



## BASIC ENGLISH FOR TOURISM BAGI SISWA/I SMK PGRI I LIMAU TANGGAMUS LAMPUNG

Dina Amelia<sup>1</sup>, Zaenal Abidin<sup>2</sup>, Permata<sup>3</sup>, Rachmi Marsheilla Aguss<sup>3</sup>

Universitas Teknokrat Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email : [amelia.dina@teknokrat.ac.id](mailto:amelia.dina@teknokrat.ac.id)<sup>1</sup>, [zabin@teknokrat.ac.id](mailto:zabin@teknokrat.ac.id)<sup>2</sup>, [permata@teknokrat.ac.id](mailto:permata@teknokrat.ac.id)<sup>3</sup>,  
[rachmi.ma@teknokrat.ac.id](mailto:rachmi.ma@teknokrat.ac.id)<sup>2</sup>

Received: (18 Februari 2022)

Accepted: (26 Februari 2022)

Published : (15 Maret 2022 )

### Abstract

Indonesian tourism industry has had an impact on various sectors, including hotel and education industries. Facing globalization and the era of the industrial revolution 4.0, the number of foreign tourists increasingly affects the number of hotel growth. Therefore, qualified human resources in the hospitality sector are needed. This has prompted the beginning of tourism and hospitality departments at the university and vocational high school (SMK) levels. One of the vocational schools that has a hospitality major is SMK PGRI I Limau. Students at this school encounter various challenges in learning English. UTI PkM team provides a solution by organizing training activities to train students' English skills. The team uses games and movies to increase the students' interest and motivation in learning about English for Tourism. Based on the results of the observations, pre-test, and post-test activities, the students of SMK PGRI I Limau experienced a satisfactory improvement. Those who previously had low motivation in learning English became more enthusiastic. The scores obtained by students during the pre-test also increased during the post-test, thus confirming that the method used in the PkM activities of the target schools was effective and appropriate.

**Keywords:** *English for Tourism, games, movies, hospitality, tourism*

### Abstrak

Industri pariwisata Indonesia telah memberikan dampak ke berbagai sektor, termasuk sektor industri perhotelan dan pendidikan. Menghadapi globalisasi dan era revolusi industri 4.0, jumlah wisatawan mancanegara semakin memengaruhi jumlah pertumbuhan hotel. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang mumpuni dalam bidang perhotelan. Hal ini mendorong dibukanya jurusan khusus kepariwisataan dan perhotelan di level universitas dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu SMK yang memiliki jurusan perhotelan adalah SMK PGRI I Limau. Siswa di SMK tersebut menghadapi berbagai tantangan dalam belajar bahasa Inggris. Tim PkM UTI memberikan solusi dengan menyelenggarakan kegiatan pelatihan untuk melatih *skill* berbahasa Inggris para siswa. Tim PkM UTI menggunakan *games* dan *movies* untuk menambah minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar mengenai *English for Tourism*. Berdasarkan hasil dari observasi, *pre-test*, dan *post-test* kegiatan tersebut, siswa SMK PGRI I Limau mengalami peningkatan yang memuaskan. Mereka yang sebelumnya memiliki motivasi rendah dalam belajar bahasa Inggris menjadi lebih antusias. Nilai yang diperoleh siswa ketika *pre-test* juga mengalami peningkatan pada saat *post-test* sehingga menegaskan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan PkM sekolah binaan ini efektif dan tepat guna.

**Kata Kunci:** *English for Tourism, games, movies, pariwisata, perhotelan*

### To cite this article:

Dina Amelia, Zaenal Abidin, Permata, Rachmi Marsheilla Aguss. (2022). BASIC ENGLISH FOR TOURISM BAGI SISWA/I SMK PGRI I LIMAU TANGGAMUS LAMPUNG. Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS), Vol(1), 144-150.

## PENDAHULUAN

Industri pariwisata merupakan industri yang menjanjikan, sebab dapat mendatangkan berbagai keuntungan bagi masyarakat secara luas. Hal ini sejalan dengan isi Undang – Undang Nomor 10 tahun 2009 bahwa fungsi dari kepariwisataan bukan hanya sebagai pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani tetapi juga dapat meningkatkan intelektualitas dan meningkatkan pendapatan negara. Industri ini dipercaya dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat karena membuka kesempatan bagi para pelaku usaha dari berbagai kalangan dan dapat menarik wisatawan mancanegara. Oleh karena itu, hotel-hotel mulai bermunculan dan dibuka sehingga memberi ruang bagi para pencari kerja yang memiliki minat serta keahlian di bidang pariwisata dan pelayanan (Suastika dan Yasa, 2017). Pertumbuhan industri pariwisata yang pesat di Indonesia, khususnya di Lampung kemudian memberi dampak terhadap dunia pendidikan dimana berbagai institusi pendidikan bermunculan untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat terkait industri tersebut (Akib, 2020). Institusi pendidikan seperti universitas dan Sekolah Menengah Kejuruan yang membuka jurusan pariwisata mulai menjamur, salah satunya adalah SMK PGRI I Limau. SMK ini terletak di daerah Tanggamus dan memiliki jurusan perhotelan.

Di SMK tersebut para siswa memperoleh materi yang berhubungan dengan *service* di perhotelan yang erat hubungannya dengan interaksi dan komunikasi. Era globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang semakin canggih memungkinkan bertambahnya jumlah wisatawan mancanegara yang datang sehingga pelayanan di bidang perhotelan harus disesuaikan dengan kebutuhan (Poerwanto dan Shambodo, 2020). Dikarenakan komunikasi adalah salah satu kunci suksesnya suatu bidang maka SMK PGRI I Limau juga membekali para siswanya dengan kemampuan bahasa Inggris yang berkonsentrasi pada bahasa perhotelan dan pariwisata. Proses belajar siswa juga didukung dengan berbagai fasilitas yang memadai untuk membekali mereka dalam dunia kerja (Puspitasari, 2017). Akan tetapi, ternyata para siswa dan guru menghadapi tantangan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif di dalam kelas dikarenakan metode yang digunakan membuat mereka kurang termotivasi sehingga merasa bosan. Tantangan lainnya yang dihadapi oleh pihak sekolah adalah siswa seringkali meminta izin untuk tidak hadir dikarenakan mereka akan membantu orang tua mereka panen. Mata pencaharian para orang tua siswa SMK PGRI I Limau jurusan perhotelan rata-rata adalah bertani.

Berdasarkan hasil observasi ini, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) Universitas Teknokrat Indonesia kemudian memberikan solusi yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris para siswa dengan melakukan pelatihan dan pengenalan *Basic English for Tourism*. Materi ini memungkinkan para siswa untuk memperoleh pengetahuan dan skills yang dapat digunakan di dunia kerja nantinya. Tim PKM memberikan pelatihan dengan metode yang menggabungkan belajar, bermain *games*, dan *watching movie*. Topik yang diberikan menyangkut pembahasan pariwisata dan perhotelan dalam hal ini termasuk kosakata yang berkaitan dengan *customer service*, *communication*, dan *interpersonal skills*. Selain meningkatkan motivasi serta menambah pengetahuan siswa, tujuan lain dari kegiatan ini adalah agar siswa dapat mengaplikasikan skills yang telah dipelajari dalam berkomunikasi di dunia kerjanya.

## TELAAH PUSTAKA

### *English for Tourism*

*English for Tourism* adalah materi yang diajarkan oleh tim PKM UTI di SMK PGRI I Limau. Menurut Asmin dan Hasby (2017) dalam dunia pariwisata dan perhotelan bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa pengantar. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk bertransaksi dan berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris kepariwisataan mendukung siswa untuk dapat mempersiapkan mereka di dunia kerja dikarenakan mereka akan menghadapi wisatawan dari berbagai negara. *English for Tourism* menekankan pada penambahan kosakata, serta kemampuan komunikasi yang aktif dan peningkatan kepercayaan diri siswa.

Bahasa Inggris telah digunakan secara global dan dianggap sebagai suatu jembatan untuk dapat berkomunikasi dengan baik, terutama dalam industri pariwisata. Pembelajaran *English for Tourism* dianggap mampu membekali siswa juga bertujuan agar siswa dapat menerapkannya di dunia kerja sehingga mereka dapat menghadapi tantangan persaingan di dunia kerja, khususnya di sektor pariwisata. English First menunjukkan bahwa Indonesia di tahun 2018 menempati urutan ke 51 dalam hal penguasaan bahasa Inggris. Hal ini membuktikan bahwa perlunya peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, dalam hal ini kemampuan berbahasa Inggris dalam dunia perhotelan dan pariwisata. Untuk dapat memenuhi kebutuhan industry pariwisata tidak hanya di tingkat nasional tetapi juga di kancah internasional, perlu adanya program pengajaran yang khusus membahas bahasa Inggris pariwisata. Terlebih lagi (Anam & Rachmadian, 2020).



Gambar 1. Pengajaran konsep *English for Tourism*

Dalam berbagai sektor kepariwisataan dan perhotelan bahasa Inggris digunakan sebagai media untuk dapat berkomunikasi dan memahami kebutuhan kostumer atau pelanggan, untuk bernegosiasi, serta berinteraksi. Terlebih lagi, era globalisasi yang mencakup revolusi industry 4.0 menjadikan iindustri pariwisata yang didukung oleh perhotelan merupakan industri-industri yang maju dengan pesat. Oleh karena itu, pembelajaran *English for Tourism* di SMK membuka jalan agar para siswa mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman. Diharapkan juga, hasil belajar akan sesuai dengan target dan dapat diaplikasikan secara tepat guna.

### ***Learning English with Games and Movies***

Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan *games* sangat membantu siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi (Sahrawi, dkk. 2018). Siswa cenderung merasa bosan pada saat proses belajar mengajar dikarenakan metode yang digunakan hanyalah metode ceramah dan tanya jawab. Belajar bahasa bagi sebagian besar siswa SMK PGRI I Limau tidaklah mudah, dengan demikian metode *games* akan membantu memaksimalkan proses belajar mengajar. Dalam hal ini *games* yang digunakan adalah *puzzle games* dan *guessing picture*. Penguasaan *English for Tourism* dapat dibantu dengan menggunakan kedua games tersebut.



Gambar 2. Siswa Berkumpul untuk *Games*

Media lainnya yang akan membantu siswa agar lebih bergairah dalam belajar sehingga mampu menyerap materi dengan mudah adalah dengan *watching movie* atau menonton film. Media film sangat membantu siswa terutama dalam *speaking* dan *listening*. Menonton film akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara karena film dapat memberikan contoh *pronunciation* atau pengucapan serta menambah kosakata. Sementara kemampuan *listening* atau mendengarkan akan terlatih ketika siswa terbiasa menonton film dalam berbahasa Inggris (Kritiana dan Nurmala, 2019).

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk meneliti hasil dari pengabdian kepada masyarakat di SMK PGRI I Limau. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 18 -19 Maret 2021 di ruang kelas SMK PGRI I Limau. Metode ini menganalisa dengan berbagai Teknik seperti survey, observasi, angket, dan lainnya (Khairunas, dkk. 2019). Metode ini juga menekankan pada pengumpulan data dengan melihat hasil *pre-test* dan *post-test*. Teknik pengumpulan data digunakan dengan tiga cara:

1. Teknik pertama adalah pemberian *Pre-test* dan *Post-Test*. Teknik ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Teknik kedua adalah observasi. Teknik ini mengandalkan fakta yang ada di lapangan. Objek yang akan diobservasi adalah siswa SMK PGRI I Limau kelas 10, 11, dan 12 yang mengikuti program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan observasi melihat kepada cara siswa berinteraksi dalam kelas dengan menggunakan kosakata yang telah mereka pelajari selama proses belajar mengajar.
3. Teknik ketiga adalah dokumentasi. Teknik ini menekankan pada peristiwa dalam bentuk gambar yang digunakan sebagai bukti interaksi siswa di dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dengan memperhatikan interaksi serta keaktifan siswa SMK PGRI I Limau ditemukan bahwa para siswa menjadi antusias terhadap pembelajaran *English for Tourism* dan mereka mau menggunakan kosakata yang telah mereka pelajari dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa belajar *games* dan *watching movies* adalah media yang tepat untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka serta memahami konteks pembicaraan.



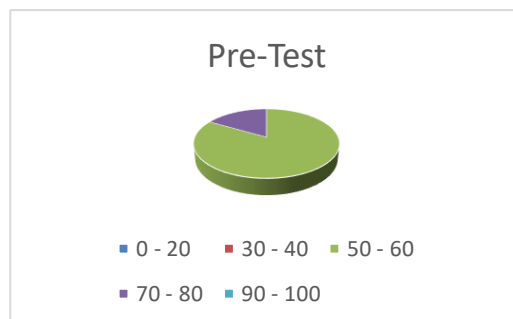
Gambar 3. Pengenalan kosakata *English for Tourism*

### Pembahasan Hasil *Pre-Test*

#### *Hasil Pre-Test*

Soal *pre-test* terdiri dari 25 soal. 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Tujuan pemberian *pre-test* ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai. Siswa yang ikut dalam *pre-test* ini berjumlah 24 orang. Materi soal yang diberikan pada saat *pre-test* terdiri dari *vocabulary range* atau pemahaman kosakata dan *complete simple sentence* atau melengkapi kalimat untuk pilihan ganda, dan *introducing oneself* atau pengenalan diri untuk essay.

Dari hasil *pre-test* didapati bahwa siswa SMK PGRI I Limau mengalami permasalahan mendasar dalam belajar bahasa Inggris, yaitu kurangnya kosakata dan kemampuan *public speaking* sehingga mereka tidak paham bagaimana caranya mengisi soal *pre-test* yang diberikan oleh tim PKM UTI. Oleh sebab itu, 80% dari 24 orang siswa atau 20 orang siswa di kelas mendapat nilai di bawah rata-rata yaitu antara 40 sampai dengan 50.



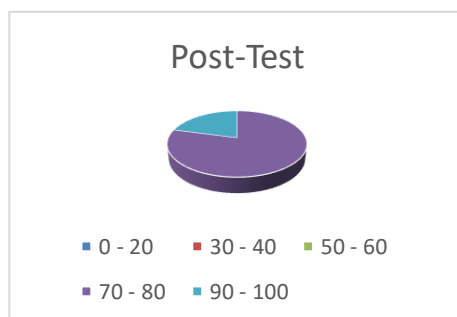
Tabel 1. Hasil *Pre-Test* siswa SMK PGRI I Limau.

Hasil *pre-test* diatas jelas menunjukkan bahwa dari 24 orang siswa yang ikut dalam tes hanya ada 4 orang yang memperoleh nilai 70 – 80. Sementara itu, 20 orang siswa hanya mendapatkan nilai 50 – 60. Siswa rata-rata gagal dalam semua jenis soal karena keterbatasan kosakata serta pemahaman.

### **Hasil Post-Test**

Soal *post-test* tidak jauh berbeda dari soal *pre-test*. Soal *post-test* terdiri dari 25 soal, 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Tujuan dari pemberian *post-test* adalah untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai. Siswa yang mengikuti tes ini berjumlah sama dengan yang mengikuti *pre-test* yaitu 24 orang. Materi soal yang diberikan pada saat *post-test* juga sama dengan *pre-test* yaitu terdiri dari *vocabulary range* atau pemahaman kosakata dan *complete simple sentence* atau melengkapi kalimat untuk pilihan ganda, dan *introducing oneself* atau pengenalan diri untuk essay. Akan tetapi, yang membedakan adalah soal *post-test* itu sendiri (soal berbeda, materi sama).

Dari hasil *post-test* didapati bahwa nilai siswa SMK PGRI I Limau mengalami peningkatan yang cukup memuaskan walaupun tidak terlalu signifikan. Siswa mampu menjawab pertanyaan mendasar yang berhubungan dengan kosakata dan kemampuan *public speaking* sehingga mereka dapat menjawab dengan tepat hampir seluruh pertanyaan yang diberikan oleh tim PKM UTI. Oleh sebab itu, 84% atau 19 orang siswa dari 24 orang siswa memperoleh nilai 70 – 80, sementara sisanya yaitu 17% atau 5 orang siswa dari 24 orang memperoleh nilai 90 – 100.



Tabel 2. Hasil *Post-Test* siswa SMK PGRI I Limau.

Hasil *post-test* diatas jelas menunjukkan bahwa ke- 24 orang siswa yang ikut dalam telah mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. 19 orang siswa mampu meraih nilai antara 70 – 80, sementara 5 orang siswa berhasil meraih nilai 90 -100. Hal ini membuktikan bahwa siswa mampu memahami konsep belajar dengan mudah hanya dalam 2 hari dengan menggunakan media yang tepat.

### **KESIMPULAN**

Program pengabdian kepada masyarakat di salah satu sekolah binaan Universitas Teknokrat Indonesia yaitu SMK PGRI I Limau terdiri dari rangkaian kegiatan pembelajaran *English for Tourism* yang dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi perubahan besar di era mendatang. Kegiatan tersebut mengulas materi yang berhubungan dengan kosakata, *public speaking*, serta *service*. Dalam kegiatan tersebut, tim PKM UTI menggunakan metode belajar yang dianggap efektif, tepat guna, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat program sekolah binaan Universitas Teknokrat Indonesia di SMK PGRI I Limau, dapat disimpulkan bahwa para siswa yang kurang motivasi diri

dalam belajar mampu meningkatkan kemampuan mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan. Siswa sebelumnya tidak dapat memahami dengan seksama materi *English for Tourism* selama proses belajar mengajar sebelum kegiatan diadakan. Namun, setelah kegiatan dilaksanakan siswa mampu mengingat dan menambah kosakata *English for Tourism*. Kegiatan selama dua hari tersebut mencakup belajar kosakata dengan *puzzle games* dan *guessing picture* serta dengan media film yang sangat membantu siswa terutama dalam *speaking* dan *listening* sehingga siswa berbicara dan memahami konteks pembicaraan dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH (11 PT)**

Tim PkM Sastra Inggris UTI mengucapkan terimakasih kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang telah membiayai seluruh kegiatan PkM sehingga dapat berlangsung dengan tepat guna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

----- Undang – Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataaan

Akib, Erwin. 2020. Pariwisata dalam Tinjauan Pendidikan: Studi Menuju Era Revolusi Industri. *Journal of Tourism, Hospitality, Travel, and Business Event*, 2(1), 1-8.

Anam, Moch. Musafaul. dan Rachmadian, Aprillia. 2020. Need Analysis of English Language Usage for Tourism University Students. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching English*, 5(2), 178 – 187.

Asmin, Amy Irhani. dan Hasby, Muhammad. 2017. English for Tourism Based on the Local Tourist Attraction. *Proceedings ICONSS: International Conference in Natural and Social Sciences*, Universitas Palopo Cokroaminoto, Makassar.

Khairunas, Sayyid. Dkk. 2019. The Effect of Learning Motivation and Vocabulary Matery towards Students' Writting Skill in Argumentative Text. *E-journal Universitas Bina Sarana Informatika*, 11(1), 37 – 46.

Kristiana, Vera. dan Nurmala, Dewi. 2019. Pelatihan Teknik “Word Match Games” dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*.

Poerwanto dan Shambodo. 2020. Revolusi Industri 4.0: Googelisasi Industri Pariwisata dan Industri Kreatif. *Journal of Tourism*, 4(1), 59-72.

Puspitasari, Indah. 2017. Developing English for Tourism Materials through Stakeholders' Needs Analysis. *English Review: Journal of English Education*, 7(1),147-156.

Sahrawi, dkk. 2018. Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan *Games* untuk Menarik Minat Belajar Siswa SMP Awaluddin. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 166 – 175.

Suastika, I Gede Yoga. dan Yasa, I Nyoman Mahendra. 2017. Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan, Lama Tinggal Wisatawan dan Tingkat Hunian Hotel terhadap Pendapatan Asli Daerah dan Kesejahteraan Masyarakat pada Kabupaten/Kota di Provinsi Bali. *E-Journal Unud*, 6(7), 1332 – 1363.

**BIOGRAFI PENULIS (11 PT)**

Penulis Pertama Photo (3x4cm)	Xxxx (9 pt)
Penulis kedua photo(3x4cm)	Xxxx (9 pt)
Penulis ketiga photo(3x4cm)	Xxxx (9 pt)