. (2018). *Innovation Strategy: Inclusive Growth*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2010). *PISA Results: What Makes a School Successful?* Diakses pada 26 Maret 2012, dari <http://www.oecd.org/dataoecd/11/16/48852721.pdf>
- Runco, M. A. & Jaeger, G. J. (2019). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 31(1): 92–96.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taherdoost, H. (2021). Validity and reliability of the research instrument. *International Journal of Academic Research in Management*, 10(1): 28–36.
- Zulkardi. (2002). *Developing a Learning Environment on Realistic Mathematics Education for Indonesian Student Teachers*. Disertasi tidak dipublikasikan, Enschede, University of Twente.