



Pelatihan Manajemen Event sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Olahraga dalam Pengelolaan Event

Event Management Training as an Effort to Improve Student Sports Competence in Event Management

Suryanto Agung Prabowo^{1*}, Catur Supriyanto², Eva Ferdita Yuhantini³, Alvin Afandi⁴, Nandya Rizky Nur Febriana⁵

¹⁻³Manajemen Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁴Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁵Ilmu Kesehatan Olahraga, Universitas Airlangga, Indonesia

Email: suryantoprabowo@unesa.ac.id¹, catursupriyanto@unesa.ac.id², evayuhantini@unesa.ac.id³, alvinafandi09@gmail.com⁴, nandyafeb@gmail.com⁵

*Penulis korespondensi: suryantoprabowo@unesa.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 06 Mei 2026

Revisi: 10 Juni 2026

Diterima: 15 Juli 2026

Tersedia: 25 Juli 2026

Keywords: *Community Service; Experiential Learning; Sports Event Management; Sports Students; Training.*

Abstract. *Event management is one of the competencies that sports students need to have to support their readiness to enter the workforce in the sports industry. However, students' practical experience in managing events is still limited, so a training program that can integrate conceptual learning with practical experience is needed. This community service activity aims to improve sports students' knowledge of event management through experiential learning-based training. The program was implemented using a participatory approach with a one-group pretest-posttest design involving 30 students from the Faculty of Sport and Health Sciences, Surabaya State University. The training consisted of lectures, discussions, case studies, workshops, and simulations of organizing sports events. Evaluation was carried out using a knowledge test and a participant satisfaction questionnaire. Data were analyzed descriptively, using the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, effect size (Cohen's d), and Normalized Gain (N-Gain). The results showed that the post-test score increased significantly compared to the pre-test ($p < 0.001$) with a Cohen's d value of 2.84 indicating a very large effect and an N-Gain value of 0.62 in the moderate category. Furthermore, participant satisfaction reached 90.45%, categorized as very good, particularly in terms of resource person competency and learning methods. These findings demonstrate that experiential learning-based training effectively enhances student knowledge while providing a positive learning experience relevant to the needs of organizing sporting events. This program has the potential to become a model for developing event management competencies that can be replicated in universities and sporting organizations.*

Abstrak

Manajemen event merupakan salah satu kompetensi yang perlu dimiliki mahasiswa olahraga untuk mendukung kesiapan memasuki dunia kerja di industri olahraga. Namun, pengalaman praktis mahasiswa dalam mengelola event masih terbatas sehingga diperlukan program pelatihan yang mampu mengintegrasikan pembelajaran konseptual dengan pengalaman praktik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan mahasiswa olahraga mengenai manajemen event melalui pelatihan berbasis *experiential learning*. Program dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dengan desain *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 30 mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Surabaya. Pelatihan terdiri atas ceramah, diskusi, studi kasus, workshop, dan simulasi penyelenggaraan event olahraga. Evaluasi dilakukan menggunakan tes pengetahuan dan kuesioner kepuasan peserta. Data dianalisis secara deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, *paired sample t-test*, *effect size* (Cohen's d), dan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil menunjukkan bahwa nilai *post-test* meningkat secara signifikan dibandingkan *pre-test* ($p < 0.001$) dengan nilai Cohen's d sebesar 2.84 yang menunjukkan efek sangat besar dan nilai N-Gain sebesar 0.62 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, tingkat kepuasan peserta mencapai 90,45% dengan kategori sangat baik, terutama pada aspek kompetensi narasumber dan metode pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa

pelatihan berbasis *experiential learning* efektif meningkatkan pengetahuan mahasiswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang positif dan relevan dengan kebutuhan penyelenggaraan event olahraga. Program ini berpotensi menjadi model pengembangan kompetensi manajemen event yang dapat direplikasi di perguruan tinggi maupun organisasi olahraga.

Kata Kunci: *Experiential Learning*; Mahasiswa Olahraga; Manajemen Event Olahraga; Pelatihan; Pengabdian Kepada Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri olahraga menuntut lulusan pendidikan olahraga tidak hanya memiliki kompetensi teknis dalam bidang kepelatihan, tetapi juga kemampuan manajerial, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi event olahraga. Oleh karena itu, penguasaan kompetensi manajemen event menjadi salah satu capaian pembelajaran yang penting bagi mahasiswa olahraga untuk meningkatkan kesiapan memasuki dunia profesional. Penelitian dalam bidang ini menyoroti berbagai pendekatan dan tantangan yang dihadapi dalam pelatihan ini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi manajemen event mahasiswa olahraga memerlukan integrasi antara pembelajaran konseptual dan pengalaman praktik. Keterlibatan mahasiswa sebagai sukarelawan pada event olahraga terbukti meningkatkan keterampilan manajemen karier dan kompetensi yang dapat ditransfer (Sauder et al., 2022), sedangkan penerapan model manajemen kolaboratif mampu meningkatkan efektivitas penyelenggaraan event melalui koordinasi lintas pemangku kepentingan dan pemanfaatan teknologi (Crossan et al., 2023; Xin & Fang, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan dosen pengampu serta pengurus organisasi kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa telah beberapa kali terlibat sebagai panitia kegiatan olahraga, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam memahami proses manajemen event secara komprehensif. Keterbatasan tersebut meliputi penyusunan proposal kegiatan, perencanaan anggaran, pengelolaan sponsorship, identifikasi risiko, serta penyusunan sistem evaluasi kegiatan. Selain itu, pembelajaran yang diperoleh di kelas belum sepenuhnya memberikan pengalaman praktik yang mendekati kondisi penyelenggaraan event olahraga secara nyata. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan ketika dipercaya menjadi panitia berbagai kegiatan olahraga, baik pada tingkat fakultas maupun universitas. Dampaknya, efektivitas penyelenggaraan kegiatan belum optimal karena masih ditemukan kelemahan dalam koordinasi, pengelolaan sumber daya, dan manajemen risiko. Jika kondisi ini tidak diatasi, kesiapan lulusan dalam memasuki industri olahraga yang menuntut kompetensi manajerial akan menjadi kurang memadai.

Penyelenggaraan event olahraga di perguruan tinggi menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring berkembangnya skala kegiatan, digitalisasi, serta meningkatnya tuntutan kolaborasi antarpemangku kepentingan. Oleh karena itu, mahasiswa perlu dibekali pengalaman belajar yang mampu mengintegrasikan kemampuan perencanaan, koordinasi, komunikasi, dan pengambilan keputusan agar siap menghadapi kebutuhan penyelenggaraan event olahraga secara profesional (Ndayisenga, 2019).

Penyelenggaraan event olahraga memerlukan koordinasi yang sistematis mulai dari tahap perencanaan, pembentukan kepanitiaan, komunikasi dengan sponsor, hingga evaluasi kegiatan. Pengalaman penyelenggaraan PORMA menunjukkan bahwa keberhasilan suatu event sangat dipengaruhi oleh koordinasi antarpemangku kepentingan, komunikasi digital, dan pembagian tugas yang jelas (Hendrawan et al., 2022). Pengalaman tersebut juga menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu mengembangkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, dan tanggung jawab profesional mahasiswa (Buhacs et al., 2023).

Berbeda dengan sebagian besar kegiatan pelatihan yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, program ini dirancang dengan pendekatan *experiential learning* yang mengintegrasikan ceramah, diskusi, studi kasus, simulasi penyelenggaraan event, dan workshop penyusunan proposal kegiatan. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran di kelas dengan kebutuhan praktik penyelenggaraan event olahraga. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *experiential learning* dalam pendidikan manajemen event olahraga, implementasinya dalam bentuk program pengabdian kepada masyarakat bagi mahasiswa olahraga di Indonesia masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada evaluasi pembelajaran di kelas, sedangkan pelatihan yang mengintegrasikan ceramah, studi kasus, simulasi, dan workshop sebagai strategi peningkatan kompetensi mahasiswa belum banyak dilaporkan. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan mahasiswa olahraga dalam manajemen event melalui pelatihan berbasis *experiential learning* yang mengintegrasikan ceramah, diskusi, studi kasus, simulasi, dan workshop. Program ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan kompetensi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh perguruan tinggi melalui kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan di bidang olahraga.

2. METODE

Desain Program

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) yang mendorong mahasiswa berperan sebagai peserta aktif selama proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut diwujudkan melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, simulasi, dan penyelesaian studi kasus, sehingga peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan prinsip *experiential learning*. Untuk menilai efektivitas pelaksanaan program, penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yang memungkinkan pengukuran perubahan tingkat pengetahuan peserta berdasarkan perbandingan skor sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Selain mengukur peningkatan pengetahuan, evaluasi program juga dilakukan dengan menilai tingkat kepuasan peserta terhadap berbagai aspek pelaksanaan, meliputi kualitas materi, kompetensi narasumber, metode pembelajaran, fasilitas pendukung, serta manfaat yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan.

Lokasi, Mitra, dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juni di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Surabaya. Mitra dalam kegiatan ini adalah mahasiswa yang tergabung dalam organisasi kemahasiswaan dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang memiliki ketertarikan terhadap penyelenggaraan event olahraga.

Peserta kegiatan berjumlah 30 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang memiliki minat terhadap manajemen event olahraga dan belum pernah mengikuti pelatihan manajemen event secara formal. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari pre-test, pelatihan, workshop, simulasi, hingga post-test dan evaluasi kepuasan.

Tahapan Pelaksanaan Program

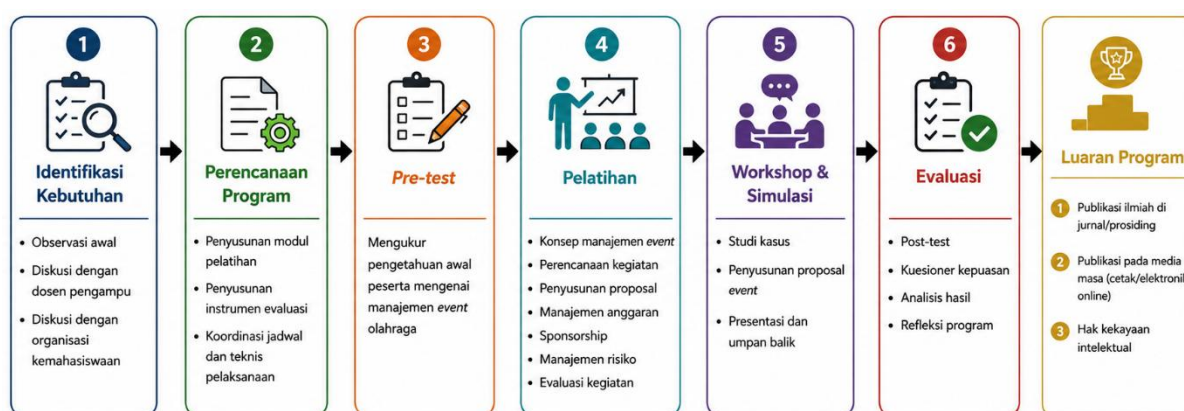
Pelaksanaan program diawali dengan proses identifikasi kebutuhan melalui observasi awal dan diskusi bersama dosen pengampu serta pengurus organisasi kemahasiswaan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam penyelenggaraan event olahraga. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun modul pelatihan, instrumen evaluasi, serta skenario simulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

Program pelatihan dilaksanakan selama satu hari (8 jam pelatihan) melalui lima tahapan utama, yaitu:

- a. Pre-test, untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta mengenai manajemen event olahraga.

- b. Penyampaian materi, meliputi konsep dasar manajemen event, penyusunan proposal kegiatan, struktur kepanitiaan, manajemen anggaran, sponsorship, manajemen risiko, dan evaluasi kegiatan.
- c. Diskusi kelompok dan studi kasus, untuk menganalisis berbagai permasalahan yang sering muncul dalam penyelenggaraan event olahraga.
- d. Workshop dan simulasi, di mana peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun proposal event olahraga yang memuat tujuan kegiatan, struktur organisasi, anggaran, strategi sponsorship, manajemen risiko, serta *rundown* kegiatan. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasilnya dan memperoleh umpan balik dari narasumber.
- e. Post-test dan evaluasi kepuasan, untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta mengevaluasi kualitas pelaksanaan program.

Tahapan pelaksanaan program disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program.

Instrumen Evaluasi

Evaluasi program menggunakan dua jenis instrumen. Instrumen pertama berupa tes pengetahuan yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang mencakup aspek perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penyusunan anggaran (*budgeting*), sponsorship, manajemen risiko, serta evaluasi event olahraga. Skor dikonversi ke rentang 0-100, jika salah skor 0 dan benar skor 1. Instrumen kedua berupa kuesioner kepuasan peserta menggunakan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju). Kuesioner terdiri atas enam aspek penilaian, yaitu kesesuaian materi, kompetensi narasumber, metode pembelajaran, fasilitas, manfaat kegiatan, dan kepuasan secara keseluruhan. Sebelum digunakan, kedua instrumen telah melalui validasi isi (*content validity*) oleh dua ahli di bidang manajemen olahraga dan metodologi penelitian. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.86, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik peserta, nilai rerata, simpangan baku, distribusi persentase, serta tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan program. Sebelum dilakukan analisis inferensial, uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel kurang dari 50 peserta. Selanjutnya, perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis menggunakan paired sample t-test dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan pada $\alpha = 0,05$. Besarnya pengaruh pelaksanaan program terhadap peningkatan pengetahuan dihitung menggunakan Cohen's d, sedangkan tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar dievaluasi melalui Normalized Gain (N-Gain) yang diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah ($< 0,30$), sedang ($0,30-0,69$), dan tinggi ($\geq 0,70$).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Peserta

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 30 mahasiswa olahraga yang memiliki minat terhadap penyelenggaraan event olahraga. Seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari *pre-test*, penyampaian materi, diskusi, simulasi penyelenggaraan event, hingga *post-test* dan evaluasi kepuasan.

Hasil Pre-test dan Post-test

Evaluasi pengetahuan peserta nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Peserta.

Variabel	Mean $\pm$ SD	Minimum	Maksimum
Pre-test	57.10 $\pm$ 6.89	45	70
Post-test	83.07 $\pm$ 5.45	72	93

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai peserta meningkat dari 57.10 $\pm$ 6.89 pada *pre-test* menjadi 83.07 $\pm$ 5.45 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan manajemen event.

Hasil Uji Paired Sample t-test

Hasil analisis menggunakan paired sample t-test disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-test.

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test - Post-test	-25.97	-32.84	29	<0.001

Catatan: Seluruh data berdistribusi normal ($p > 0.05$)

Hasil evaluasi menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test ($t = -32.84$; $p < 0.001$). Temuan ini menunjukkan bahwa program pelatihan berhasil meningkatkan

pemahaman peserta setelah mereka menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan. Selain itu, Cohen's $d = 2.84$ menunjukkan bahwa program pelatihan memiliki dampak yang sangat signifikan (efek besar) dalam meningkatkan pengetahuan peserta.

Hasil Analisis N-Gain

Efektivitas pelatihan dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain.

Variabel	N-Gain	Kategori
Pengetahuan peserta	0.62	Sedang

Evaluasi Kepuasan Peserta

Selain peningkatan pengetahuan, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi disajikan pada Tabel .

Tabel 4. Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelatihan.

Aspek	Mean	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	4.53	90.7	Sangat Baik
Kompetensi narasumber	4.70	94.0	Sangat Baik
Metode penyampaian	4.43	88.7	Sangat Baik
Fasilitas	4.23	84.7	Sangat Baik
Manfaat pelatihan	4.67	93.3	Sangat Baik
Kepuasan keseluruhan	4.57	91.3	Sangat Baik
Rata-rata	4.52	90.45	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, seluruh aspek memperoleh kategori Sangat Baik dengan rata-rata tingkat kepuasan sebesar 90.45%. Aspek kompetensi narasumber memperoleh persentase tertinggi (94.0%), sedangkan aspek fasilitas memperoleh persentase terendah (84.7%), namun tetap berada pada kategori sangat baik.

4. DISKUSI

Interpretasi Peningkatan Pengetahuan Peserta

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan manajemen event berbasis *experiential learning* secara signifikan meningkatkan pengetahuan mahasiswa olahraga. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test*, didukung hasil *paired sample t-test* ($p < 0.001$) dan nilai N-Gain sebesar 0.62 yang termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran konseptual dengan pengalaman praktik melalui diskusi, studi kasus, workshop, dan simulasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian teori.

Peningkatan pengetahuan tersebut dapat dijelaskan melalui pendekatan *experiential learning*, yang menempatkan pengalaman sebagai inti proses pembelajaran. Selama pelatihan, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam penyusunan proposal, analisis studi kasus, dan simulasi penyelenggaraan event sehingga mampu menghubungkan konsep

dengan praktik nyata. Temuan ini sejalan dengan Cock (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan dalam pendidikan manajemen event. Selain itu, materi pelatihan yang mencakup perencanaan kegiatan, struktur kepanitiaan, *rundown*, pengelolaan anggaran, sponsorship, manajemen risiko, dan evaluasi kegiatan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam industri olahraga. Melalui workshop dan simulasi, peserta memperoleh kesempatan untuk menerapkan konsep tersebut dalam penyelesaian masalah secara kolaboratif (Rich et al., 2026). Temuan ini didukung oleh Guidotti et al. (2023), yang menekankan pentingnya kompetensi kepemimpinan, komunikasi, administrasi, dan pengelolaan event bagi lulusan olahraga, serta Goldie et al. (2023), yang melaporkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih autentik.

Pelatihan ini juga berkontribusi terhadap pengembangan *employability skills*, seperti komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, dan pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi penting bagi lulusan olahraga. Grant et al. (2024) menjelaskan bahwa pengalaman praktik selama proses pembelajaran memberikan sinyal kompetensi profesional yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran berbasis teori. Meskipun demikian, nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan masih adanya ruang untuk meningkatkan efektivitas program. Durasi pelatihan yang relatif singkat kemungkinan membatasi kesempatan peserta untuk mengimplementasikan seluruh materi dalam situasi penyelenggaraan event yang sebenarnya. Sejalan dengan Sauder et al. (2022) keterlibatan langsung sebagai panitia atau relawan pada event olahraga diperkirakan akan memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan manajemen event berbasis *experiential learning* efektif meningkatkan pengetahuan dan memperkuat kesiapan mahasiswa dalam memahami proses penyelenggaraan event olahraga. Integrasi antara teori, diskusi, studi kasus, workshop, dan simulasi menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dipertimbangkan sebagai model pembelajaran dalam mata kuliah manajemen olahraga maupun program pengembangan kompetensi mahasiswa melalui kolaborasi dengan organisasi dan penyelenggara event olahraga.

Kepuasan Peserta Dan Implikasi Program

Selain meningkatkan pengetahuan, pelatihan manajemen event juga memperoleh tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi dengan rata-rata 90.45%. Hasil ini menunjukkan bahwa program tidak hanya efektif meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan

pengalaman belajar yang positif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa olahraga. Tingginya tingkat kepuasan mengindikasikan bahwa materi, metode pembelajaran, dan pelaksanaan program telah sesuai dengan karakteristik peserta sebagai calon penyelenggara event olahraga.

Aspek kompetensi narasumber memperoleh penilaian tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan praktisi dengan pengalaman langsung dalam penyelenggaraan event memberikan nilai tambah karena peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga wawasan mengenai praktik profesional, seperti perencanaan, koordinasi, manajemen risiko, dan penyelesaian permasalahan di lapangan. Temuan ini sejalan dengan Howes & Rode (2024), yang menyatakan bahwa keterlibatan praktisi dalam pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan relevansi materi dan kualitas interaksi pembelajaran.

Tingginya kepuasan peserta juga didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang aktif melalui diskusi, studi kasus, workshop, dan simulasi. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah secara kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, dan kesiapan menghadapi dunia kerja. Temuan ini sejalan dengan (Ball & Bennett, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan partisipasi mahasiswa, serta Dane-Staples (2022) yang menegaskan bahwa team-based learning mampu memperkuat keterkaitan antara pembelajaran di kelas dengan tuntutan praktik profesional.. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah secara kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri. Temuan tersebut didukung Buenaño et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa, sedangkan Braunstein-Minkove et al. (2023) menegaskan pentingnya kurikulum manajemen olahraga yang mengintegrasikan teori dengan pengalaman praktik agar sesuai dengan kebutuhan industri.

Meskipun seluruh aspek memperoleh kategori sangat baik, fasilitas memperoleh nilai relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas sarana pendukung, seperti ruang pelatihan, perangkat multimedia, dan media simulasi, tetap berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta (Power & Nedvetskaya, 2022). Oleh karena itu, penyelenggaraan pelatihan selanjutnya perlu didukung fasilitas yang lebih optimal agar efektivitas pembelajaran dapat semakin ditingkatkan.

Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa model pelatihan ini berpotensi direplikasi pada organisasi mahasiswa, komunitas olahraga, maupun organisasi penyelenggara event. Integrasi pelatihan berbasis *experiential learning* ke dalam kegiatan akademik juga dapat memperkuat keterkaitan antara pembelajaran dengan kebutuhan industri olahraga.

Temuan Buenaño et al. (2025) menunjukkan bahwa pengalaman belajar autentik dan *work-integrated learning* meningkatkan kesiapan kerja, rasa memiliki terhadap proses pembelajaran, serta kemampuan menghubungkan teori dengan praktik. Namun, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena melibatkan peserta dari satu program studi dengan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembanding dan belum mengevaluasi retensi pengetahuan jangka panjang. Oleh karena itu, program selanjutnya disarankan mengintegrasikan pelatihan dengan praktik lapangan melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam penyelenggaraan event olahraga serta melakukan evaluasi lanjutan untuk menilai keberlanjutan peningkatan kompetensi.

Implikasi, Keterbatasan, Dan Rekomendasi Pengembangan Program

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan manajemen event tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi profesional yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan event olahraga. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan merencanakan kegiatan, mengorganisasikan sumber daya, menyusun anggaran, mengelola risiko, membangun komunikasi dengan berbagai pemangku kepentingan, serta melakukan evaluasi kegiatan. Penguasaan kompetensi tersebut menjadi semakin penting seiring berkembangnya industri olahraga yang menuntut lulusan memiliki kombinasi antara kemampuan teknis dan manajerial. Penelitian Moslehi & Ghahfarokhi (2024) menunjukkan bahwa salah satu faktor yang menentukan keberhasilan penyelenggaraan event olahraga adalah kemampuan organisasi dalam mengelola dan mentransfer pengetahuan kepada seluruh anggota tim sehingga pengalaman dari suatu event dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas event berikutnya. Didukung dengan penelitian Guidotti et al. (2023), bahwa kompetensi manajemen, kepemimpinan, komunikasi, dan pengambilan keputusan merupakan kemampuan inti yang harus dimiliki oleh lulusan olahraga agar mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan profesional.

Dari perspektif pendidikan tinggi, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berfungsi sebagai sarana implementasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) di luar ruang kelas. Integrasi kegiatan akademik dengan pelatihan praktis memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan konsep yang diperoleh selama perkuliahan dalam konteks yang lebih aplikatif. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *work-integrated learning*, yaitu pembelajaran yang menghubungkan aktivitas akademik dengan pengalaman profesional sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Napieralla et al., 2026).

Dengan demikian, pelatihan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan pengetahuan, tetapi juga mendukung pembentukan kompetensi profesional yang berkelanjutan.

Implikasi lain dari kegiatan ini adalah terbukanya peluang penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi dengan berbagai pemangku kepentingan di bidang olahraga, seperti pemerintah daerah, induk organisasi cabang olahraga, sekolah, komunitas olahraga, maupun penyelenggara event profesional. Kolaborasi tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh pengalaman yang lebih luas melalui keterlibatan langsung dalam penyelenggaraan event olahraga. Grant et al. (2024) menjelaskan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam lingkungan profesional selama proses pembelajaran meningkatkan *employability* karena mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan jejaring, memahami budaya kerja, serta membuktikan kompetensi yang dimiliki melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, program pelatihan seperti ini dapat menjadi langkah awal dalam membangun kemitraan yang mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang olahraga.

Pelaksanaan program ini juga memberikan kontribusi terhadap pencapaian indikator kinerja perguruan tinggi, khususnya pada aspek pembelajaran berbasis luaran (*outcome-based education*). Pendekatan yang mengintegrasikan teori, praktik, refleksi, dan evaluasi memungkinkan mahasiswa mencapai capaian pembelajaran yang lebih komprehensif dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, peserta juga mengembangkan keterampilan interpersonal, kepemimpinan, dan kolaborasi yang menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21. Hasil ini mendukung rekomendasi Cock (2024) yang menekankan bahwa pendidikan manajemen event perlu dirancang sebagai proses pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pembelajar aktif melalui pengalaman yang autentik dan reflektif.

Meskipun hasil pelatihan menunjukkan capaian yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, kegiatan hanya melibatkan 30 mahasiswa dari satu institusi sehingga karakteristik peserta relatif homogen dan hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada populasi mahasiswa olahraga yang lebih luas. Kedua, desain evaluasi menggunakan one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan pengetahuan yang terjadi tidak dapat dibandingkan dengan kelompok yang tidak memperoleh intervensi. Ketiga, evaluasi dilakukan segera setelah pelatihan sehingga belum mampu menggambarkan retensi pengetahuan maupun keberlanjutan penerapan kompetensi peserta dalam jangka panjang. Keterbatasan tersebut merupakan karakteristik yang umum dijumpai pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat, namun tetap perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil

kegiatan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, pengembangan program pada masa mendatang perlu diarahkan pada beberapa aspek. Pertama, pelatihan dapat dikembangkan menjadi program berkelanjutan yang mengombinasikan pelatihan di kelas dengan praktik lapangan melalui keterlibatan mahasiswa sebagai panitia pada event olahraga tingkat lokal maupun nasional. Kedua, evaluasi tidak hanya dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, tetapi juga melalui pengukuran kompetensi praktik, observasi kinerja, maupun evaluasi tindak lanjut beberapa bulan setelah kegiatan selesai. Ketiga, cakupan peserta dapat diperluas dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi maupun organisasi olahraga sehingga dampak program menjadi lebih luas. Power & Nedvetskaya (2022) menekankan bahwa pengembangan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan yang berkesinambungan merupakan salah satu strategi utama dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan event olahraga.

Selain itu, perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan model pelatihan yang lebih inovatif. Penggunaan *learning management system*, simulasi berbasis digital, perangkat lunak manajemen event, serta platform kolaborasi daring dapat memperluas akses mahasiswa terhadap pengalaman belajar yang lebih fleksibel. Integrasi teknologi dalam pelatihan juga memungkinkan peserta mempelajari proses perencanaan, koordinasi, dan evaluasi event secara lebih sistematis. Pendekatan tersebut sejalan dengan perkembangan pendidikan tinggi yang mengarah pada pembelajaran hibrida dan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan manajemen event merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mahasiswa olahraga. Keberhasilan program tidak hanya tercermin dari peningkatan hasil belajar dan tingginya kepuasan peserta, tetapi juga dari potensi program dalam mendukung pengembangan kompetensi profesional yang dibutuhkan oleh industri olahraga. Oleh karena itu, pelatihan berbasis *experiential learning* perlu diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam kegiatan akademik maupun program pengabdian kepada masyarakat melalui kolaborasi dengan berbagai mitra strategis agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing dan kesiapan kerja yang lebih baik.

5. KESIMPULAN

Pelatihan manajemen event terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa olahraga mengenai penyelenggaraan event, yang ditunjukkan oleh peningkatan

hasil *pre-test* dan *post-test*, nilai N-Gain kategori sedang, serta tingkat kepuasan peserta yang berada pada kategori sangat baik. Penerapan metode *experiential learning* melalui ceramah, diskusi, studi kasus, simulasi, dan *workshop* mampu mendukung pengembangan kompetensi manajerial mahasiswa. Oleh karena itu, pelatihan ini direkomendasikan sebagai model pengembangan kompetensi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan berbagai pemangku kepentingan di bidang olahraga.

DAFTAR REFERENSI

- Ball, J., & Bennett, G. (2024). Bridging the gap: Connecting sport marketing theory and practice via an experiential sponsorship activation learning assignment. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 34, 100475. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100475>
- Braunstein-Minkove, J. R., DeLuca, J. R., & Baucum, S. C. (2023). Transferable skills: Preparing sport management students for careers both within and outside the sports industry. *Sport Management Education Journal*, 17(2), 135.
- Buenaño, A., Warner, S., & Madsen, R. (2025). Student Expectations vs. Outcomes: A Mega-Event Learning Experience. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education*, 8(3), 16–27. <https://doi.org/10.46787/elthe.v8i3-September.4675>
- Buenaño, A., Warner, S., & Moore, E. W. G. (2025). The Impact of Short-Term Mega Sporting Event Experiences on Student Learning. *Sport Management Education Journal*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.1123/smej.2023-0036>
- Buhacs, R., Ilies, A., Suaveanu, S., Szabo-Alexi, P., Szabo-Alexi, M., & Buhacs, S. (2023). Socio-Professional Implications of Sports Events: A Perspective from Dual-Career Students. *Sustainability*, 15(10), 7813. <https://doi.org/10.3390/su15107813>
- Cock, S. (2024). Experiential Learning in Events Management Degree Programmes: A Position Statement on Issues of Evidence-Based Practice. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 35, 100506. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100506>
- Crossan, W., Šima, J., & Dwyer, B. (2023). Sport Event Sponsorship in the Midst of Crisis: A Teaching Case Study on the Partnership Between RunCzech and Adidas. *Sport Management Education Journal*. <https://doi.org/10.1123/smej.2022-0060>
- Dane-Staples, E. (2022). Aligning the classroom and the job through team-based learning. *Sport Management Education Journal*, 17(1), 74-.
- Goldie, K., Ironside, R., & Pirie, E. (2023). It feels real: Events management and online experiential learning in COVID-19. *Distance Education*, 44(2), 230. <https://doi.org/10.1080/01587919.2023.2198490>
- Grant, M. T., Hanlon, C., & Young, J. A. (2024). Transforming the Experiential Learning of Sport Management Graduates into Transferable Employability Signals. *Journal of Education and Work*, 37(1--4), 131–148. <https://doi.org/10.1080/13639080.2024.2335474>
- Guidotti, F., Demarie, S., Ciaccioni, S., & Capranica, L. (2023). Relevant Sport Management Knowledge, Competencies, and Skills: An Umbrella Review. *Sustainability*, 15(12),

9515. <https://doi.org/10.3390/su15129515>

- Hendrawan, D., Abdurrahman, E., Nugroho, A., & Sipayung, D. (2022). Event Management Analysis of Student Sports. *Journal Management of Sport*, 1(1). <https://doi.org/10.55081/jmos.v1i1.1382>
- Howes, J. M., & Rode, C. R. (2024). Sport Management Experiential Learning: Faculty Perceptions of Opportunities, Benefits, and Support. *The COSMA Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.25035/cosma.01.01.01>
- Moslehi, L., & Ghahfarokhi, E. A. (2024). The Next Event Will Be Held with More Quality: Identifying and Prioritizing Barriers to Knowledge Management in Sports Events. *Knowledge and Process Management*, 31(4), 359–370. <https://doi.org/10.1002/kpm.1791>
- Napieralla, M., Hurley, A. S., Farrell, C., & Bailey, J. (2026). An eventful experience: Measuring student voice and satisfaction through co-designed work-integrated learning in sport management education. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 27(1), 183.
- Ndayisenga, J. (2019). The Perception of International Students on the Facility and Sport Tourism Event Management. *Sport Mont*. <https://doi.org/10.26773/smj.190609>
- Power, G., & Nedvetskaya, O. (2022). An Empirical Exploration of Volunteer Management Theory and Practice: Considerations for Sport Events in a Post-COVID-19 World. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4, 689209. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.689209>
- Rich, G., Lanahan, P., Gipson, C., Hanna, C., & Williams, D. (2026). Understanding the experiences of sport management student leaders: The case of the Emeritus Memorial Golf Tournament and Auction. *Sport Management Education Journal*, 20(1), 3–1. <https://doi.org/10.1123/smej.2024-0038>
- Sauder, M. H., Davis, D., & Grove, D. C. (2022). Perceptions of Learning among Sport Management Students at a Short-Term, High-Profile Sporting Event Volunteer Opportunity. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 38, 194–206. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2022.2035283>
- Xin, W., & Fang, X. (2021). Accurate Analysis of Big Data Assists Teaching in Situational Teaching and Quality Development Training of College Physical Education. *Proceedings of the 2021 2nd International Conference on Computers, Information Processing and Advanced Education*. <https://doi.org/10.1145/3456887.3457476>