

## PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN DI LINGKUNGAN SEKOLAH

\*<sup>1</sup>Mufti Alam, <sup>2</sup>Rifdha Raudatul Zannah, <sup>3</sup>Ira Novianti, <sup>4</sup>Alpan Hidayat <sup>5</sup>Nurwahyu Abadi

<sup>6</sup>Kamaludin <sup>7</sup>Anak Agung Gede Dharma

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Pamulang

\*E-mail: [mufti.alam7@gmail.com](mailto:mufti.alam7@gmail.com)

### ABSTRAK

Dengan terus berkembangnya teknologi dan semakin menjamurnya wirausahawan yang telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia kerja dan ekonomi, sehingga menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan yang relevan dan adaptif. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) siswa/i di SMAN 5 Kota Serang melalui pengetahuan keterampilan berwirausaha. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemahaman siswa terhadap strategi pemasaran dan ide produk, padahal peluang wirausaha dan karier di bidang ini semakin sempit dengan produk yang sudah mulai beragam. Metode yang digunakan meliputi pemberian materi interaktif menggunakan media sosial dan platform e-commerce. Program ini diikuti oleh siswa kelas X yang memiliki ketertarikan pada pengembangan kreativitas dan pelatihan kewirausahaan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengembangkan diri serta mulai bermunculan ide-ide usaha. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk SDM muda yang kreatif, produktif, dan siap bersaing di masa depan.

**Kata Kunci :** Kreativitas, SDM, Siswa SMA, Keterampilan

### ABSTRACT

*With the continuous development of technology and the increasing number of entrepreneurs who have driven significant changes in the world of work and the economy, it requires the younger generation to have relevant and adaptive skills. This Community Service Activity aims to improve the quality of human resources (HR) of students at SMAN 5 Kota Serang through knowledge of entrepreneurial skills. This activity is motivated by the lack of understanding of students regarding marketing strategies and product ideas, even though entrepreneurial and career opportunities in this field are increasingly narrow with products that are starting to be diverse. The methods used include providing interactive materials using social media and e-commerce platforms. This program is attended by grade X students who are interested in developing creativity and entrepreneurship training. The results of the activity show an increase in students' understanding and skills in developing themselves and the emergence of business ideas. This activity is expected to be the first step in forming young human resources who are creative, productive, and ready to compete in the future..*

**Keywords :** Creativity, Human Resources, High School Students, Skills

### PENDAHULUAN

Dengan mengemban tugas utama sebagai salah satu Perguruan tinggi di Indonesia yaitu tiga tridharma perguruan tinggi, yang terdiri dari pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat. Universitas Pamulang PSDKU

Serang, lewat Pengabdian kepada masyarakat ini, Perguruan tinggi berusaha untuk memenuhi Tri Dharma tersebut dengan melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat, seperti pelatihan kewirausahaan. Berwirausaha sebaiknya dimulai dengan sesegera mungkin bahkan dari usia dini dan juga dimulai dari bangku sekolah menengah.

Pada Umumnya, kegiatan ini dibuat sebagai bentuk dukungan kampus perguruan tinggi kepada pemerintah kota Serang terutama dunia pendidikan dalam mengembangkan usaha kecil dan dalam dunia pekerjaan, serta dalam rangka menjalin kerjasama dengan institusi pendidikan tingkat menengah atas, dalam hal ini SMAN 5 Kota Serang. Sehingga kegiatan ini nantinya diharapkan menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan serta menumbuhkan motivasi dan kreativitas wirausaha dilingkungan siswa, dan diharapkan siswa dapat memulai usaha sejak dibangku sekolah maupun setelah lulus dari sekolah.

Manusia dalam menjalankan hidup pasti memiliki tujuan yang didorong oleh motivasi besar yang berasal dalam dirinya sendiri. Motivasi diri siswa untuk memulai berwirausaha dapat ditumbuhkan dengan upaya untuk memulai bisnis sendiri yang akhirnya dapat menumbuhkan kebersamaan untuk kerjasama yang lainnya. Karena pada dasarnya manusia hidup dengan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya, sehingga manusia disebut sebagai makhluk sosial. Manusia pada dasarnya hidup saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya, dan mereka juga selalu saling menguntungkan antara satu dengan yang lain untuk kepentingan mereka masing - masing.

Motivasi adalah suatu dorongan dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melakukan sesuatu, termasuk menjadi young entrepreneur (Sarosa, 2005). Kebanyakan dari orang yang berhasil di dalam dunia ini mempunyai motivasi yang sangat kuat yang mendorong tindakan - tindakan mereka untuk memulai. Mereka mengetahui dengan baik yang menjadi motivasinya dan memelihara motivasi tersebut dalam setiap tindakannya untuk mulai berproses. Baum, Frese, and Baron (2007) menyampaikan bahwa motivasi dalam kewirausahaan meliputi motivasi yang diarahkan untuk mencapai tujuan kewirausahaan, seperti tujuan yang melibatkan pengenalan dan eksploitasi terhadap peluang bisnis. Motivasi yang tinggi untuk mengembangkan usaha baru

sangat diperlukan bukan hanya oleh rasa percaya diri dalam hal kemampuannya untuk berhasil, tetapi harus di imbangi juga dengan kemampuannya dalam mengakses informasi mengenai peluang kewirausahaan.

Wirausaha yang sukses dengan N Ach (Need for Achievement) tinggi akan memberikan pedoman bagi analisa diri sendiri. N Ach adalah suatu tanda - tanda penting dari dorongan kewirausahaan. Motivasi berwirausaha akan muncul karena ada keinginan yang tinggi untuk berprestasi. Semakin tinggi meyakini makna prestasi dirinya, maka akan semakin meyakini bahwa prestasinya harus dapat mendorong dirinya untuk terwujudnya prestasi yang lebih baik lagi. Di dalam motivasi berwirausaha sangat diperlukan juga daya juang untuk sukses, mau belajar dengan melihat keberhasilan orang lain, serta memiliki dorongan yang sangat kuat untuk mengatasi semua kendala dalam berwirausaha. McClelland dalam Sumarsono (2010:7) mengatakan penggerak psikologis utama yang memotivasi wiraswastawan adalah kebutuhan untuk berprestasi.

Suryana (2003) menyatakan bahwa kreativitas merupakan: “Berpikir sesuatu yang baru”. “Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide - ide baru serta untuk menemukan cara - cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang”. Kreativitas merupakan suatu topik yang relevan, tidak hanya bagi wirausaha yang baru memulai, tetapi juga bagi pengusaha dan kegiatan usaha pada umumnya

Kretivitas merupakan sumber yang paling penting dalam penciptaan daya saing untuk semua organisasi yang peduli terhadap pertumbuhan dan perubahan. A. Roe dalam Frinces (2004) mengatakan bahwa adanya syarat - syarat orang yang kreatif yaitu :

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman.
- b. Pengamatan melihat dengan cara yang biasa dilakukan.
- c. Keinginan Toleransi terhadap ambiguitas,
- d. Kemandirian dalam penilaian, pikiran dan tindakan,
- e. Memerlukan dan menerima otonomi,
- f. Kepercayaan terhadap diri sendiri,
- g. Tidak sedang tunduk pada pengawasan kelompok,
- h. Ketersediaan untuk mengambil resiko yang diperhitungkan.

Dengan penciptaan wirausaha (*entrepreneur*) yang menjadi salah satu alternatif solusi atas berbagai masalah yang timbul di masyarakat seperti kemiskinan dan kesenjangan sosial, dengan meningkatnya pengangguran di usia produktif, hingga dengan kondisi tersebut menuntut adanya tindakan kreatif dan inovatif. Jiwa berwirausaha bukan hanya sebatas kecerdasan akademik dan keterampilan menghasilkan produk tertentu tetapi juga jiwa dinamis dalam menangkap tantangan dan resiko kemudian merubahnya menjadi peluang dan potensi pertumbuhan (Soegoto, 2009).

Peraturan Presiden Nomor 27 Tahun 2013 mengatakan bahwa dalam rangka meningkatkan daya saing nasional perlu ditumbuh kembangkan wirausaha baru yang tangguh, kreatif dan profesional. Pengembangan inkubator wirausaha ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan jenis usaha baru yang mempunyai nilai ekonomi yang baik dan berdaya saing tinggi serta mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya manusia yang ada dan terdidik dalam menggerakkan perekonomian dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Setiap orang di dunia memiliki bakat, keterampilan, ketertarikan dan hobi yang akan memberikan banyak keuntungan jika dimanfaatkan dengan sebaik baiknya. Setelah lulus dari kuliah, ada beberapa pilihan yang dapat kita ambil seperti bekerja, membuka usaha sendiri atau melanjutkan pendidikan. Entrepreneur adalah orang yang mengelola dan menghitung peluang dan resiko dari suatu motivasi baru atau berbeda, harus mampu menggabungkan logika dan kreativitas. Entrepreneurship adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memulai atau menjalankan suatu bisnis. Technopreneurship adalah usaha yang dilakukan untuk memulai atau menjalankan suatu bisnis dengan memanfaatkan teknologi sebagai inovasinya, dan umumnya menciptakan sesuatu yang belum ada dengan langkah visi jauh ke depan.

Menurut dr. Suryana M.Si, dalam bukunya (2003) ilmu kewirausahaan berasal dari ilmu dalam bidang perdagangan. Namun di kemudian hari dikembangkan dalam bidang - bidang lain seperti bidang industri, pendidikan, kesehatan, lembaga pemerintah, perguruan tinggi dan lainnya. Berdasarkan pendapat diatas maka siswa SMA memiliki peluang besar untuk ikut

mengembangkan ekonomi rakyat termasuk siswa yang sedang mempersiapkan diri untuk mengisi peluang kerja sebagai pekerja pada dunia usaha dan industri.

## **METODE PELAKSANAAN**

Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Pamulang PSDKU Kota Serang yang melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengajukan surat permohonan PKM ke Universitas Pamulang PSDKU Kota Serang. Setelah mendapat persetujuan dari pihak kampus UNPAM PSDKU Kota Serang, mahasiswa jurusan Manajemen UNPAM PSDKU Kota Serang akan menghadap ke pihak Kepala Sekolah SMAN 5 Kota Serang untuk mengajukan surat permohonan dan proposal kegiatan PKM di sekolah tersebut.

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan penyuluhan secara langsung, demonstrasi dan pendampingan dalam pelaksanaan dengan memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa mengenai pentingnya sebuah Peningkatan Kualitas SDM siswa/i Melalui Peningkatan Kreativitas Dan Pelatihan Kewirausahaan Di Lingkungan Sekolah. Beberapa tahapanya yaitu:

a. Tahap Sebelum Kegiatan

Adapun Tahapan-tahapan awal yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Survei awal, tahapan ini dilakukan survei ke lokasi Sekolah SMAN 5 Kota Serang yang berlokasi di Kp. Jl. Ayip Usman No. 26, Kaligandu, Kec. Serang, Kota Serang, Prov. Banten. Kode pos 42151.
- 2) Persiapan alat, Persiapan peralatan dan kuisuiner untuk pelatihan ini meliputi : Menyiapkan komputer / laptop / Handphone, menyiapkan infokus dan Merancang kuisisioner tingkat pemahaman dan kepuasan pelatihan yang akan di bagikan pada peserta serta penyusunan bahan dan juga materi pelatihan yang meliputi slide dan hard copy untuk peserta kegiatan.

b. Tahap pelaksanaan kegiatan

Tahapan ini akan diberi pemahaman kepada peserta kegiatan tentang pentingnya Peningkatan Kualitas SDM Dan pengetahuan Dalam pemasaran digital.

Mengenai bagian yang dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembukaan, bagian ini untuk sambutan-sambutan perwakilan dosen, dan wakil kepala humas.
- 2) Pemaparan Materi, bagian ini untuk memberikan pemahaman pada peserta kegiatan PKM dengan judul Peningkatan Kualitas SDM Siswa/I SMAN 5 Kota Serang Melalui Pengetahuan Pemasaran Digital untuk menjadi wirausahawan bagi generasi muda, serta memberikan gambaran tentang strategi pemasaran digital di era saat ini.
- 3) Diskusi, bagian ini memberikan waktu untuk peserta didik agar bertanya atau mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh pemateri. Yang terakhir adalah pembagian hadiah dan kenang-kenangan.

c. Tahap pasca kegiatan

Adapun tahap-tahap yang dilakukan setelah kegiatan adalah sebagai berikut :

- 1) Penyusunan laporan akhir, jurnal, dan artikel berita yang dibuat berdasarkan hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat selama acara berlangsung.
- 2) Penyerahan Hard Cover laporan akhir, publish jurnal, publish artikel, dan yang terakhir penyerahan sertifikat. publikasi baik kedalam jurnal, maupun kedalam media seperti berita.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemasaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), terutama dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap adaptif terhadap teknologi. Kegiatan ini difokuskan pada upaya pemberdayaan siswa melalui peningkatan Soft Skills, khususnya pada aspek komunikasi efektif dan kepemimpinan yang merupakan kompetensi penting dalam menunjang keberhasilan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di masa mendatang. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan evaluasi refleksi harian selama pelaksanaan program, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta, terutama dalam

mengembangkan aspek kepercayaan diri, kemampuan komunikasi interpersonal, dan kemampuan mengambil keputusan dalam konteks kerja kelompok. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar peserta menunjukkan kecenderungan bersikap pasif, terutama ketika dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka berbicara di depan umum atau memimpin diskusi kelompok. Namun, seiring berjalannya program terjadi perubahan sikap yang cukup mencolok. Secara keseluruhan, pelaksanaan program ini telah memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kapasitas personal dan sosial peserta dalam konteks pemberdayaan masyarakat.

Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan terkait penyampaian materi tentang Keterampilan Komunikasi dan Pelatihan Kepemimpinan, para siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep kepemimpinan dan masih menunjukkan sikap kurang percaya diri dalam berkomunikasi. Namun, setelah mengikuti kegiatan tersebut, mereka menjadi lebih percaya diri, memahami pentingnya komunikasi yang efektif, serta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kepemimpinan. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan Program PKM melalui Simulasi dan Role Play Keterampilan Komunikasi dan Pelatihan Kepemimpinan Siswa

Berdasarkan hasil kegiatan pelaksanaan dan analisis data observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepemimpinan peserta didik melalui pendekatan pembelajaran partisipatif dan kontekstual. Keberhasilan program ini didukung oleh kesesuaian materi yang diberikan dengan kebutuhan riil peserta didik, serta metode pelatihan yang interaktif dan reflektif, sehingga dari keberhasilan ini menunjukkan pentingnya penguatan *soft skills*, khususnya komunikasi dan kepemimpinan, sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan terhadap program pengembangan diri yang berkelanjutan.





*Gambar 1 Penyampaian Sambutan Oleh Kepala Sekolah*



*Gambar 2 Penyampaian Materi Kepada Peserta*

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya memberikan dampak langsung kepada peserta didik, tetapi juga memberikan pengaruh yang lebih luas terhadap ekosistem sekolah, khususnya bagi para pendidik dan suasana belajar secara keseluruhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan sejumlah guru, program ini dinilai telah menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pendekatan pelatihan aplikatif yang menekankan pada pembentukan karakter. Pendekatan ini dinilai efektif dalam memperkaya metode pengajaran yang selama ini cenderung hanya berorientasi pada aspek kognitif. Melalui pelatihan ini, para siswa dan guru menunjukkan peningkatan pemahaman tentang pentingnya mengintegrasikan keterampilan diri seperti keterampilan komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan empati ke dalam proses pendidikan yang lebih holistik dan seimbang.



## **KESIMPULAN**

Pada tanggal 22 April 2025, Universitas Pamulang PSDKU Serang telah melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berlokasi di SMAN 5 Kota Serang. Secara keseluruhan kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini yaitu kami semua berhasil telah melakukan kegiatan ini dengan memberikan motivasi kepada para siswa/i untuk memulai usaha secara digital dan menambah pengetahuan mereka dalam bidang pemasaran dan sumber daya manusia.

Peningkatan kreativitas memiliki dampak signifikan dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga kehidupan sehari-hari. Kreativitas membantu individu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir inovatif, dan beradaptasi dengan perubahan. Dalam pendidikan, kreativitas mendorong siswa untuk berpikir di luar kotak dan menemukan solusi baru, sementara di dunia profesional, kreativitas memicu inovasi dan pertumbuhan. Secara umum, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik, baik berupa ide, produk, maupun solusi. Program ini juga perlu memberikan piagam sebagai bentuk partisipasi bagi siswa dan dosen sebagai bentuk pengakuan kontribusi dan portofolio akademik.

## **SARAN**

Sementara itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk fasilitas maupun penugasan guru pendamping, serta mengintegrasikan pelatihan ini ke dalam program ekstrakurikuler atau kurikulum kewirausahaan. Selain memperkuat kolaborasi dengan perguruan tinggi, kegiatan ini berperan penting dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja dan mendorong tumbuhnya semangat untuk pengembangan diri siswa. Adapun saran yang dapat kami sampaikan sebagai berikut :

### **a. Bagi Siswa**

- Anak harus lebih aktif dalam bermain sehingga mudah untuk beradaptasi dengan permainan baru yang diberikan kepada anak.
- Anak harus lebih berani mencoba hal – hal baru agar tidak hanya diam saja ketika bermain.

### **b. Bagi Guru**

- Supaya pembelajaran dapat menarik bagi anak, maka guru harus menyediakan media harus menyediakan media yang menarik dan tidak monoton sehingga anak merasa senang dan tidak mudah bosan.
- Memberikan motivasi kepada anak agar dapat meningkatkan kreativitasnya dengan memberikan reward.

c. Bagi Lembaga

Diharapkan dapat memfasilitasi anak untuk meningkatkan kreativitas untuk meningkatkan kreativitas dengan menyediakan media dan peralatan yang lebih beragam sehingga dapat merangsang anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan optimal.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Segala puji dan syukur bagi Tuhan yang Maha Esa, juga senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul "Peningkatan Kreativitas Dan Pelatihan Kewirausahaan Dilingkungan Sekolah". Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Ucapan terima kasih secara khusus kami sampaikan kepada pimpinan Universitas Pamulang dan Ketua Program Studi Manajemen Universitas Pamulang PSDKU Serang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada tim dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan ini. Kami juga menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada kepala sekolah, guru pendamping, serta seluruh jajaran manajemen SMAN 5 Kota Serang atas kerja sama yang luar biasa dan keterbukaan dalam mendukung program ini.

Terima kasih yang mendalam juga kami tujukan kepada para siswa/i peserta pelatihan, yang telah menunjukkan antusiasme, semangat belajar, dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Tak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada dosen pendamping, rekan - rekan mahasiswa, dan seluruh panitia

pelaksana yang telah bekerja keras dan penuh dedikasi dalam merancang serta menjalankan kegiatan ini hingga tuntas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.Pearce, John, Robinson,Jr., Richard B. (1994). *Strategic Management : Formulation, Implementation, and Control*. USA : Richard D. Irwin, Inc.
- Baum, J. R., Frese, M., & Baron, R. A. (2007). *The psychology of entrepreneurship*. Mahwa, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Frinces, Heflin. 2004. *Kewirausahaan dan Inovasi Bisnis*, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Penerbit Darusalam. Kementrian Koperasi UMKM RI, 2005, *Peran UKM dalam Pembangunan Ekonomi Nasional*, [www.google.com](http://www.google.com), diakses 12 Maret 2012.
- Maisaroh. (2023). Implementasi Project-Based Learning dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 218–222. <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/proseminaslppm/article/download/52/67/253>
- Munarsih, M., Akbar, M. F., Ariyanto, A., Ivantan, I., & Sudarsono, A. (2020). Pelatihan digital marketing dalam meningkatkan kompetensi siswa untuk berwirausaha pada SMK Muhammadiyah Parung - Bogor. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6275>
- Nursaadah, S., Mashudi, F. A., Silalahi, E. O., & Kuntari, W. (2025). Membangun bisnis digital melalui Project-Based Learning: Studi pengembangan website pemesanan online siMenu. *Switch: Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.62951/switch.v3i1.327>
- Sarosa, P. (2005). *Kiat praktis membuka usaha. Becoming young entrepreneur: Dream big start small, act now! Panduan praktis & motivasional bagi kaum muda dan mahasiswa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan Teori dan Praktek*. Jakarta: Salemba Empat
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*, Edisi Revisi, Jakarta: Salemba Empat.
- Suryani, T., Ramdani, Z., & Lestari, H. (2021). Penerapan Project-Based Learning dalam Pengembangan Keterampilan Pemasaran Digital di Kalangan Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 100–109.
- Syahputra, R. (2023). Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMK Negeri 15 Pandeglang. *Jurnal Aplikasi Literasi*, 5(2), 45–52. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL/article/view/46990>
- Syaiful Bahri Djamarah, (2008), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.