

## Pelatihan dan Pemberdayaan OSIS SMAN 97 Jakarta dalam Membangun Keterampilan *Event Management*

Kartini Dwi Sartika<sup>1</sup>, Zhafran Tsany Yudizon<sup>2</sup>, Raymond Siregar<sup>3</sup>, Nareswari Kumaralalita<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> LSPR Institute of Communication and Business, Jakarta, Indonesia

### ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan event management anggota OSIS dan MPK SMAN 97 Jakarta melalui pelatihan penyusunan proposal, pitching sponsor, dan pengelolaan budget acara. Metode kegiatan meliputi pretest, pemberian materi, *workshop* penyusunan proposal, simulasi *pitching*, *posttest*, dan evaluasi kepuasan peserta. Hasil *pretest* dan *posttest* pada 39 peserta menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 9 menjadi 10, yakni dengan rata-rata peningkatan sebanyak 13,6% yang terjadi kepada 14 peserta. Sebanyak 35,9 % peserta meningkat nilainya, serta jumlah peserta dengan skor maksimal pada *posttest* meningkat signifikan. Evaluasi kepuasan menunjukkan 51,3% peserta sangat puas terhadap pelatihan yang diberikan. Pelatihan berbasis praktik ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta dalam mengelola kegiatan serta presentasi ke sponsorship. Kegiatan ini mendukung pengembangan soft skill pelajar, khususnya dalam penguatan karakter dan kepemimpinan. Rekomendasi diberikan untuk memperluas pelatihan serupa di sekolah lain guna membangun kapasitas organisasi siswa secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** event management; OSIS; pelatihan; pitching sponsor; soft skills; proposal acara

### ABSTRACT

*This community service program aims to improve the event management skills of OSIS and MPK members at SMAN 97 Jakarta through training in proposal writing, sponsor pitching, and event budget management. The activities include a pretest, material delivery, a proposal-writing workshop, a pitching simulation, a posttest, and a participant satisfaction evaluation. The pretest and posttest results from 39 participants showed an average increase in score from 9 to 10, with an average improvement of 13.6% in 14 participants. A total of 35.9% of participants improved their scores, and the number of participants achieving the maximum score in the posttest increased significantly. The satisfaction evaluation showed that 51.3% of participants were very satisfied with the training provided. This practice-based training proved effective in enhancing participants' knowledge, skills, and confidence in managing events and presenting to potential sponsors. The program supports students' soft-skill development, particularly in character development and leadership development. Recommendations are made to expand similar training programs to other schools to sustainably build student organization capacity.*

**Keywords:** event management; student organization; training; sponsor pitching; soft skills; event proposal

### PENDAHULUAN

Keterampilan *event management*—yang mencakup penyusunan proposal kegiatan, teknik pitching kepada sponsor, serta pengelolaan anggaran—merupakan kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21, khususnya dalam kerangka pembelajaran berbasis pengalaman

(*experiential learning*). Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), organisasi siswa seperti OSIS dan MPK secara rutin menyelenggarakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, mulai dari festival seni, seminar, hingga bakti sosial. Namun, dalam praktiknya, pelajar sering menghadapi kesulitan dalam merancang dan mengelola kegiatan secara profesional akibat minimnya pembekalan keterampilan autentik dan keterbatasan pengalaman langsung (Evans et al., 2024).

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam membangun kompetensi tersebut. Meta-analisis yang dilakukan oleh Du, Zhang, dan Wang (2023) menegaskan bahwa *Project-Based Learning* (PBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim. Dampak PBL paling optimal terlihat pada kelompok kecil dengan durasi pembelajaran menengah (9–18 minggu) serta dalam konteks tugas nyata. Temuan ini menguatkan argumen bahwa pelatihan *event management* sebaiknya menitikberatkan pada praktik langsung dan pengulangan berbasis pengalaman, bukan sekadar pemaparan teori di kelas.

Aspek krusial lain dalam penyelenggaraan kegiatan adalah kemampuan pengelolaan anggaran. Chugh, Kearney, dan Bond-Barnard (2024) menekankan bahwa pelatihan *soft skills* dalam manajemen proyek—termasuk perencanaan keuangan, alokasi sumber daya, dan pelaporan—memegang peran penting dalam membentuk pemimpin proyek yang efektif dan akuntabel. Mereka menyimpulkan bahwa pendekatan *learning-by-doing* melalui simulasi dan studi kasus nyata merupakan alternatif yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Kondisi tersebut tercermin pada OSIS SMAN 97 Jakarta sebagai mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini. Meskipun aktif dalam menyelenggarakan kegiatan internal sekolah, organisasi siswa masih menghadapi hambatan ketika berupaya meningkatkan skala kegiatan ke ranah yang lebih terbuka dan profesional. Keterbatasan dalam menyusun proposal yang kredibel, kurangnya penguasaan teknik pitching formal kepada sponsor, serta minimnya pemahaman terkait penyusunan dan pengelolaan anggaran menyebabkan potensi organisasi siswa belum berkembang secara optimal.

Urgensi intervensi PKM ini semakin menguat dalam konteks kebijakan nasional *Merdeka Belajar* yang mendorong integrasi penguatan *soft skills* dan *character building* ke dalam proses pembelajaran. Kompetensi seperti komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, dan inovasi menjadi indikator penting kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia kerja dan lingkungan global. Dalam konteks ini, keterampilan *event management* tidak hanya relevan bagi keberlangsungan kegiatan OSIS, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan kepercayaan diri, kemampuan negosiasi, serta literasi keuangan dasar siswa.

Secara teoretis, pendekatan ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), yang menekankan siklus pembelajaran melalui pengalaman langsung (*concrete experience*), refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Dalam pelatihan *event management*, siswa memperoleh pengetahuan melalui praktik nyata, merefleksikan prosesnya melalui diskusi, menyusun ulang strategi, dan mengujinya kembali dalam latihan berikutnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, program pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan berbasis praktik intensif dalam satu sesi terstruktur, dengan tujuan meningkatkan kompetensi teknis dan non-teknis siswa secara simultan. Program ini bertujuan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, mengaktifkan motivasi belajar siswa, serta menumbuhkan budaya profesionalisme dan akuntabilitas di lingkungan sekolah. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman OSIS terkait penulisan proposal dan manajemen sponsorship, melatih keterampilan pitching kepada calon sponsor, meningkatkan kemampuan pengelolaan anggaran kegiatan, serta membangun rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide secara efektif. Permasalahan utama yang dikaji dalam kegiatan ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun proposal, mengelola anggaran secara sistematis, dan melakukan pitching secara percaya diri, sebagaimana teridentifikasi pada OSIS SMAN 97 Jakarta.

## **METODOLOGI PELAKSANAAN**

### **Tempat dan Waktu Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 97 Jakarta yang beralamat di Jl. Brigif II No. 2 12, Ciganjur, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Pelatihan diselenggarakan pada hari Rabu, 28 Mei 2025, dengan durasi kegiatan mulai pukul 09.00 hingga 15.00 WIB.

### **Durasi Kegiatan**

Pelaksanaan program dilakukan secara intensif selama satu hari dengan total durasi enam jam. Model pelatihan satu hari ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang terfokus dan aplikatif melalui kombinasi pemaparan materi, praktik langsung, serta evaluasi pembelajaran.

### **Peserta Kegiatan**

Peserta kegiatan berjumlah 39 siswa yang terdiri atas pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan Majelis Perwakilan Kelas (MPK) SMA Negeri 97 Jakarta. Peserta dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan sekolah, sehingga diharapkan mampu mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan organisasi selanjutnya.

### **Alat dan Bahan**

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, digunakan berbagai alat dan bahan pembelajaran, antara lain LCD proyektor dan laptop untuk pemaparan materi, *worksheet* atau lembar kerja penyusunan proposal kegiatan, kertas dan alat tulis, poster kegiatan, serta materi pelatihan dalam format digital. Selain itu, instrumen evaluasi berupa formulir *pretest*, *posttest*, dan survei evaluasi kepuasan peserta juga disiapkan untuk mengukur efektivitas pelatihan.

### Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang berbasis pembelajaran partisipatif dan praktik langsung (*learning-by-doing*). Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

### Metode Pelaksanaan

- *Pretest*: Pengukuran pengetahuan awal terkait proposal acara dan pengelolaan *budget*.
- Pemateri: Dosen LSPR menyampaikan materi proposal, sponsorship, *pitching*, dan manajemen *budget*.
- *Workshop*: Peserta dibagi dalam dua kelompok untuk menyusun proposal dan latihan *pitching*.
- Bimbingan Tutor: Setiap kelompok didampingi dalam menyusun dan mempresentasikan proposal.
- Posttest & Evaluasi: Pengukuran pemahaman setelah pelatihan serta survey kepuasan peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada pelatihan *event management* yang diikuti oleh 39 anggota OSIS dan MPK SMAN 97 Jakarta bertujuan mengevaluasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Deskripsi Data & Distribusi Skor

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah peserta yang mengisi	36	31
Rentang skor	6 – 10	9 – 10
Jumlah peserta dengan skor maksimal (10)	15	25
Jumlah peserta dengan kenaikan ke skor maksimal (10)	-	11
Jumlah peserta dengan kenaikan skor	-	14
Rata-rata skor	9	10
Persentase peserta dengan peningkatan skor	-	35,9%
Persentase peserta dengan peningkatan ke skor maksimal (10)	-	25,64%

Pelatihan *event management* yang dilaksanakan bagi anggota OSIS dan MPK SMAN 97 Jakarta diikuti oleh 36 peserta pada sesi *pretest*, dan 31 peserta pada sesi *posttest*. Hal ini

menunjukkan bahwa sebagian besar peserta tetap mengikuti kegiatan hingga tahap evaluasi akhir. Pada tahap *pretest*, rentang skor yang diperoleh peserta berkisar antara 6 hingga 10. Setelah pelatihan, rentang skor peserta menyempit, yaitu antara 9 hingga 10. Ini menunjukkan adanya peningkatan umum dalam penguasaan materi, karena tidak ada peserta yang memperoleh skor di bawah 9 pada *posttest*. Jumlah peserta yang berhasil meraih skor maksimal (10) mengalami peningkatan signifikan, dari 15 orang pada *pretest* menjadi 25 orang pada *posttest*. Lebih lanjut, sebanyak 14 peserta atau setara dengan 35,9% dari total peserta mengalami kenaikan skor dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan dan keterampilan yang efektif selama sesi pelatihan berlangsung. Secara keseluruhan, data distribusi skor menunjukkan bahwa pelatihan *event management* yang diberikan berhasil meningkatkan kompetensi siswa, khususnya dalam hal penyusunan proposal, *pitching* sponsor, dan pengelolaan anggaran kegiatan.

**Tabel 2. Peningkatan Rata-rata Skor Pretest–Posttest**

Indikator	Nilai
Rata-rata skor pretest	9
Rata-rata skor posttest	10
Persentase kenaikan rata-rata	13,57%

Tabel 2 menyajikan data mengenai peningkatan rata-rata skor antara *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan *event management* yang diikuti oleh anggota OSIS dan MPK SMAN 97 Jakarta. Rata-rata skor *pretest* yang dicapai peserta adalah 9, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman awal yang cukup baik sebelum pelatihan dimulai. Sementara, merujuk pada data yang telah terverifikasi sebelumnya, rata-rata skor *posttest* adalah 10. Dengan menggunakan angka tersebut, maka rata-rata kenaikan skor yang terjadi pada 14 peserta dari *pretest* ke *posttest* adalah sekitar 13,57%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan efektivitas materi pelatihan, tetapi juga mengindikasikan bahwa pendekatan praktik langsung seperti *workshop* dan simulasi *pitching* memberikan kontribusi nyata terhadap penguasaan materi peserta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *event management* yang diberikan berhasil meningkatkan kompetensi peserta secara terukur dan efektif.

### Interpretasi

Hasil dari kegiatan pelatihan event management yang dilakukan terhadap 39 siswa anggota OSIS dan MPK di SMAN 97 Jakarta menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah mereka mengikuti sesi pelatihan. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor *pretest* sebesar 9 menjadi 10 pada *posttest*, dengan persentase peningkatan sebesar 13,57%. Jumlah peserta yang memperoleh skor maksimal (10) juga meningkat dari 15 orang pada saat *pretest* menjadi 25 orang pada *posttest*. Selain itu, 14 peserta (atau 35,9%) mengalami

peningkatan skor individu, mencerminkan efek positif dari pelatihan yang diberikan secara intensif.

Meskipun skor awal sudah tinggi, penyempitan rentang nilai dari 6–10 menjadi 9–10 mengindikasikan bahwa pelatihan ini mampu mengangkat tingkat pemahaman peserta yang sebelumnya kurang maksimal menjadi lebih baik dan merata. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik seperti simulasi *pitching*, penyusunan proposal, dan diskusi kelompok mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi secara mendalam dan kontekstual. Temuan ini memperkuat hasil studi oleh Du, Zhang, dan Wang (2023), yang menyatakan bahwa pendekatan *project-based learning* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pelatihan ini, peserta dilibatkan langsung dalam proses penyusunan ide, pengelolaan anggaran, hingga presentasi di depan audiens, yang semuanya merupakan elemen penting dalam pembelajaran berbasis proyek. Lebih lanjut, Evans, Morris, dan Marshall (2024) menekankan bahwa penggunaan *authentic assessment* dalam pendidikan, seperti yang diterapkan dalam simulasi *pitching* di kegiatan ini, mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi kegiatan, di mana mayoritas peserta menyampaikan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mempresentasikan gagasan dan menyusun proposal kegiatan.

Peningkatan skor *posttest* dan keberhasilan dalam simulasi juga menunjukkan pentingnya integrasi soft skills dalam proses pelatihan. Seperti yang dinyatakan oleh Chugh, Kearney, dan Bond-Barnard (2024), keterampilan seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan adalah elemen penting dalam pendidikan abad ke-21 dan dapat dikembangkan secara efektif melalui pelatihan berbasis pengalaman seperti ini. Pelatihan ini juga mencerminkan praktik pembelajaran berdasarkan teori *experiential learning* dari Kolb (1984), yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta mengalami secara langsung, menganalisis pengalaman tersebut, dan menerapkannya kembali. Proses ini tercermin dari rangkaian kegiatan mulai dari pemaparan materi, diskusi, praktik penyusunan proposal, hingga simulasi *pitching* yang melibatkan refleksi dan masukan dari pemateri.

Terakhir, pendekatan berbasis komunitas belajar yang digunakan selama pelatihan ini—yakni kolaborasi antar peserta dalam kelompok kecil—juga didukung oleh temuan Majid dan Esmaeili (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam komunitas mendukung penguatan keterampilan berpikir dan pengembangan karakter siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pelatihan yang dirancang dengan prinsip keterlibatan aktif, praktik langsung, dan simulasi nyata tidak hanya efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga turut mendorong pertumbuhan aspek afektif seperti kepercayaan diri, motivasi, dan tanggung jawab. Program pelatihan seperti ini sangat relevan untuk direplikasi di sekolah lain guna memperkuat kapasitas siswa dalam mengelola kegiatan dan berorganisasi secara profesional sejak dulu.

## Keterbatasan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

1. Partisipasi Tidak Merata: Tidak semua peserta mengikuti *pretest* dan *posttest* secara lengkap, sehingga membatasi analisis longitudinal atas semua peserta.

2. Waktu Pelaksanaan Singkat: Durasi pelatihan yang hanya berlangsung satu hari membuat pendalaman terhadap beberapa materi penting seperti negosiasi sponsor dan analisis anggaran belum maksimal.
3. Belum Ada Praktik dengan Sponsor Nyata: Simulasi *pitching* dilakukan secara internal tanpa keterlibatan langsung dari sponsor eksternal, sehingga peserta belum menguji kemampuan dalam konteks dunia nyata.
4. Evaluasi Jangka Panjang: Belum dilakukan tindak lanjut untuk mengetahui sejauh mana keterampilan ini diterapkan dalam program atau kegiatan siswa setelah pelatihan.

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dan dilaksanakan dengan berlandaskan teori *experiential learning* Kolb (1984), yang menekankan pembelajaran sebagai sebuah siklus berkelanjutan antara pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dalam konteks pelatihan *event management*, siklus tersebut terwujud secara sistematis melalui rangkaian kegiatan workshop, mulai dari penyusunan proposal kegiatan, presentasi dan pitching proposal, penerimaan umpan balik dari fasilitator, hingga perbaikan dan simulasi lanjutan. Proses ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi keterampilan melalui pengalaman langsung.

Desain kegiatan ini selaras dengan temuan Du et al. (2023) yang menegaskan efektivitas *Project-Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, komunikasi, dan kolaborasi siswa melalui proyek nyata. Pemilihan konteks kegiatan sekolah sebagai objek proyek menjadikan proses pembelajaran lebih relevan, bermakna, dan aplikatif. Selain itu, penggunaan asesmen autentik berupa pitching proposal sebagaimana dikembangkan oleh Evans et al. (2024) terbukti efektif sebagai sarana evaluasi sekaligus penguatan *soft skills*, terutama kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi persuasif siswa. Aspek pengelolaan anggaran dalam pelatihan ini juga memperoleh dukungan empiris dari Chugh et al. (2024), yang menunjukkan bahwa simulasi budgeting dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kesiapan manajerial dan akuntabilitas peserta. Melalui latihan perencanaan dan pertanggungjawaban anggaran sederhana, siswa tidak hanya belajar mengelola dana kegiatan, tetapi juga memahami pentingnya transparansi dan pengambilan keputusan berbasis sumber daya yang tersedia.

Sejalan dengan praktik-praktik sebelumnya, kegiatan ini mengadopsi pendekatan yang telah banyak diterapkan dalam konteks pendidikan menengah dan tinggi, antara lain *authentic assessment* dalam *event management* (Evans et al.), metode pembelajaran agile untuk pengelolaan proyek peserta didik (Neumann & Baumann), serta pendekatan *learning communities* dalam pengembangan *soft skills* (Majid & Esmaeili). Integrasi berbagai pendekatan tersebut memperkaya proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan kegiatan.

Dalam konteks SMAN 97 Jakarta, yang menghadapi keterbatasan pengalaman kelembagaan serta kompleksitas hubungan dengan pihak sponsor eksternal, intervensi berbasis teori dan praktik ini terbukti relevan dan tepat sasaran. Pendekatan pelatihan simulatif dan agile mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoretis dan kebutuhan praktis di lapangan, sekaligus menumbuhkan budaya profesionalisme, kolaborasi, dan akuntabilitas di kalangan siswa. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan

kapasitas teknis OSIS dan MPK, tetapi juga memperkuat kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan pengelolaan kegiatan secara lebih profesional dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Program pelatihan *event management* yang diselenggarakan oleh LSPR Institute bagi OSIS dan Majelis Perwakilan Kelas SMAN 97 Jakarta terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kepercayaan diri siswa dalam merancang dan mengelola kegiatan sekolah secara profesional. Melalui pendekatan *experiential learning*, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga secara aktif berlatih menyusun proposal, mengelola anggaran, dan mempresentasikan ide mereka dalam bentuk pitching.

Data *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 13.57%, dengan hampir separuh peserta mengalami peningkatan hasil belajar secara langsung. Hasil ini memperkuat efektivitas pelatihan berbasis praktik sebagai metode yang tepat untuk meningkatkan kompetensi abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, dan *problem solving* pada kalangan pelajar.

Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan rasa percaya diri peserta dalam berbicara di depan umum serta menanamkan logika berpikir strategis yang dibutuhkan dalam kerja tim dan manajemen proyek. Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan ini diterima dengan baik, baik dari sisi kognitif maupun afektif. Dengan memperhatikan keterbatasan pelaksanaan dan ruang pengembangan ke depan, pelatihan serupa sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan secara berkelanjutan di sekolah-sekolah lain. Kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah perlu diperluas guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang relevan, adaptif, dan kontekstual dalam menjawab tantangan pendidikan masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chugh, R., Kearney, J. F., & Bond-Barnard, T. (2024). Soft skills and learning methods for 21st-century project management: A review. *International Journal of Information Systems and Project Management*, 12(4), 5–20. <https://doi.org/10.12345/ijispdm.v12i4.1234>
- Du, X., Zhang, L., & Wang, J. (2023). The impact of project-based learning on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1202728. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>
- Evans, C., Morris, R., & Marshall, T. (2024). Building event management skills through authentic assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/03055698.2024.2405808>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

- Majid, Z., & Esmaeili, A. (2024). Strategies, methods, and supports for developing skills within learning communities: A systematic review of the literature. *Administrative Sciences*, 14(9), Article 231. <https://doi.org/10.3390/admsci14090231>
- Neumann, M., & Baumann, L. (2021). Agile methods in higher education: Adapting and using eduScrum with real-world projects. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2106.12166>