
MODEL PEMBELAJARAN ORGANIZING EVENT DAN MICE BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DI JURUSAN PARIWISATA, POLITEKNIK NEGERI KUPANG

Oleh :

Christina Welly Plaituka¹, Syul Rosli Sanam² & Ligardis Adika Nensi³

^{1,2,3}Politeknik Negeri Kupang, NTT, Indonesia

E-mail: ¹krystynwelly@gmail.com, ²syulroslianam@gmail.com,

³ligardisadikanensi@gmail.com

Article History:

Received: 06-01-2026

Revised: 07-01-2026

Accepted: 08-02-2026

Keywords:

Model Pembelajaran,
PBL

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan Model Pembelajaran Organizing Event dan MICE berbasis Project Based Learning (PBL) di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Kupang. Model ini dirancang sebagai respons terhadap tuntutan industri pariwisata yang menekankan keterampilan praktis, kreativitas, kemampuan kerja tim, serta kompetensi profesional dalam penyelenggaraan event dan kegiatan MICE (Meetings, Incentives, Conferences, and Exhibitions). Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan melibatkan dosen pengampu, mahasiswa, serta mitra industri sebagai sumber data. Implementasi model dilakukan melalui tahapan PBL: penentuan proyek, perencanaan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi, hingga publikasi hasil. Setiap kelompok mahasiswa ditugaskan merancang dan menyelenggarakan event nyata, mulai dari konsep hingga pelaporan akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini meningkatkan kemandirian belajar, kreativitas, kemampuan problem solving, dan kesiapan kerja mahasiswa. Mahasiswa juga memperoleh pengalaman langsung dalam manajemen event dan MICE yang relevan dengan standar industri. Selain itu, kolaborasi dengan mitra industri memberikan umpan balik yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, Model Pembelajaran Organizing Event dan MICE berbasis PBL dinilai efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional mahasiswa Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang serta dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan dalam pendidikan vokasi pariwisata.

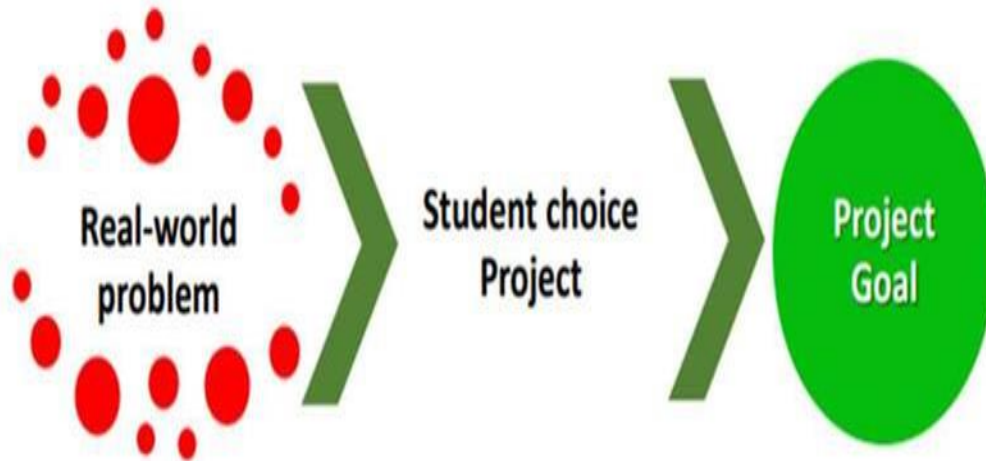
PENDAHULUAN

Nusa Tenggara Timur (NTT) dengan potensi pariwisata yang beragam telah dilirik menjadi salah satu destinasi Meeting, Incentive, Conference and Exhibition (MICE atau pertemuan, insentif, konvensi dan pameran). Kota Kupang sebagai lokasi perencanaan dan perancangan *Convention Center* dikarenakan Sejak kegiatan Hari Pers Nasional yang diadakan lalu, tercatat beberapa event skala nasional dilakukan di Kota Kupang seperti Hari Koperasi Nasional, Festival Melanesia, Hari Kesetiakawanan Sosial Nasional (HKSNS), Perayaan Natal Bersama Tingkat Nasional dan terakhir Peringatan Hari Keluarga Nasional. Terlaksananya

beberapa event berskala nasional ini diharapkan akan semakin membuka peluang bagi pengembangan industri MICE di Kota Kupang. Namun peluang ini harus diseimbangkan dengan tersedianya sumber daya manusia yang memadai untuk mendukung keberlanjutan industri MICE di masa yang akan datang.

Politeknik Negeri Kupang sebagai salah satu Perguruan Tinggi Vokasi yang ada di Kota Kupang, turut andil dalam mencetak tenaga-tenaga Event dan MICE yang handal untuk menunjang terselenggaranya Event dan MICE di Kota Kupang. Untuk mengoptimalkan hal tersebut, Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang telah menjalin kerjasama dengan beberapa mitra seperti Dinas Pariwisata, Event Organizer, Sekolah-sekolah Kejuruan di Kota Kupang dan Kabupaten Kupang serta dunia usaha lain yang mendukung terselenggaranya Event dan MICE di Kota Kupang. Kerjasama yang dilakukan seperti mengundang praktisi untuk memberikan kuliah tamu dan mengadakan beberapa event yang pelaksanaannya melibatkan mahasiswa Jurusan Pariwisata serta beberapa mitra. Meskipun mahasiswa sudah terlibat dalam beberapa kegiatan event dan MICE namun standarnya masih berskala lokal, dibutuhkan keterampilan yang memadai untuk menunjang kemampuan mahasiswa sehingga mampu menghasilkan dan mandiri dalam mengelola event dan MICE. Proses pembelajaran mahasiswa akan sangat berdampak pada kompetensi dan keahlian khusus yang akan dimiliki oleh mahasiswa sehingga dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang memiliki indikator kompetensi lulusan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan kondisi ini model pembelajaran yang digunakan harus tepat dan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang merangsang dan mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Mahasiswa dan dosen memiliki peran sangat penting dalam menjalankan model pembelajaran tersebut. Peran dosen sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator untuk menjalankan model pembelajaran, sedangkan mahasiswa belajar kreatif, kolaboratif dan eksploratif untuk mengasah sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai target belajar agar tercapai kompetensinya.

PBL memiliki karakteristik model pembelajaran mahasiswa dihadapkan pada masalah nyata (konkret), mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, dalam PBL mahasiswa tidak hanya memahami konten / materi saja. Namun, mahasiswa diarahkan agar memiliki keterampilan dalam mengambil peran di masyarakat. Adapun keterampilan yang dimaksud ialah keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis. PBL juga merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai sebuah media pembelajaran. Dalam PBL mahasiswa dituntut untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Mahasiswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan.



Gambar 1. Konsep Model PBL

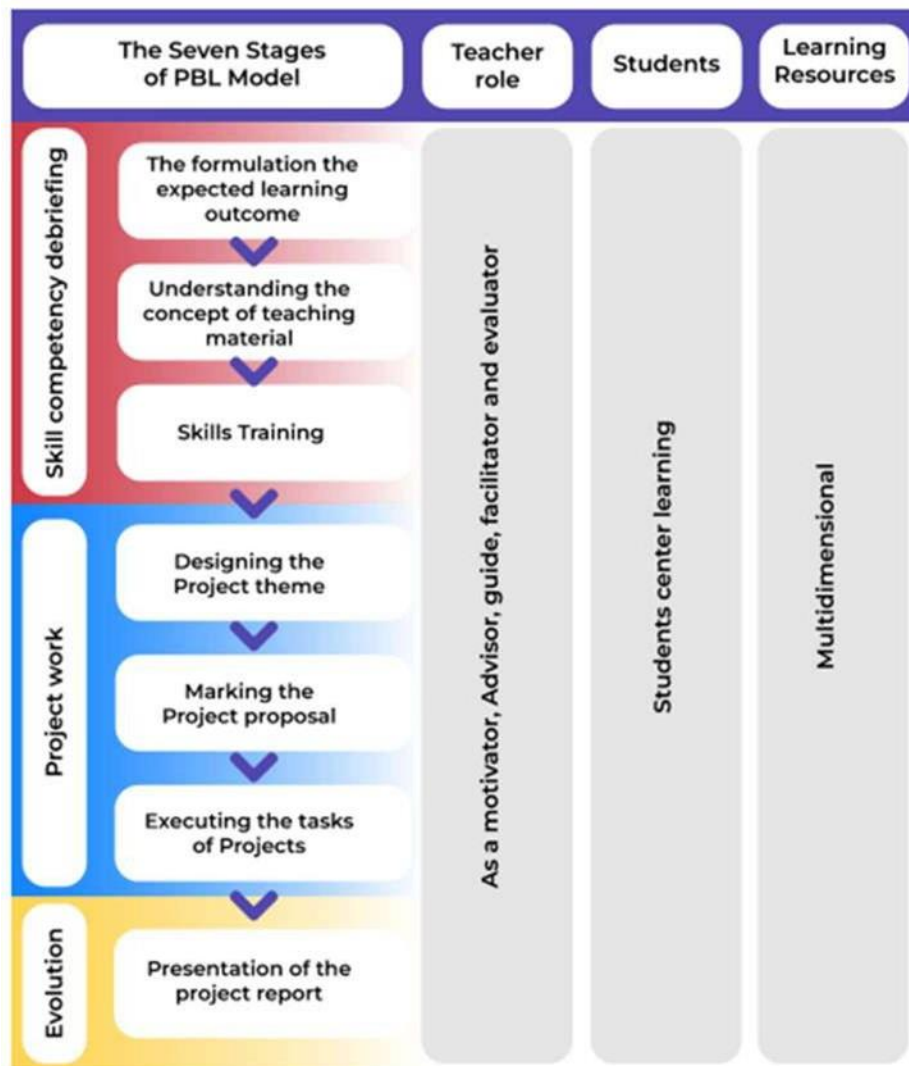
LANDASAN TEORI

Metode pembelajaran berbasis Project Based Learning dapat membantu mahasiswa untuk terlibat lebih aktif dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi Event dan MICE sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang siap terjun ke dunia industri Event dan MICE yang saat ini sedang berkembang pesat. Mahasiswa akan dibekali dengan pengalaman-pengalaman mengorganisir kegiatan Event dan MICE serta menciptakan peluang lapangan kerja di masa yang akan datang dan juga akan menjawab kebutuhan perkembangan industri pariwisata khususnya di bidang Event dan MICE.

Berdasarkan Kepmendikbud No 03/M/2021 Pembelajaran berbasis kasus menjadi salah satu Indikator Kinerja Utama. Adapun beberapa tahapan PBL yang dimaksud ialah:

- a. Kelas dibagi menjadi kelompok lebih dari 1 (satu) mahasiswa untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan.
- b. Kelompok diberikan masalah nyata yang terjadi di masyarakat atau pertanyaan kompleks, lalu diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi
- c. Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan di depan dosen, kelas, atau audiens lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif; dan
- d. Dosen membina setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek dan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi.

Implementasi model PBL mengkondisikan proses pembelajaran dengan mengikuti tingkatan, sehingga tercipta interaksi antara dosen, mahasiswa dan media pembelajaran sesuai dengan tingkatan implementasi model PBL. Tingkatan implementasi model PBL dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Tingkatan Implementasi Model PBL

METODE PENELITIAN

Jenis metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menjelaskan situasi dan kondisi untuk mengetahui kondisi sosial masyarakat sebagai objek penelitian. Penelitian kualitatif deskriptif sering dilakukan melalui kondisi alamiah (natural setting), oleh sebab itu penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik (Sugiyono, 2014). Ada beberapa tahapan dalam penerapan metode kualitatif, yaitu: dengan menguraikan masalah, mengumpulkan data di lokasi, mengkaji data, merumuskan hasil penelitian dan menyusun saran untuk revisi selanjutnya (Danim, 2002). Pendekatan kualitatif pada umumnya mengandalkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan diskusi kelompok dalam bentuk Focus Group Discussion. Teknik ini relevan digunakan karena dengan melakukan Focus Group Discussion bersama mentor dan mahasiswa diharapkan mahasiswa lebih memahami cara menyelenggarakan acara di industri, sehingga bisa membuat proyeknya di

kampus. Data yang dikumpulkan terdiri dari jenis data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan melalui Focus Group Discussion. Dalam hal ini mahasiswa yang dilibatkan adalah mahasiswa semester IV Program Studi UPW Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang dengan informannya adalah J&D Production selaku Event Organizer yang telah mendukung terlaksananya beberapa event yang dilaksanakan oleh mahasiswa selama beberapa semester berjalan. Mahasiswa semester IV adalah mahasiswa yang sedang mengampuh mata kuliah Manajemen MICE setelah di semester sebelumnya mengampuh mata kuliah Pengantar Studi MICE. Di semester IV mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktek mata kuliah bersangkutan sebagai syarat kelulusan mata kuliah. J&D Production merupakan salah satu EO di Kota Kupang yang sudah berpengalaman dalam melaksanakan berbagai event sekaligus menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa untuk belajar tentang merancang dan melaksanakan sebuah event. J&D Production juga menjadi mentor pendamping bersama dosen pengampuh mata kuliah yang mendampingi dan membimbing mahasiswa untuk melaksanakan sebuah event. Adapun informan dan hasil pengumpulan data dari FGD adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Informan dan Hasil Pengumpulan Data dari J&D Production

NO.	Informan	Tempat	Keterangan	Hasil
1.	J&D Production	Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang	FGD	Mengetahui tahapan pelaksanaan event yang diselenggarakan EO
2.	J&D Production	Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang	FGD	Memahami tahapan pelaksanaan event yang diselenggarakan EO dan mendampingi mahasiswa dalam pelaksanaan event



Gambar 3. FGD bersama J&D Production

Berdasarkan hasil FGD bersama dengan J&D Production maka secara garis besar mahasiswa semester IV Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang sudah menerapkan model pembelajaran PBL. Beberapa event yang melibatkan sponsor serta keterlibatan berbagai pihak dengan persiapan pelaksanaan event yang dibuat oleh mahasiswa sudah mencakup prinsip dasar pelaksanaan PBL meskipun belum didukung sepenuhnya dengan fasilitas yang dibutuhkan. Selain teori yang telah didapat, mahasiswa menerapkannya dalam bentuk project dengan menyelenggarakan beberapa event seperti sport event, mini exhibition, pentas seni, kosata (kompetisi pariwisata), dan konser musik.



Gambar 4. Event MICE UPW



Gambar 5. Konser Musik



Gambar 6. Kompetisi Pariwisata

Mahasiswa mempelajari setiap tahapan yang harus dilalui untuk menyelenggarakan sebuah event dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai kepada evaluasi. Mahasiswa diwajibkan memilih konsep dan project apa yang akan dilaksanakan. Hal ini berlaku bagi setiap mahasiswa semester IV dengan konsep yang berbeda di setiap semesternya. Konsep ini kemudian akan didiskusikan bersama dosen pengampuh mata kuliah. Selanjutnya akan dibentuk panitia dengan komponen-komponen pendukung yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan event. Dosen pengampuh mata kuliah berkewajiban untuk mempersiapkan RPS (Rencana Pembelajaran Semester), RPP (Rencana Pelaksanaan Proyek) dan Rubrik Penilaian yang akan digunakan untuk mengawasi dan menilai jalannya project yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Tugas mahasiswa sebagai pekerjaan proyek dalam model PBL diangkat dari masalah

dunia nyata/industri dan pemrosesan tahapan kerja yang realistis ke tempat kerja nyata/industri dan relevan dengan hasil belajar.

Adapun tahapan dalam Pengerjaan Proyek, sebagai berikut:

1. Merancang Tema Proyek

Tahap awal dalam pengerjaan proyek adalah merancang tema proyek. Dalam tahap ini dosen bersama mahasiswa berdiskusi dan mengidentifikasi masalah atau tantangan dunia nyata/industri yang terdapat pada perguruan tinggi. Kebutuhan untuk beradaptasi dengan dunia yang berubah menjadi keharusan sehingga mahasiswa harus berusaha dalam lingkungan yang berpusat pada pembelajaran bukan pada pengajaran. Identifikasi masalah dapat dilakukan melalui survei dan/atau wawancara dengan masyarakat tertentu tentang permasalahan atau tantangan yang hadapi. Mahasiswa melakukan identifikasi masalah dengan menyelidiki melalui sumber informasi dunia nyata/industri. Dosen bersama mahasiswa memilih beberapa masalah atau tantangan yang muncul di industri dan menentukan yang akan dijadikan sebagai tema tugas proyek. Selanjutnya mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dalam setiap kelompok, mahasiswa mendiskusikan produk apa yang akan ditawarkan untuk memecahkan masalah di lapangan (industri) atau untuk menghasilkan produk inovatif yang bernilai ekonomis, dan mengambil keputusan tentang produk yang akan menjadi proyek mereka. Setelah menentukan produk, mahasiswa mengajukan draf proposal kepada dosen. Kemudian dosen memberikan saran, masukan, pertimbangan dan persetujuan terhadap proposal tersebut.

2. Membuat Proposal Proyek

Pada tahap ini, proposal proyek dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Proyek (RPP).

3. Melaksanakan Tugas Proyek

Pelaksanaan tugas proyek merupakan kegiatan praktik mahasiswa dengan kerja sama tim yang baik untuk menunjukkan kualitas kinerja dan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan proyek untuk mewujudkan desain proyek menjadi objek nyata. Peran dosen pada tahap ini adalah menjadi mentor, tutor, supervisor dan evaluator untuk memungkinkan mahasiswa melakukan proses pembelajaran melalui proses inkuiri dan mengkonstruksi pekerjaan pada tugas-tugas proyek yang mereka kerjakan

KESIMPULAN

Dari hasil FGD menunjukkan bahwa tahapan-tahapan pelaksanaan PBL telah dilaksanakan oleh mahasiswa Prodi UPW Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Kupang. Tentunya tidak terlepas dari kelemahan dan kekurangan dilihat dari keterampilan dan ketersediaan fasilitas pendukung dibandingkan dengan J&D Production yang adalah EO dengan kelengkapan fasilitas pendukung serta sumber daya manusia. Namun dalam pelaksanaan event mahasiswa juga semakin dibekali dengan pengalaman karena didampingi langsung oleh EO yang telah berpengalaman. Diharapkan agar kedepannya terus berkolaborasi dengan pihak-pihak yang berkompeten dalam bidang MICE terkhususnya event organizer sehingga mahasiswa-mahasiswa UPW Jurusan Pariwisata semakin terlatih untuk mengasah keterampilan mereka dalam industri MICE.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Judy, Allen. 2009. Event Planning : The Ultimate Guide to Successful Meetings, Corporate Events, Fundraising Galas, Conferences and Conventions, Incentive and Other Special Events. Canada: John Wiley and Sons Canada Ltd.
- [2] Hoyle, Leonard H. 2002. Event Marketing : how to successfully promote events, festivals, conventions, and expositions. Canada: John Wiley and Sons Canada Ltd.
- [3] Pendit, Nyoman S. 1999. Wisata Konvensi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- [4] Hoyle, Leonard H, David C. Dorf, Thomas J.A. Jones. 1989. Managing Conventions and Group Business. USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- [5] Jackson, Nigel. 2013. Promoting and Marketing Events. Theory and Practice. New York: Routledge.
- [6] Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pedoman Destinasi Penyelenggaraan Pertemuan, Perjalanan Insentif, Konvensi dan Pameran.
- [7] Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 348 Tahun 2014 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Jasa Persewaan, Ketenagakerjaan, Agen Perjalanan dan Penunjang Usaha Lainnya Golongan Pokok Jasa Administrasi Kantor, Jasa Penunjang Kantor dan Jasa Penunjang Usaha Lainnya Bidang MICE.
- [8] Mananda, S. 2017. Pengantar Manajemen MICE. Denpasar: Cakra Press
- [9] Noor Any. 2013. Manajemen Event. Alfabeta, Bandung.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN