

## **Model Pembelajaran *Organizing Event* dan MICE berbasis *Project Based Learning* di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali**

**Raden Ayu Trisnayoni<sup>\*</sup>, A.A. Ayu Ngurah Harmini, Ni Putu Wiwiek Ary  
Susyarini, Ni Wayan Sintya Dewi**

Politeknik Negeri Bali

\*[trisna-yoni@pnb.ac.id](mailto:trisna-yoni@pnb.ac.id)

### **Informasi Artikel**

*Received:* 30 Agustus 2023

*Accepted:* 8 November 2023

*Published:* 17 November 2023

### **Keywords:**

*Learning Model, Project-Based Learning, Event Organizing & MICE, Department of Tourism*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to create a learning model with Project Based Learning for event organizing and MICE courses at the Department of Tourism, Bali State Polytechnic. In making this model, researchers have collected data by observation, interview and case study methods in 2 (two) Event Organizer companies in Bali. The research method uses qualitative analysis with NVivo 12 plus software to help researchers code (code data) and display (present data) with project maps. The result of this study is a better teaching method model with Project Based Learning for the Organizing Event & MICE course. This model includes a Project Based Learning component and can be implemented for students of the Department of Tourism at the Bali State Polytechnic. With the Project Based Learning learning model, it is hoped that students will better understand the organization of events & MICE in accordance with the event industry.*

### **Kata Kunci:**

*Model Pembelajaran, Project-Based Learning, Organizing Event & MICE, Jurusan Pariwisata*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model pembelajaran dengan Project Based Learning untuk mata kuliah organizing event dan MICE di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali. Dalam pembuatan model ini, peneliti telah mengumpulkan data dengan metode observasi, wawancara dan studi kasus di 2 (dua) perusahaan Event Organizer di Bali. Metode penelitian menggunakan analisis kualitatif dengan software NVivo 12 plus untuk membantu peneliti melakukan *coding*(mengkode data) dan *display*(penyajian data) dengan *project map*. Hasil dari penelitian ini adalah model metode pengajaran yang lebih baik dengan Project Based Learning untuk mata kuliah Organizing Event & MICE. Model ini mencakup komponen Project Based Learning dan dapat diimplementasikan kepada mahasiswa Jurusan Pariwisata di Politeknik Negeri Bali. Dengan model pembelajaran metode Project Based Learning, diharapkan mahasiswa akan lebih memahami pengorganisasian event & MICE yang sesuai dengan dunia industri.

## **PENDAHULUAN**

Usaha kreatif *Meeting, Incentive, Convention, Exhibition* (MICE) telah memberikan dampak yang beragam terhadap jenis kegiatan industri jasa yang identik dengan pelayanan dan keramahan (*hospitality*), salah satunya memberikan dampak positif terhadap perekonomian suatu daerah. Bahkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyatakan bahwa Bisnis MICE diharapkan dapat menjadi tulang punggung sektor pariwisata di Indonesia (Kemenparekraf, 2021). Bisnis MICE juga memberikan keuntungan yang besar bagi pelaku usaha MICE dan dapat menguntungkan banyak pihak karena industri MICE merupakan bisnis yang kompleks dan melibatkan banyak industri terkait seperti vendor, tenaga pendukung dan pemasok pendukung.

Indonesia dengan kawasan yang strategis dan mempunyai banyak daya tarik tersendiri bagi wisatawan mancanegara, sehingga dapat memberikan peluang bagi bisnis MICE untuk berkembang pesat di negara-negara berkembang (Getz and Page, 2016; Buathong and Lai, 2019). Kegiatan usaha MICE juga telah membuka lapangan kerja baru yang tidak hanya menciptakan tenaga kerja musiman (*freelancer*), namun juga telah menciptakan lapangan kerja tetap bagi masyarakat Indonesia (Murdopo, 2011).

Salah satu destinasi wisata yang potensial dan populer sebagai lokasi Event dan MICE adalah Bali. Pulau Dewata menduduki peringkat teratas destinasi MICE di Indonesia sejak tahun 2010. Alasan utama yang menjadikan Bali sebagai tempat MICE paling potensial di Indonesia adalah karena banyaknya fasilitas pendukung utama seperti hotel berbintang dengan pelayanan prima, ballroom, tempat pameran, pusat perbelanjaan, hingga beragam pilihan rekreasi.

Penyelenggaraan MICE di Bali juga didukung oleh budaya

Penyelenggaraan Event dan MICE di Bali juga memudahkan penyelenggara acara untuk menyesuaikan tema dengan lokasi yang diinginkan. Sebab pemandangan alam Bali sangat lengkap mulai dari pegunungan hingga pantai di Bali yang didukung dengan budaya yang kaya akan nilai-nilai. Jika program MICE ingin menonjolkan suasana pedesaan damai yang dikelilingi panorama persawahan Bali, penyelenggara MICE bisa memilih lokasi di Ubud. Sebaliknya jika menginginkan suasana pantai, Bali adalah surganya pantai paling eksotis di Indonesia. Penyelenggara MICE dapat memilih pantai berdasarkan karakteristik yang diinginkan seperti Kuta dan Nusa Dua.

Dengan semakin populernya Bali sebagai destinasi Event dan MICE di Indonesia, maka diperlukan Sumber Daya Manusia yang dapat mendukung terselenggaranya Event dan MICE di Bali. Politeknik Negeri Bali sebagai salah satu Perguruan Tinggi Vokasi yang ada di Bali, turut andil dalam mencetak tenaga-tenaga Event dan MICE yang handal untuk menunjang terselenggaranya Event dan MICE di Bali. Untuk mengoptimalkan hal tersebut, jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali telah menjalin kerjasama dengan Professional Conference Organizer (PCO), Event Organizer dan dunia usaha lain yang mendukung terselenggaranya Event dan MICE di Bali. Kerjasama yang dilakukan seperti mengundang praktisi untuk memberikan kuliah tamu, namun mahasiswa yang belum pernah terlibat langsung dalam suatu Event berskala Internasional dan penyelenggaraan MICE secara profesional merasa kesulitan dalam memahami materi kuliah tamu tersebut. Mahasiswa belum memiliki gambaran

terkait penyelenggaraan event & MICE berskala Internasional. Hal inilah yang menjadi permasalahan dalam pelaksanaan Mata kuliah organizing event & MICE yang selama ini hanya berlandaskan teori Event & MICE, oleh sebab itu pentingnya pengembangan Model Pembelajaran yang sesuai dengan ilmu, praktik dan keahlian yang sama dengan Industri event & MICE. Untuk lebih memahami penyelenggaraan event & MICE maka diperlukan metode Project Based Learning agar mahasiswa mendapatkan gambaran mengenai penyelenggaraan event & MICE sesuai dengan Industri event & MICE.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian pembelajaran berbasis proyek dari Kokotsaki, Menzies and Wiggins, (2016) adalah melakukan survei dan meninjau studi tentang penggunaan dan efektivitas pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam pendidikan guru prajabatan dan lingkungan sekolah dasar. Artikel ini membahas faktor-faktor yang mungkin memfasilitasi keberhasilan penerapan pengajaran berbasis proyek di kelas, menyarankan rekomendasi utama untuk penerapannya, dan mengkaji potensi manfaatnya seperti yang diamati dalam berbagai penelitian. Hal ini juga menggali keterbatasan dan tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pendekatan pendidikan ini.

Penelitian lain dari Yuliansyah and Ayu, (2021) membahas tentang penerapan tugas berbasis proyek dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas 10 SMK Budi Karya Natar. Ditemukan bahwa proses tersebut melibatkan tiga tahap utama: pemilihan topik proyek, pengumpulan data, dan puncak proyek. Guru mengintegrasikan berbagai bahan ajar, seperti buku, video, dan RPP online ke dalam proses pengajaran. Selain itu, guru mengatur aktivitas pembelajaran

online untuk siswa, termasuk memberikan instruksi untuk menjawab pertanyaan dan menyiapkan jalur komunikasi untuk pertanyaan lebih lanjut. Melalui pengamatannya, penulis menemukan bahwa siswa aktif terlibat dalam tugas-tugas tersebut, mengisi absensi, mengerjakan tugas, mendiskusikan tugas, dan mengirimkan jawabannya melalui Google Classroom. Terlihat bahwa teknik pembelajaran berbasis proyek bermanfaat bagi siswa. Hal ini meningkatkan motivasi mereka, memungkinkan mereka memilih topik, terlibat dalam konteks yang beragam dan tidak pasti, dan memecahkan masalah pembelajaran. Penerapan tugas berbasis proyek tampaknya efektif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris selama pandemi Covid-19.

Menurut Smith, (2018) untuk mengembangkan model pembelajaran penyelenggaraan event & MICE dengan metode pembelajaran berbasis proyek di Jurusan Pariwisata, perlu dipahami komponen-komponen yang membentuk metode pembelajaran berbasis proyek. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan teori dari April Smith. Komponen-komponen yang membentuk metode pembelajaran berbasis proyek (project based learning) adalah 1) Significant Content; 2) 21st century Competencies; 3) In-depth Inquiry; 4) Driving Questions; 5) Need to Know; 6) Voice & Choice; 7) Critique & Revision 8) Public Audience. Komponen Project Based Learning tersebut relevan dengan pembelajaran organizing event dan MICE di Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian langsung ke lapangan dengan melakukan survey dan mendatangkan langsung mentor atau praktisi ke lokasi

penelitian yaitu Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali. Adapun pendekatan analitis yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan studi kasus dengan memperhatikan aspek kedalaman untuk memperoleh data yang lebih lengkap baik berupa tulisan, lisan, tindakan, simbol, benda fisik atau gambaran visual, angka dan tidak hanya diubah menjadi angka tetapi bentuk, ukuran, dan bentuk yang tidak baku (P. D. Sugiyono, 2016).

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, mahasiswa diharapkan mengetahui 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

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi partisipatif, wawancara dan Focus Group Discussion. Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, surat kabar, majalah, jurnal, portal online, dan lain-lain. Sedangkan sumber data primernya adalah; catatan tertulis,

atau melalui rekaman video/audio, pengambilan foto atau video. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau observasi merupakan hasil gabungan usaha melihat, mendengar dan bertanya.

Menurut Miles, Huberman and Saldana (2014) penelitian kualitatif biasanya bekerja dengan sampel kecil, yang sesuai dengan konteks yang mereka teliti. Dan sampel kualitatif cenderung bersifat purposif dibandingkan acak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Nonprobability Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih untuk dijadikan sampel. Teknik sampel tersebut meliputi sampling sistematis, aksial, jenuh, purposif dan snowball (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, penentuan sumber data pada narasumber dilakukan secara purposif, yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara purposif yaitu pemilihan informan berdasarkan kepentingan penelitian. Informan dipilih berdasarkan pengetahuan dan pengalaman tentang Event dan praktik MICE di PT Melali MICE & Aldabra Project Event Organizer. Adapun tabel informan dan hasil pengumpulan data dari kedua Event Organizer adalah sebagai berikut;

Tabel 1. Informan & Hasil Pengumpulan data dari PT Melali MICE & Aldabra Project EO.

Keterangan	Tempat	Informan	Hasil
Observasi & Wawancara tidak terstruktur	PT MICE	Melali 1 orang <i>Manager</i> & 4 <i>Staff</i>	Mengikuti persiapan event dan Memahami metode pelaksanaan event di PT Melali MICE
Wawancara Mendalam	PT MICE	Melali 1 orang <i>Manager</i> & 4 <i>Staff</i>	Mengetahui lebih dalam tahapan persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir event di PT Melali MICE

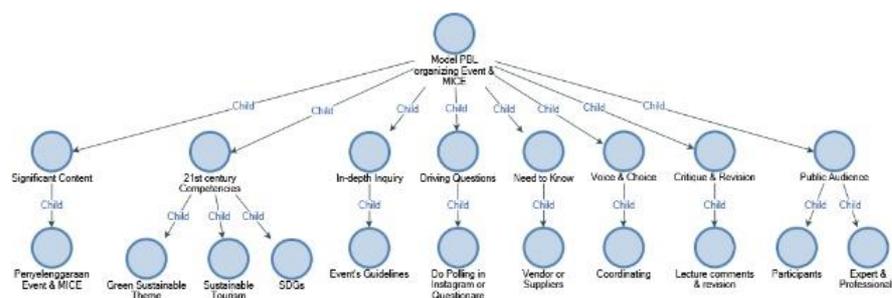
Keterangan	Tempat	Informan	Hasil
FGD (focus group discussion)	PT MICE	Melali 1 orang Manager & 10 Staff	Memahami secara menyeluruh pelaksanaan event dan validasi model pelaksanaan event
Observasi & Wawancara tidak terstruktur	Aldabra Project	1 orang Direktur Utama & 4 Staff	Mengikuti pelaksanaan event oleh Aldabra project dan observasi partisipatif
Wawancara Mendalam	Aldabra Project	1 orang Direktur Utama & 4 Staff	Memahami pelaksanaan event dan mengetahui lebih dalam tentang mengevaluasi suatu event
FGD (focus group discussion)	Aldabra Project	1 orang Direktur Utama & 6 Staff	Memahami secara menyeluruh pelaksanaan event dan validasi model pelaksanaan event

Sumber: Peneliti (2023)

Setelah mengumpulkan data dan mendapatkan implementasi event yang lebih kompleks dan detail pada industri event, tahap selanjutnya adalah menganalisis data menggunakan analisis kualitatif dengan analisis kualitatif dari Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Data yang telah dikumpulkan di atas kemudian direduksi. Reduksi data merupakan suatu proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan serta kedalaman wawasan (Sugiyono, 2014). Proses reduksi data pada penelitian ini meliputi pemilihan data berupa kalimat, frasa, konsep-konsep penting, kemudian mengkategorikannya dengan memberikan kode-kode. Peneliti menggunakan software pengolah data yaitu NVivo 12 plus.

Setelah melakukan reduksi data dengan NVivo 12 Plus dengan coding dan analisis teks dengan Text search dan query Word Frekuensi, langkah selanjutnya adalah memvisualisasikan hasil coding atau menampilkan data dari ide dan konsep yang telah dibuat ke dalam bentuk diagram, grafik atau model. Visualisasi data dengan analisis NVivo merupakan hasil data non numerik yang dihasilkan dari proses pengolahan data transkrip wawancara dan dokumen (Bandur, 2019) visualisasi data oleh NVivo sangat beragam seperti Chart, Hierarchy Chart, Mind Map, Project Map, Peta Konsep, Analisis Cluster, Diagram Perbandingan dan Sosiogram Jaringan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Project Map sebagai visualisasi datanya karena project map mengacu pada tema hasil coding yang telah dianalisis dan hasil visualisasi data berupa model. Modelnya dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini



Gambar 1. Model Pembelajaran Event & MICE dengan metode PBL  
Sumber : Data diolah (2023)

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari model yang telah dihasilkan dari analisis data menggunakan software NVivo12. Dalam perancangan model dapat disimpulkan bahwa model pengorganisasian acara dan pengembangan MICE dengan metode PBL dapat dilaksanakan sesuai dengan komponen yang dikembangkan oleh Smith (Smith, 2018). Hal ini terlihat dari adanya 8 komponen PBL dan implementasi yang dapat dilakukan dalam praktik penyelenggaraan acara seperti 1) *Significant Content* atau konten signifikan yang dapat fokus hanya pada penyelenggaraan acara dan MICE atau hanya fokus pada 1 jenis acara seperti Seminar, Lokakarya, Pameran, Festival & Kompetisi. 2) *21st century Competencies* atau Kompetensi Abad ke 21, yang dapat mengadaptasi tema-tema masa kini seperti *Sustainable Development Goals, Green Tourism* & Pariwisata berkelanjutan. 3) *In-depth Inquiry* atau Permintaan yang mendalam atau spesifik yang dapat berupa penyempurnaan pedoman acara, detail rundown, SOP kegiatan mulai dari *Pre-Event, On-Site Event* dan *Post Event*. 4) *Driving Questions* yang dapat berupa interaksi dengan calon audiens di Instagram untuk memilih pilihan acara atau bintang tamu yang akan diajak berkolaborasi. 5) *Need to Know* atau Perlu diketahui, inti dari penyelenggaraan acara di kampus adalah bekerja sama dengan vendor atau supplier di luar organisasi kampus, sehingga mahasiswa harus mengetahui vendor dan supplier apa saja yang dibutuhkan untuk acaranya dan bagaimana cara berkomunikasi dengan vendor. 6) *Voice & Choice* yaitu koordinasi antara panitia dengan tenaga pendukung lainnya seperti vendor dan pengisi acara. 7) *Kritik & Revisi*, tugas Dosen memberikan kritik dan revisi terhadap hasil karya mahasiswanya,

sehingga Dosen juga diharapkan mempunyai kemampuan dan ketrampilan dalam bidang penyelenggaraan acara secara profesional sehingga ilmu dan ketrampilannya dapat terus berkembang. diperbarui. dan yang terakhir adalah 8) *Public Audience* yang menjadi kunci dari sebuah acara, karena acara tanpa kehadiran peserta dari masyarakat tidak termasuk acara, dan temuan dalam penelitian ini adalah agar penyelenggaraan acara dan MICE di kampus mengundang Keahlian dan Profesional di bidang event dan MICE sehingga dapat memberikan masukan terhadap acara yang diselenggarakan oleh mahasiswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasil pendataan di PT Melalui MICE dan Aldabra Project menemukan bahwa cara atau tahapan pelaksanaan event dari kedua perusahaan dalam menyelenggarakan event sangatlah berbeda dengan yang dilakukan mahasiswa di Jurusan Pariwisata. Penyelenggaraan event oleh Event Organizer lebih mendetail dan diperlukan sumber daya manusia yang profesional. Oleh karena itu, penulis membuat model pembelajaran penyelenggaraan event dan MICE dengan metode Project Based Learning sesuai dengan metode pelaksanaan kerja industri event dan MICE, dengan menggunakan referensi dari Event Organizer dan dielaborasi dengan 8 komponen Project Based Learning oleh Smith, 2018. Sehingga model pembelajaran yang sudah disusun dapat digunakan di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali.

### **Saran**

Saran untuk mahasiswa yang mengadopsi model pembelajaran

organizing event dan MICE berbasis *Project Based Learning* di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali adalah sebagai berikut: (1) Jadilah aktif dalam proyek pembelajaran merupakan peluang untuk menggabungkan teori dengan praktik dalam industri pariwisata, jadi manfaatkan sepenuhnya kesempatan ini; (2) Organizing Event dan MICE melibatkan penjadwalan yang ketat, pelajari keterampilan manajemen waktu agar dapat mengelola proyek dengan baik dan menyelesaikannya sesuai tenggat waktu; (3) Menggunakan imajinasi dan kreativitas dalam merencanakan dan melaksanakan acara yang dapat membedakan mahasiswa dalam industri pariwisata yang kompetitif; (4) Mencatat setiap langkah dalam proyek *organizing event* dan MICE yang baik maupun yang buruk yang akan membantu untuk tumbuh dan berkembang sebagai calon profesional di bidang pariwisata.

Kemudian saran untuk dosen yang mengadopsi model pembelajaran organizing event dan MICE berbasis *Project Based Learning* di Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali adalah sebagai berikut: (1) Memberikan bimbingan yang aktif kepada mahasiswa dalam menjalankan proyek mereka dengan memberikan panduan, masukan, dan bimbingan yang diperlukan; (2) Membuat proyek-proyek yang mencerminkan situasi nyata di industri pariwisata Bali yang memberikan pengalaman praktis yang berharga bagi mahasiswa; (3) Bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan di industri pariwisata setempat untuk memberikan wawasan dan dukungan langsung kepada mahasiswa; (4) Evaluasi proyek-proyek secara berkala untuk mengukur kemajuan dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buathong, K. and Lai, P.-C. (2019) Event sustainable development in Thailand: A qualitative investigation. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 24, 110–119.
- Getz, D. and Page, S. J. (2016). Progress and prospects for event tourism research. *Tourism Management*. Elsevier, 52, 593–631.
- Kemenparekraf (2021) Bali Destinasi Favorit Penyelenggaraan MICE, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Available at: <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Bali-Destinasi-Favorit-Penyelenggaraan-MICE-> (Accessed: March 1, 2022).
- Kokotsaki, D., Menzies, V. and Wiggins, A. (2016). *Project-based learning: A review of the literature, Improving schools*. SAGE Publications Sage UK: London, England.
- Miles, M. B., Huberman, A. M. and Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. United States of America: Thousand Oaks, CA: Sage.
- Murdopo. (2011). *Warta Ekspor: Potensi MICE di Indonesia, Kemendag*. Available at: <http://djpen.kemendag.go.id/>.
- Smith, A. (2018). *Project Based Learning Made Simple: 100 Classroom-Ready Activities That Inspire Curiosity, Problem Solving and Self-Guided Discovery*. Simon and Schuster.
- Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RD*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016) *Metode penelitian manajemen*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yuliansyah, A. & Ayu, M. (2021) The implementation of project-based assignment in online learning during

covid-19. *Journal of English  
Language Teaching and Learning*,  
2(1), 32–38.