

MEMBANGUN KREATIFITAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT WIRASWASTA SISWA PADA SMA NEGERI 6 KOTA SERANG

Rhifwan Aji Bimantoro Adriyanto¹, Mardiana², Mulyani³, Nunu Mutiah⁵, Yunda Sulistia⁶

*Program Studi Manajemen (Kampus Kota Serang), Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Pamulang, Kota Serang, Indonesia¹²³⁴⁵*

E-mail: dosen03218@unpam.ac.id¹, dosen03241@unpam.ac.id²

Abstract

Rasio kewirausahaan Indonesia masih relatif rendah dan didominasi usaha informal, sementara tantangan ekonomi kreatif dan digital menuntut generasi muda yang kreatif dan inovatif. Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan minat berwirausaha siswa SMA Negeri 6 Cipocok melalui pelatihan berbasis pengalaman. Metode yang digunakan meliputi seminar tematik, workshop kreativitas, praktik ideasi usaha, pembuatan prototipe sederhana, dan simulasi pemasaran digital. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test serta observasi partisipasi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan minat berwirausaha siswa dengan kenaikan skor evaluasi sebesar 28–35% dan tingkat partisipasi aktif lebih dari 90%. Kegiatan ini efektif menumbuhkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir kreatif, serta kesiapan siswa dalam mengembangkan ide usaha. Program direkomendasikan untuk direplikasi pada sekolah lain sebagai model penguatan kewirausahaan berbasis kreativitas.

Kata kunci: Kewirausahaan, Kreativitas, siswa SMA, Ekonomi kreatif, pengabdian kepada masyarakat

Abstract

Indonesia's entrepreneurship ratio remains relatively low and largely informal, while the creative and digital economy demands creative and innovative youth. This Community Service Program (PKM) aims to enhance creativity and entrepreneurial interest among students of SMA Negeri 6 Cipocok through experiential learning-based training. The program employed thematic seminars, creativity workshops, business ideation practices, simple prototyping, and digital marketing simulations. Evaluation was conducted using pre- and post-tests and participation observation. Results indicate improved understanding and entrepreneurial interest, with evaluation score increases of 28–35% and over 90% active participation. The program effectively fostered creativity, self-confidence, and readiness to develop business ideas, and is recommended for replication in other schools.

Keywords: entrepreneurship, creativity, high school students, creative economy, community service

Pendahuluan

Penguatan kewirausahaan pada jenjang pendidikan menengah menjadi kebutuhan strategis di tengah dinamika ekonomi global, perkembangan ekonomi kreatif, serta percepatan transformasi digital. Dunia kerja dan dunia usaha saat ini tidak hanya membutuhkan lulusan yang memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga individu yang kreatif, inovatif, adaptif, dan mampu menciptakan peluang secara mandiri. Dalam konteks ini, kewirausahaan dipandang bukan semata-mata sebagai aktivitas ekonomi, melainkan sebagai pola pikir (entrepreneurial mindset) yang mencakup keberanian mengambil risiko, kemampuan memecahkan masalah, serta kepekaan dalam melihat peluang di lingkungan sekitar.

Di Indonesia, rasio kewirausahaan masih relatif rendah dibandingkan negara maju, dan sebagian besar usaha yang berkembang masih bersifat informal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kewirausahaan sejak usia sekolah menjadi langkah penting untuk

menyiapkan generasi muda yang lebih mandiri dan berdaya saing. Namun demikian, rendahnya minat berwirausaha di kalangan siswa SMA sering kali disebabkan oleh minimnya integrasi pembelajaran kewirausahaan berbasis kreativitas dalam proses pendidikan formal. Pembelajaran cenderung berfokus pada aspek teoritis, sementara kesempatan siswa untuk bereksplorasi, berinovasi, dan mempraktikkan ide usaha masih terbatas.

Kreativitas merupakan elemen kunci dalam kewirausahaan modern karena berperan dalam penciptaan ide baru, inovasi produk, serta pengembangan model bisnis yang relevan dengan kebutuhan pasar. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih mampu melihat peluang, mengembangkan solusi, dan beradaptasi dengan perubahan. Oleh karena itu, penguatan kreativitas dalam pembelajaran kewirausahaan menjadi sangat penting, khususnya bagi siswa SMA yang berada pada fase pembentukan karakter, minat, dan orientasi masa depan.

SMA Negeri 6 Cipocok sebagai mitra kegiatan menghadapi tantangan serupa, yaitu masih terbatasnya program pembelajaran kewirausahaan yang bersifat aplikatif dan berbasis kreativitas. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, sebagian siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bagaimana kreativitas dapat diterapkan dalam kegiatan usaha. Mereka cenderung memandang kewirausahaan sebatas aktivitas jual beli sederhana, tanpa memahami proses ideasi, inovasi, dan penciptaan nilai tambah.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dengan tema “Membangun Kreativitas untuk Meningkatkan Minat Wirausaha Siswa”. Program ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang aplikatif melalui pendekatan experiential learning dan project-based learning. Melalui kombinasi seminar, workshop, dan praktik langsung, siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan minat berwirausaha, serta membangun kepercayaan diri dalam merancang ide usaha sederhana. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan ekonomi kreatif di masa depan.

Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi siswa SMA saat ini tidak hanya terbatas pada kurangnya pengetahuan tentang konsep kewirausahaan, tetapi juga ketidaksiapan mereka dalam menghadapi tuntutan dunia usaha modern yang menekankan kreativitas, inovasi, dan kemampuan menghasilkan ide bernilai. Banyak siswa mengenal kewirausahaan sebatas aktivitas jual beli atau membuka usaha kecil, tanpa memahami bahwa kreativitas merupakan faktor kunci dalam menciptakan produk unik, membangun branding, serta menghadapi persaingan bisnis yang semakin kompetitif di era digital. Kurangnya pemahaman ini menyebabkan siswa tidak mampu memanfaatkan peluang usaha yang sebenarnya tersedia di lingkungan sekitar mereka.

Selain itu, terdapat kesenjangan yang cukup besar antara kompetensi kewirausahaan yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan dunia industri kreatif. Banyak siswa belum terbiasa melakukan proses kreatif seperti brainstorming ide, merancang prototipe, membuat inovasi produk, atau memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan usaha. Kondisi ini diperburuk oleh kurikulum yang masih berfokus pada teori serta keterbatasan guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis kreativitas dan inovasi. Akibatnya, siswa belum memiliki kombinasi soft skills, hard skills, dan creative skills yang dibutuhkan untuk bersaing sebagai calon wirausahawan muda.

Berdasarkan identifikasi situasi tersebut, maka rumusan masalah yang akan dijawab melalui kegiatan PKM ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa mengenai peran kreativitas dalam kewirausahaan dan dampaknya terhadap daya saing usaha?
2. Strategi apa yang efektif diterapkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran kewirausahaan sehingga mereka mampu menghasilkan ide dan inovasi usaha yang relevan?
3. Bagaimana bentuk pelatihan dan pendampingan yang dapat membantu siswa menerapkan kreativitas dalam pembuatan produk, proyek bisnis, maupun simulasi usaha sehingga kesiapan mereka menjadi wirausahawan muda meningkat?

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab tantangan peningkatan kualitas kewirausahaan di era ekonomi kreatif dan digital melalui penguatan kreativitas, inovasi, serta kesiapan siswa dalam menciptakan peluang usaha baru. Melalui program “Penguatan Kreativitas dalam Kewirausahaan bagi Siswa SMA”, tim pelaksana berupaya membangun ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang lebih aplikatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan dunia usaha modern.

Program ini tidak hanya bertujuan memperkenalkan konsep kreativitas dan inovasi kepada siswa, tetapi juga memberikan pengalaman langsung melalui praktik ideasi, pembuatan prototipe, studi kasus bisnis, dan simulasi pengembangan usaha. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kewirausahaan berbasis kreativitas sehingga sekolah mampu menciptakan iklim pembelajaran yang lebih produktif, inspiratif, dan berkelanjutan.

Adapun tujuan khusus dari kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai peran kreativitas dalam kewirausahaan dan bagaimana kreativitas berkontribusi terhadap daya saing usaha.
2. Membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menghasilkan ide kreatif, merancang produk, serta mengembangkan inovasi usaha yang relevan dengan kebutuhan pasar.
3. Meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran kewirausahaan berbasis kreativitas sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, aplikatif, dan kontekstual.
4. Menyediakan model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang mendorong siswa untuk mempraktikkan proses kreatif melalui pembuatan produk, simulasi usaha, maupun mini project.
5. Membangun kerja sama berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam penguatan kreativitas, inovasi kewirausahaan, serta peningkatan kualitas pendidikan vokasi berbasis ekonomi kreatif.

Tinjauan Pustaka

Kewirausahaan merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi peluang, menciptakan nilai (value creation), serta mengembangkan solusi inovatif melalui kegiatan usaha. Dalam konteks pendidikan, kewirausahaan tidak hanya dipahami sebagai aktivitas bisnis, tetapi sebagai mindset dan skillset yang memungkinkan siswa berpikir kreatif, berani mengambil risiko, dan mampu menciptakan peluang di tengah dinamika ekonomi yang terus berubah. Menurut Kuratko (2021), kewirausahaan modern menekankan tiga aspek utama:

kreativitas, inovasi, dan kemampuan problem-solving sebagai fondasi pembentukan wirausaha muda yang adaptif.

Penelitian terbaru dari Global Entrepreneurship Monitor (GEM, 2023) menunjukkan bahwa generasi muda yang mendapatkan pendidikan kewirausahaan sejak sekolah memiliki kemungkinan 35% lebih tinggi untuk memulai usaha dibandingkan mereka yang tidak mendapatkan pembelajaran kewirausahaan. Pembelajaran ini terbukti meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan melihat peluang pasar, serta kesiapan mental dalam menghadapi ketidakpastian bisnis.

UNESCO (2023) menegaskan bahwa pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dikembangkan guna mendorong kreativitas, inisiatif, dan kemampuan inovatif siswa. Pendidikan kewirausahaan tidak hanya melatih kemampuan teknis dalam membuat produk atau menjalankan usaha, tetapi juga mengasah life skills seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan kemampuan mengambil keputusan.

Kemampuan ini tidak dapat diperoleh secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang terstruktur, terarah, dan berbasis pengalaman (experiential learning). Pelatihan kewirausahaan yang efektif mencakup kegiatan eksplorasi ide, perancangan model bisnis, simulasi usaha, studi kasus, serta pendampingan berkelanjutan dari pelaku industri atau mentor. Menurut Neck & Greene (2022), pendekatan pembelajaran kewirausahaan berbasis praktik menjadikan siswa lebih aktif dalam berpikir kreatif, menemukan solusi, dan mencoba strategi bisnis yang realistis.

Kewirausahaan tidak hanya menjadi pilihan karier, tetapi juga sarana pengembangan diri yang membentuk pola pikir kreatif, kemampuan berpikir kritis, dan kecakapan menghadapi perubahan. Dalam dunia pendidikan, siswa yang terlatih dalam kewirausahaan memiliki kemampuan adaptasi lebih tinggi, lebih percaya diri dalam memulai proyek baru, serta lebih berani mengekspresikan ide dan mengambil peluang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh European Commission (2022), pendidikan kewirausahaan di sekolah terbukti meningkatkan kemampuan kepemimpinan, kreativitas, serta kemampuan mengambil inisiatif siswa hingga 40%.

Salah satu tantangan besar dalam penguatan pendidikan kewirausahaan adalah belum tersedianya pembelajaran yang terstruktur dan konsisten untuk menanamkan entrepreneurial mindset di sekolah. Kurikulum formal sering fokus pada teori bisnis, namun belum banyak menyediakan ruang untuk praktik langsung. Padahal, menurut Nabi et al. (2023), pembelajaran kewirausahaan yang efektif membutuhkan aktivitas eksploratif seperti business simulation, market observation, product prototyping, dan entrepreneurial project agar siswa benar-benar memahami proses membangun usaha dari tahap ide hingga eksekusi.

Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan sektor ekonomi yang bertumpu pada pemanfaatan kreativitas, keterampilan, inovasi, serta pemikiran kreatif untuk menghasilkan produk maupun layanan bernilai tambah tinggi. Potensi ekonomi kreatif tidak hanya berasal dari sumber daya fisik, tetapi juga dari ide, gagasan, dan kemampuan intelektual manusia. Menurut Howkins (2020), ekonomi kreatif berkembang pesat karena kreativitas telah menjadi “modal baru” yang berperan penting dalam pertumbuhan ekonomi modern. Sementara itu, UNCTAD (2023) menyatakan bahwa industri kreatif menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling cepat tumbuh secara global, didorong oleh perkembangan teknologi digital, budaya inovasi, dan meningkatnya permintaan terhadap produk-produk kreatif.

Melalui penyelenggaraan kegiatan PKM oleh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Manajemen Universitas Pamulang PSDKU Kota Serang ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan minat berwirausaha berbasis ekonomi kreatif. Program pelatihan ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa mengenai peluang usaha di sektor kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman

praktik melalui workshop, simulasi bisnis, dan pembuatan produk kreatif sederhana. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi sekolah dan masyarakat dalam meningkatkan kesiapan siswa memasuki dunia usaha maupun industri kreatif

Peran Pendidikan Non Formal

Pendidikan nonformal memiliki peran pelengkap dan penguat terhadap pendidikan formal. Melalui pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*), pendidikan nonformal dapat menjangkau aspek pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual. Kegiatan seperti pelatihan, workshop, mentoring, dan simulasi mampu memberikan dampak langsung terhadap perubahan sikap dan peningkatan keterampilan peserta didik. Pengabdian kepada masyarakat oleh dosen dan mahasiswa menjadi salah satu bentuk nyata pendidikan nonformal yang menjembatani kebutuhan siswa terhadap keterampilan praktis yang belum optimal diberikan oleh sekolah. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang aktif dan partisipatif, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* sejak dini.

Metode Pelaksanaan

PKM dilaksanakan selama dua hari (9–10 Oktober 2025) di SMA Negeri 6 Cipocok, Kota Serang. Metode yang digunakan adalah edukatif-partisipatif dan *experiential learning* dengan tahapan: (1) persiapan dan analisis kebutuhan, (2) pelaksanaan seminar dan workshop kreativitas, (3) praktik ideasi usaha, pembuatan prototipe dan branding sederhana, serta (4) evaluasi dan refleksi. Subjek kegiatan adalah siswa kelas XI dan XII dengan dukungan guru dan mahasiswa sebagai fasilitator.

Pelaksanaan program ini tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mengedepankan pembentukan karakter dan pengalaman nyata bagi peserta. Oleh karena itu, metode pendekatan yang dipilih adalah **edukatif-partisipatif**, yang menekankan pada interaksi dua arah dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini dianggap paling relevan dengan karakteristik peserta didik usia remaja yang membutuhkan stimulasi sosial, tantangan intelektual, dan ruang untuk berekspresi.

Selain itu, digunakan pendekatan **experiential learning**, yaitu model pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Melalui siklus *Do – Reflect – Learn – Apply*, siswa tidak hanya mengamati atau mendengarkan, tetapi juga mengalami sendiri proses pembelajaran, melakukan refleksi, dan kemudian menarik makna untuk diterapkan dalam kehidupan nyata. Model ini terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat pemahaman konsep.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Cipocok dengan melibatkan siswa kelas XI dan XII dari berbagai latar belakang minat dan kemampuan. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung selama dua hari dan dirancang secara bertahap mulai dari pemberian pemahaman konseptual hingga praktik langsung. Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep kewirausahaan dan kreativitas secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk ide dan karya nyata.

Pada tahap awal, siswa mengikuti seminar tematik yang membahas peran kreativitas dalam kewirausahaan modern dan peluang usaha di sektor ekonomi kreatif. Materi disampaikan secara interaktif dengan mengaitkan contoh-contoh usaha yang dekat dengan kehidupan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi, ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait cara menemukan

ide usaha, memulai bisnis dengan modal terbatas, serta memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran.

Tahap selanjutnya adalah workshop kreativitas yang menekankan pada penguasaan teknik ideasi seperti brainstorming, mind mapping, dan analisis peluang usaha sederhana. Dalam sesi ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendorong kolaborasi dan diskusi aktif. Setiap kelompok diminta menggali permasalahan di lingkungan sekitar dan merumuskannya menjadi peluang usaha. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta berani menyampaikan gagasan. Hasilnya, siswa mampu menghasilkan beragam ide usaha kreatif yang berbasis potensi lokal maupun tren digital.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik lanjutan berupa pembuatan prototipe sederhana, perancangan branding, serta simulasi pemasaran digital. Siswa dilatih untuk menuangkan ide ke dalam bentuk visual dan konsep produk, termasuk penentuan nama merek, logo sederhana, dan strategi promosi. Pendekatan experiential learning membuat siswa lebih memahami bahwa kewirausahaan merupakan proses berkelanjutan yang melibatkan percobaan, evaluasi, dan pengembangan ide. Banyak siswa menunjukkan rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil karya kelompoknya.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep kreativitas dan kewirausahaan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 28–35%, yang mengindikasikan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa menyatakan minat yang lebih tinggi untuk mencoba kegiatan usaha atau proyek kewirausahaan setelah mengikuti program ini.

Partisipasi siswa selama kegiatan tergolong sangat tinggi, dengan tingkat kehadiran mencapai lebih dari 90%. Siswa terlibat aktif dalam diskusi, praktik, dan presentasi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Peran guru dan mahasiswa sebagai fasilitator juga memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inspiratif.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penguatan kreativitas melalui pendekatan partisipatif mampu meningkatkan minat dan kesiapan berwirausaha siswa. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, kepercayaan diri, dan pola pikir wirausaha. Temuan ini sejalan dengan berbagai kajian yang menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis pengalaman lebih efektif dalam menumbuhkan kompetensi dan minat berwirausaha pada generasi muda. Dengan demikian, kegiatan PKM ini dapat dijadikan model pembelajaran kewirausahaan berbasis kreativitas yang relevan untuk diterapkan di sekolah menengah.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema Membangun Kreativitas untuk Meningkatkan Minat Wirausaha Siswa telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif yang nyata bagi siswa SMA Negeri 6 Cipocok. Program ini dirancang sebagai respons atas rendahnya minat dan kesiapan berwirausaha di kalangan siswa sekolah menengah, khususnya dalam menghadapi tantangan ekonomi kreatif dan digital yang menuntut kemampuan berpikir inovatif, adaptif, dan mandiri. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dan berbasis proyek (project-based learning), kegiatan PKM ini berhasil menghadirkan proses pembelajaran kewirausahaan yang lebih kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa kreativitas merupakan faktor kunci dalam menumbuhkan minat dan kesiapan berwirausaha

DAFTAR PUSTAKA

- European Commission.** (2022). EU entrepreneurship education report 2022: Inspiring the next generation of innovators. Publications Office of the European Union.
- Florida, R.** (2022). The rise of the creative class—Revisited. Basic Books.
- GEM (Global Entrepreneurship Monitor).** (2023). Global entrepreneurship monitor: Global report 2023. GEM Consortium.
- Howkins, J.** (2020). The creative economy: How people make money from ideas (Updated ed.). Penguin.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A.** (2021). Nurturing creativity in the classroom: The promising role of cognitive and motivational factors. Cambridge University Press.
- Kuratko, D. F.** (2021). Entrepreneurship: Theory, process, and practice (11th ed.). Cengage Learning.
- Nabi, G., Liñán, F., & Fayolle, A.** (2023). The impact of experiential entrepreneurship education: A systematic review and future research agenda. *Journal of Il Business Management*, 61(2), 345–368.
- Neck, H., & Greene, P.** (2022). Teaching entrepreneurship: A practice-based approach (2nd ed.). Edward Elgar Publishing.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J.** (2018). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- UNCTAD.** (2023). Creative economy outlook 2023: Trends in global creative trade. United Nations Conference on Trade and Development.
- UNESCO.** (2023). Reimagining our futures: Education for creativity and innovation. UNESCO Publishing.
- UNESCO.** (2024). Creative learning and future skills for youth. UNESCO Publishing.