



English Fun Tourism: Pelatihan Bahasa Inggris Interaktif Bagi Pemuda Tour Guide Desa Wisata Ende Lombok Tengah

Lalu Mahsar¹, I Ketut Purwata², I Putu Gede³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Tinggi Pariwisata Mataram

*Penulis korespondensi: ¹lombokmahsar@gmail.com

Article History:

Received: 18-08-2026

Revised: 11-09-2026

Accepted: 21-09-2026

Keywords:

English Fun Tourism;
Bahasa Inggris
Pariwisata; Tour
Guide; Pemuda Desa
Wisata; Pelayanan
Wisata

Abstract Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “English Fun Tourism: Pelatihan Bahasa Inggris Interaktif bagi Pemuda Tour Guide Desa Wisata Ende Lombok Tengah” dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris, kepercayaan diri, dan kualitas pelayanan pemuda tour guide dalam mendukung pengembangan Desa Wisata Ende. Kegiatan melibatkan 8 pemuda tour guide sebagai peserta inti dan dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan speaking practice, permainan bahasa, role play, simulasi pemanduan, pendampingan, serta evaluasi. Materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan pemanduan wisata, meliputi welcoming, introducing, explaining culture, giving directions, handling questions, serta closing. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Bahasa Inggris secara praktis dan komunikatif. Sebanyak 7 dari 8 peserta (87,5%) mampu melakukan simulasi pemanduan selama 5–7 menit, 6 peserta (75%) mampu menjawab pertanyaan wisatawan, dan seluruh peserta (100%) mampu melakukan welcoming secara mandiri. Program juga menghasilkan Toolkit English Fun Tourism yang terdiri atas modul Bahasa Inggris pariwisata, skrip dialog pemanduan, kartu kosakata tematik, video role play, dan kuis interaktif. Produk tersebut dapat digunakan melalui smartphone dan dimanfaatkan sebagai media latihan mandiri maupun latihan rutin Pokdarwis. Secara keseluruhan, kegiatan meningkatkan kapasitas dan keberdayaan pemuda dalam memberikan pelayanan wisata yang lebih percaya diri, komunikatif, dan profesional serta menyediakan dasar keberlanjutan melalui peer trainer dan latihan rutin

PENDAHULUAN

Desa Wisata Ende (Lombok Tengah) merupakan desa wisata berbasis budaya yang mengandalkan pengalaman wisata (*experience-based tourism*) melalui interaksi wisatawan dengan kehidupan masyarakat lokal, budaya tradisional, kuliner, dan aktivitas keseharian warga. Dalam konteks tersebut, kualitas pelayanan pemanduan wisata (*guiding service*) menjadi salah satu faktor penting yang menentukan pengalaman wisatawan. Kemampuan Bahasa Inggris fungsional (*functional English*) sangat dibutuhkan untuk mendukung aktivitas welcoming, explaining, giving directions, dan handling tourist questions dalam situasi layanan wisata [2],[3].



Program ini selaras dengan arah kebijakan pengabdian masyarakat berbasis pemberdayaan masyarakat dan penguatan kapasitas SDM desa wisata sebagaimana diarahkan dalam Panduan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025 [1].

Profil mitra sasaran (pemuda tour guide & kelembagaan)

Mitra sasaran adalah pemuda tour guide sebanyak 8 orang yang berada di bawah dukungan kelembagaan Pokdarwis dengan ketua Tantowi Surahman. Secara operasional, pemuda tour guide ini menjadi garda terdepan layanan: menyambut, memandu rute, menjelaskan atraksi budaya, membantu komunikasi transaksi sederhana, dan menangani keluhan ringan. Praktik terbaik pada pengembangan desa wisata menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas SDM lokal melalui pelatihan yang relevan dan partisipatif memperkuat keberlanjutan CBT (community-based tourism) [4]–[6].

Kondisi eksisting mitra (hulu–hilir) dalam data terkuantifikasi (baseline format)

Hulu (input–proses kesiapan pemandu)

- Jumlah pemuda tour guide aktif: 8 orang (mitra inti).
- Komposisi usia (baseline format): 18–30 tahun (dominan 19–25).
- Pendidikan terakhir (baseline format): mayoritas SMA/SMK; sebagian kuliah.
- Akses perangkat (baseline format): 7/8 memiliki smartphone; 6/8 aktif WhatsApp; 5/8 pernah memakai Google Form
- Paparan wisatawan (baseline format): 1–3 kali/minggu pada musim ramai; sangat fluktuatif.
- Kesiapan Bahasa Inggris (baseline format dari self-rating):
 - 7/8 “kurang percaya diri” saat berbicara spontan,
 - 6/8 kesulitan kosakata guiding (arah/rute, budaya, aturan),
 - 7/8 belum punya “skrip” atau template dialog guiding.

Temuan di atas konsisten dengan studi–studi mutakhir: tantangan pemandu lokal sering berada pada kelangkaan kosakata fungsional, minim latihan berbicara, dan kebutuhan strategi membuat tuturan lebih eksplisit saat melayani wisatawan (ELF—English as a Lingua Franca) [2], [7].

Hilir (output layanan & dampak ke destinasi)

- Dampak langsung dari keterbatasan Bahasa Inggris biasanya berupa:
 - (i) informasi budaya tidak tersampaikan utuh,
 - (ii) interaksi menjadi singkat/transaksional,
 - (iii) peluang belanja/aktivitas tambahan berkurang,
 - (iv) pengalaman wisata menurun.

Penelitian pelayanan pariwisata menegaskan bahwa kualitas komunikasi di service encounter mempengaruhi kepuasan dan persepsi kualitas layanan [2], [8].

Akar masalah (problem tree ringkas)

Temuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda tour guide masih mengalami kesulitan dalam penggunaan ungkapan Bahasa Inggris praktis untuk pelayanan wisata, memiliki keterbatasan kosakata guiding, serta rendahnya kepercayaan diri saat berbicara dengan wisatawan asing. Kondisi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang bersifat teoritis tanpa praktik kontekstual menyebabkan kemampuan speaking mahasiswa pariwisata kurang berkembang secara optimal [5].

Selain itu, belum tersedia perangkat pembelajaran sederhana seperti skrip dialog, kartu



kosakata, maupun media praktik digital yang dapat digunakan secara mandiri oleh Pokdarwis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan simulasi layanan wisata (*service encounter simulation*) untuk meningkatkan kompetensi komunikasi wisata secara lebih aplikatif [2],[9],[12]

Permasalahan prioritas yang diselesaikan (spesifik & terukur)

Program ini memprioritaskan 3 masalah inti:

- **P1. Rendahnya kepercayaan diri speaking** pemuda tour guide saat melayani wisatawan [9], [12].
- **P2. Terbatasnya ungkapan fungsional English for Tour Guiding** (welcoming, explaining, directions, rules, Q&A) [7], [13].
- **P3. Ketidadaan perangkat ajar-praktik** (skrip dialog, modul, kartu kosakata, video praktik) yang bisa digunakan berulang oleh Pokdarwis [10], [11].

Kondisi mitra sasaran (mitra nonproduktif): sosial-ekonomi & aksesibilitas

Karena mitra adalah **kelompok pemuda (nonproduktif)** yang berperan sebagai SDM layanan desa wisata, kondisi yang relevan dijelaskan sebagai berikut.

Aspek sosial-kemasyarakatan

- Pemuda tour guide berfungsi sebagai **modal sosial** destinasi (social capital): penghubung wisatawan-warga, penjaga norma & etika kunjungan, sekaligus promotor narasi budaya.
- Kelembagaan Pokdarwis menjadi titik koordinasi pelatihan, jadwal pemanduan, pembagian peran, serta standar layanan. Studi CBT menekankan pentingnya penguatan kapasitas komunitas dan tata kelola lokal [4]–[6].

Aspek ekonomi (baseline format)

- Pemanduan umumnya bersifat **pendapatan tambahan** (non-fixed income), sangat tergantung musim dan event
Keterampilan Bahasa Inggris yang meningkat membuka peluang:
 - (i) guiding berbayar,
 - (ii) paket pengalaman (workshop budaya/kuliner),
 - (iii) upselling aktivitas,
 - (iv) peluang kerja informal di sektor wisata sekitar.Temuan ini sejalan dengan praktik pemberdayaan pariwisata berbasis keterampilan komunikasi [8], [14].

Aksesibilitas & dukungan sumber daya

- Akses perangkat komunikasi (smartphone) memungkinkan pelatihan berbasis microlearning: audio dialog, video pendek, kuis WA/Google Form. Pendekatan digital terbukti mendukung pembelajaran bahasa untuk konteks vokasi/hospitality [10], [15].
- Aksesibilitas destinasi yang semakin baik perlu diimbangi peningkatan kualitas SDM; jika tidak, pertumbuhan kunjungan tidak otomatis meningkatkan kualitas pengalaman.

Tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan SDGs, IKU, Asta Cita, RIRN (fokus masalah)

Tujuan kegiatan (operasional & terukur)

Tujuan umum: meningkatkan kompetensi komunikasi Bahasa Inggris praktis pemuda



tour guide Desa Wisata Ende untuk memperbaiki kualitas layanan wisata.

Tujuan khusus (contoh indikator):

1. Skor speaking (rubrik: fluency, pronunciation, functional expressions) meningkat minimal $\geq 20\%$ dari pretest ke posttest.
2. Minimal 6/8 peserta mampu melakukan simulasi guiding 5–7 menit (welcoming–explaining–Q&A–closing).
3. Terbentuk Toolkit English Fun Tourism: modul ringkas, skrip dialog, kartu kosakata, dan 5 video praktik (role play).
4. Pokdarwis memiliki SOP sederhana layanan guiding bilingual.

Metode interaktif (game, role play, simulasi) direkomendasikan kuat dalam pembelajaran speaking dan konteks pariwisata/hospitality [9], [12], [16].

Kaitan dengan SDGs (pilih yang paling “nyambung”)

- SDG 4 (Quality Education): pelatihan keterampilan kerja & pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning) untuk pemuda.
- SDG 8 (Decent Work and Economic Growth): peningkatan kompetensi → peluang kerja/pendapatan dari jasa pemanduan.
- SDG 11 (Sustainable Cities and Communities): penguatan desa wisata berbasis budaya dan komunitas.
- SDG 17 (Partnerships): kolaborasi perguruan tinggi–Pokdarwis–pemuda.

Kaitan dengan IKU Perguruan Tinggi (contoh pemetaan)

- IKU 3 (Dosen berkegiatan di luar kampus): pendampingan langsung di desa wisata.
- IKU 5 (Hasil kerja dosen digunakan masyarakat): modul, video, SOP guiding dipakai Pokdarwis.
- IKU 7 (Kelas kolaboratif/partisipatif): pelatihan berbasis praktik, mentoring, evaluasi kinerja.

Kaitan dengan Asta Cita & RIRN (berbasis panduan 2025)

Panduan pengabdian 2025 menegaskan pelaksanaan PPM harus selaras dengan prioritas nasional dan Asta Cita, serta mengangkat kebutuhan riil masyarakat dan kearifan lokal. Program English Fun Tourism menempatkan kearifan lokal sebagai konten utama komunikasi (storytelling budaya, tata krama kunjungan, interpretasi atraksi), sehingga sejalan dengan mandat pengabdian yang mendorong penguatan nilai lokal.

- Pemetaan bidang fokus RIRN
- Sosial Humaniora—kebudayaan/kepariwisataan & penguatan SDM, khususnya peningkatan kompetensi layanan dan komunikasi.
- Jika proposal mengandung luaran digital (modul microlearning/video), dapat ditautkan ringan ke ICT untuk pemberdayaan (bukan proyek teknologi berat).

Lain-lain yang dianggap perlu (untuk menguatkan proposal)

Kebaruan (novelty) pengabdian

- Menggunakan Fun Learning + Service Encounter Practice: latihan berbasis situasi layanan nyata (welcoming, explaining, clarifying, handling complaints) yang didukung riset ELF pada hospitality/tourism encounters [2].
- Memanfaatkan toolkit ringkas agar pelatihan berlanjut setelah program selesai (sustainability).
- Menguatkan hilirisasi luaran pengabdian berbasis UMKM/Desa Wisata; praktik pengabdian STP Mataram juga menunjukkan pentingnya pendampingan dan media



promosi/operasional untuk dampak ekonomi lokal [21], [22]. binapatria.id+1

- Pendekatan ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya terkait *Content-Based Instruction (CBI)* yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan speaking mahasiswa melalui pembelajaran berbasis konteks dan praktik komunikasi nyata [5]. Dengan demikian, program tidak hanya memberikan pelatihan Bahasa Inggris umum, tetapi juga membangun kompetensi komunikasi wisata berbasis kebutuhan lapanga

Strategi keberlanjutan (sustainability plan)

- Pokdarwis mengadopsi jadwal latihan 30 menit/minggu (micro practice) menggunakan skrip dan video.
- Satu orang pemuda ditetapkan sebagai peer-trainer untuk melanjutkan latihan (training of trainers).
- Materi dibuat modular (10–12 topik) agar dapat dipakai untuk batch pemuda berikutnya.

METODE

Metode pelaksanaan program English Fun Tourism disusun untuk menyelesaikan permasalahan prioritas mitra, yaitu rendahnya kemampuan komunikasi Bahasa Inggris praktis, rendahnya kepercayaan diri saat melayani wisatawan, dan belum optimalnya kualitas pelayanan pemanduan di Desa Wisata Ende Lombok Tengah. Pendekatan utama menggunakan partisipatif (participatory approach) dan learning-by-doing melalui permainan bahasa, simulasi layanan wisata, serta penerapan teknologi sederhana berbasis perangkat yang telah dimiliki mitra (smartphone). Tahapan pelaksanaan dibuat sistematis sesuai skala prioritas, volume pekerjaan, dan kapasitas mitra sebanyak 8 pemuda tour guide.

1) Tahapan/Langkah Pelaksanaan untuk Melaksanakan Solusi

Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan: (1) sosialisasi dan pemetaan kebutuhan, (2) pelatihan inti, (3) penerapan teknologi dan inovasi, (4) pendampingan serta evaluasi, dan (5) keberlanjutan program. Setiap tahapan dirancang untuk menghasilkan luaran terukur serta memastikan pemuda tour guide mampu menerapkan keterampilan Bahasa Inggris dalam praktik pemanduan wisata

2) Metode Tahapan Pelaksanaan

a. Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan bersama Ketua Pokdarwis (Tantowi Surahman), pengurus, dan 8 pemuda tour guide sebagai peserta inti. Kegiatan sosialisasi memuat: (i) penyamaan persepsi tujuan program, (ii) penetapan jadwal pelatihan, (iii) pembagian peran mitra, serta (iv) persetujuan indikator capaian. Pada tahap ini juga dilakukan rapid baseline melalui wawancara singkat, observasi aktivitas pemanduan, dan pengisian angket kebutuhan materi (needs assessment). Output tahap sosialisasi adalah dokumen kesepakatan program, daftar peserta, dan peta kebutuhan bahasa (topik ungkapan yang paling dibutuhkan).

b. Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan model English Fun Tourism berbasis speaking practice, games, role play, dan simulasi. Materi dirancang tematik sesuai kebutuhan guiding desa wisata, meliputi: welcoming, self-introduction, introducing village profile, explaining local culture, giving directions, tourist safety/etiquette, handling questions, dan closing. Setiap sesi pelatihan menerapkan pola: pemodelan (modeling) – latihan terpandu (guided practice) – latihan mandiri (independent practice) – refleksi. Untuk



memastikan partisipasi aktif, pelatihan menggunakan media flashcard kosakata, dialog strip, dan aktivitas “tour guide challenge” (peserta bergiliran memandu dalam skenario tertentu).

c. Penerapan Teknologi

Teknologi dan inovasi yang diterapkan bersifat sederhana namun berdampak langsung, yaitu Toolkit English Fun Tourism berbasis digital yang dapat diakses melalui smartphone peserta. Toolkit mencakup: (i) modul ringkas PDF, (ii) skrip dialog pemanduan, (iii) kartu kosakata tematik (format gambar), (iv) kuis singkat via Google Form/WhatsApp, dan (v) video praktik role play (durasi pendek) yang direkam bersama peserta. Penerapan teknologi dilakukan untuk memudahkan latihan mandiri di luar sesi tatap muka, memperbanyak paparan bahasa, serta menjamin keberlanjutan pembelajaran setelah program selesai.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan pada sesi praktik lapangan di titik-titik kunjungan Desa Wisata Ende. Tim pengusul mendampingi peserta saat melakukan simulasi guiding secara berpasangan maupun individu. Evaluasi dilakukan dalam tiga bentuk:

1. Pre-test dan post-test speaking menggunakan rubrik (kelancaran, pengucapan, ketepatan ungkapan, ketepatan informasi, dan keterampilan interaksi).
2. Observasi praktik lapangan: kemampuan peserta menjalankan alur pemanduan 5–7 menit.
3. Umpan balik mitra: refleksi bersama Pokdarwis mengenai perubahan layanan dan kesiapan pemuda.

Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan modul, penyempurnaan skrip dialog, dan rekomendasi latihan rutin Pokdarwis’

e. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan dijamin melalui strategi: (i) penyerahan Toolkit cetak/digital kepada Pokdarwis, (ii) penetapan satu peserta sebagai **peer trainer** yang memimpin latihan mingguan, (iii) jadwal latihan singkat minimal 30 menit/minggu (microlearning), dan (iv) integrasi materi ke SOP layanan pemanduan. Dengan skema ini, program tidak berhenti pada pelatihan, namun menjadi kebiasaan komunitas dan dapat direplikasi untuk pemuda lainnya.

3) Pendekatan, Kesesuaian Volume Pekerjaan, Partisipasi Mitra, Evaluasi, dan Tugas Tim

Metode pendekatan: partisipatif dan berbasis praktik; mitra tidak hanya menerima pelatihan, tetapi ikut menyusun konten (kosakata, rute, narasi budaya). Kesesuaian volume pekerjaan: jumlah peserta 8 orang memungkinkan intensitas latihan tinggi, feedback individual, dan praktik lapangan terkontrol. Skala prioritas: fokus pada kemampuan speaking praktis yang paling dibutuhkan pada layanan wisata desa. Partisipasi mitra: mitra menyediakan lokasi, jadwal, peserta, rute pemanduan, serta data atraksi budaya; mitra juga terlibat dalam pembuatan video role play dan validasi modul. Evaluasi: dilakukan bertahap (baseline–proses–akhir) dan hasilnya didokumentasikan sebagai bukti capaian.

4) Tahapan Konkret untuk Mitra Nonproduktif, Partisipasi, Evaluasi, dan Peran Tim

a. Tahapan spesifik (aspek sosial-kemasyarakatan: peningkatan pelayanan wisata)

1. Pemetaan kebutuhan Bahasa Inggris layanan wisata (needs assessment).
2. Pelatihan speaking fungsional (welcoming–explaining–Q&A).
3. Simulasi layanan pemanduan wisata di lingkungan desa.



4. Penyusunan dan penerapan Toolkit (modul, skrip, video).
5. Praktik layanan terstandar dan penyusunan SOP sederhana.

b. Partisipasi mitra

Mitra berperan aktif: (i) menetapkan peserta dan jadwal, (ii) menyediakan data atraksi dan narasi budaya lokal, (iii) menjadi co-creator konten skrip dan kosakata, (iv) ikut memproduksi video praktik, dan (v) menjalankan latihan rutin pasca program.

c. Evaluasi dan keberlanjutan pasca kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui perbandingan pre-post test, observasi praktik lapangan, serta penilaian kepuasan mitra. Keberlanjutan dijalankan melalui peer trainer, jadwal latihan rutin, dan pemanfaatan Toolkit oleh Pokdarwis.

d. Peran dan tugas tim serta penugasan mahasiswa

- Ketua tim: koordinasi program, penyusunan modul, fasilitator pelatihan inti, dan penjamin mutu evaluasi.
- Anggota tim 1 (kompetensi bahasa/ESP): pengembangan materi English for Tour Guide, rubrik speaking, dan coaching pengucapan.
- Anggota tim 2 (kompetensi pariwisata/layanan): integrasi konten budaya dan standar pelayanan pemanduan, penyusunan SOP sederhana.

Mahasiswa pendamping: membantu administrasi kegiatan, dokumentasi, perekaman video role play, pengolahan hasil pre-post test, dan pendampingan kuis/latihan digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap sosialisasi dilaksanakan bersama Ketua Pokdarwis Desa Wisata Ende, pengurus, serta delapan pemuda tour guide sebagai peserta inti. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi program, tetapi juga sebagai ruang dialog partisipatif untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata yang dihadapi mitra di lapangan. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris, terutama dalam menyampaikan informasi budaya lokal dan menjawab pertanyaan wisatawan secara spontan. Selain itu, rasa kurang percaya diri menjadi hambatan utama dalam interaksi pelayanan wisata. Temuan ini diperkuat melalui wawancara singkat, observasi, dan angket kebutuhan materi yang menunjukkan keterbatasan kosakata serta minimnya pengalaman praktik berbicara.

Tahap ini menghasilkan peta kebutuhan bahasa yang meliputi ungkapan *welcoming*, *introducing*, *explaining*, *giving directions*, dan *handling questions*. Pemetaan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta.



Gambar 1. Identifikasi Kebutuhan Mitra bersama ketua pokdarwis dan warga Desa Adat Ende



Gambar 2. Identifikasi Kebutuhan Mitra bersama ketua pokdarwis dan ketua local Guide

2. Pelaksanaan Pelatihan English Fun Tourism

Pelatihan dilaksanakan menggunakan pendekatan *English Fun Tourism* berbasis praktik melalui *speaking practice*, permainan bahasa, *role play*, dan simulasi. Pada awal pelatihan, peserta cenderung pasif dan menunjukkan keraguan dalam berbicara. Hal ini terlihat dari penggunaan kalimat yang terbatas dan ketergantungan pada teks.

Namun, setelah beberapa sesi, terjadi perubahan yang cukup signifikan. Peserta mulai aktif berpartisipasi dalam latihan, terutama pada kegiatan *role play* yang mensimulasikan situasi nyata pemanduan wisata. Aktivitas ini mendorong peserta untuk berani berbicara, meskipun masih terdapat kesalahan dalam pengucapan dan tata bahasa.

Perubahan paling nyata terlihat pada kemampuan peserta dalam menyusun kalimat secara lebih runtut serta meningkatnya keberanian dalam berkomunikasi. Pendekatan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan kemampuan *speaking* dan kepercayaan diri peserta (Santoso, 2024).



Gambar 3. Foto Ketua dan Anggota dalam pelaksanaan pelatihan *English Fun Tourism* berbasis praktik melalui *speaking practice*



Gambar 4. Pemantapan *role play* guna mampu meningkatkan kemampuan *speaking*



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan materi peserta untuk berani berbicara



Gambar 4. Pemahaman tentang perlunya *grooming* dan *greeting*

3. Penerapan Teknologi melalui Toolkit English Fun Tourism

Penerapan teknologi dilakukan melalui penggunaan *Toolkit English Fun Tourism* berbasis digital yang dapat diakses melalui smartphone peserta. Toolkit ini terdiri dari modul ringkas, skrip dialog, kartu kosakata, video praktik, dan kuis interaktif.

Penggunaan toolkit tidak hanya terbatas pada sesi pelatihan, tetapi juga dimanfaatkan oleh peserta secara mandiri di luar kegiatan. Beberapa peserta secara aktif mengulang video praktik dan menirukan ungkapan yang digunakan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan frekuensi latihan yang sebelumnya tidak terjadi.



Gambar 5. Penerapan Penerapan Teknologi melalui Toolkit English Fun Tourism wisatawan dari malaysia



Gambar 6. Penerapan Penerapan Teknologi melalui Toolkit English Fun Tourism wisatawan dari vietnam

Pemanfaatan teknologi sederhana ini terbukti efektif dalam meningkatkan intensitas pembelajaran serta membantu peserta dalam mengingat dan memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan retensi bahasa dan pembelajaran mandiri (Thinnukool, 2025).

4. Pendampingan dan Evaluasi

a. Hasil Kuantitatif

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan speaking pada seluruh aspek penilaian, yaitu:



Tabel 2. Hasil Evaluasi

Aspek	Pre-test	Post-test	Kenaikan
Fluency	2.1	3.8	+1.7
Pronunciation	2.3	3.7	+1.4
Expression	2.0	3.9	+1.9
Interaction	2.2	3.8	+1.6

Rata-rata peningkatan sebesar $\pm 1,65$ poin (sekitar 70%), yang menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam kemampuan komunikasi peserta.

Selain itu, hasil praktik lapangan menunjukkan bahwa:

- 7 dari 8 peserta (87,5%) mampu melakukan simulasi pemanduan wisata selama 5–7 menit
- 6 peserta (75%) mampu menjawab pertanyaan wisatawan
- Seluruh peserta (100%) mampu melakukan *welcoming* secara mandiri

b. Analisis Hasil

Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek *expression*, yang menunjukkan bahwa peserta mulai mampu menggunakan ungkapan Bahasa Inggris secara kontekstual dalam guiding. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga aplikatif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik (*learning by doing*) lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dibandingkan metode konvensional (Widiana, 2024). Selain itu, simulasi lapangan memberikan pengalaman nyata yang memperkuat keterampilan peserta dalam konteks pelayanan wisata.

c. Umpan Balik Mitra

Hasil refleksi bersama Pokdarwis menunjukkan adanya perubahan nyata dalam kualitas pelayanan wisata. Pemuda tour guide menjadi lebih percaya diri, lebih komunikatif, serta lebih aktif dalam menjelaskan informasi kepada wisatawan. Hal ini menunjukkan bahwa program memberikan dampak langsung terhadap kualitas layanan wisata desa.

5. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program menjadi salah satu indikator keberhasilan kegiatan ini. Setelah pelatihan selesai, toolkit diserahkan kepada Pokdarwis untuk digunakan secara mandiri. Selain itu, satu peserta ditetapkan sebagai *peer trainer* untuk memimpin latihan rutin. Pokdarwis juga menyepakati pelaksanaan latihan mingguan sebagai bentuk *microlearning*. Menariknya, inisiatif latihan tidak hanya berasal dari tim pengabdian, tetapi juga dari peserta sendiri, yang menunjukkan adanya motivasi internal untuk terus belajar. Dengan demikian, program ini tidak berhenti pada pelatihan, tetapi berkembang menjadi kebiasaan belajar dalam komunitas, yang sejalan dengan prinsip pemberdayaan masyarakat berbasis keberlanjutan (Junaid, 2021).

KESIMPULAN

Program *English Fun Tourism* berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi Bahasa



Inggris pemuda tour guide Desa Wisata Ende secara signifikan. Pendekatan pelatihan berbasis praktik, interaktif, dan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan speaking, kepercayaan diri, serta kualitas interaksi peserta dengan wisatawan. Selain itu, penerapan teknologi melalui *Toolkit English Fun Tourism* mampu mendukung pembelajaran mandiri dan memperkuat keberlanjutan program. Dampak kegiatan tidak hanya terlihat pada peningkatan individu, tetapi juga pada perubahan kualitas pelayanan wisata secara keseluruhan.

SARAN

1. Pokdarwis perlu menjaga keberlanjutan program melalui latihan rutin.
2. Program serupa dapat direplikasi pada desa wisata lain.
3. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan analisis statistik lanjutan.
4. Perguruan tinggi perlu memperkuat program pengabdian berbasis pariwisata.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemdiktisaintek) Republik Indonesia atas dukungan pendanaan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Pemula (PMP) Tahun 2026. Dukungan tersebut telah memberikan kesempatan kepada tim pelaksana untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta menghasilkan luaran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan program ini sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR REFERENSI

- Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), *Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025*. Jakarta: Kemdiktisaintek, 2025.
- A. Thongphut and J. Kaur, "Doing Explicit in hospitality and tourism service encounters in English as a lingua franca," *English for Specific Purposes*, vol. 70, pp. 224–236, 2023, doi: 10.1016/j.esp.2023.01.003.
- V. Lin, N. E. Barrett, G.-Z. Liu, and N.-S. Chen, "Supporting dyadic learning of English for tourism purposes with scenery-based virtual reality," *Computer Assisted Language Learning*, 2021, doi: 10.1080/09588221.2021.1954663.
- I. Junaid, "Implementing community-based tourism (CBT) ...," *Tourism Management Perspectives*, 2021.
- K. Z. Amani, "The Strategic Marketing of Community-Based Sustainable ...," 2025.
- A. W. Pasaribu, "Sustainable community based tourism strategy ...," 2025.
- M. Narolita, "Needs Analysis on English Language Use in Tour Guiding," 2025.
- N. L. D. Enjelita, "Interpersonal communication for English-speaking tour guides ...," 2025.
- Y. Widiana, "Peningkatan Kualitas Pemandu Wisata ... (role play & training)," 2024.
- E. C. M. Simatupang et al., "A dual approach to empowering hotel staff ... (TBLT & translanguaging)," *ScienceDirect*, 2025.
- O. Thinnukool, "Sustainable tourism promotion through mobile gamification ...," *Frontiers in Computer Science*, 2025.



- I. B. Santoso, "Improving students' confidence in speaking skills using scripted role play ...," 2024.
- I. Namtapi, "Needs Analysis of English for Specific Purposes for tourism personnel ...," *LEARN Journal*, 2022.
- U. Jabri, "Empowering Regional Tourism Stakeholders through ... training program for English tourist guides," 2025.
- K. Wüst et al., "Artificial Intelligence in Tourism Through Chatbot Support ...," *MDPI*, 2025.
- A. Prasanna, "Conversational AI chatbots revolutionise tourism ... systematic literature review," *ScienceDirect*, 2025.
- R. Bravo et al., "Gamification in tourism and hospitality review platforms ...," *ScienceDirect*, 2021.
- Z. Gao and C. Liu, "A systematic review of gamification research in hospitality and tourism," *Journal of Hospitality and Tourism Horizons*, 2025.
- B. Pang et al., "Needs analysis of English-language use of tourism ...," 2025.
- T. Qin et al., "Enhancing Health Tourism Through Gamified Experiences," *MDPI*, 2025.
- L. Masyhudi and M. Murianto, "Pengolahan Keripik Pisang Coklat Desa Wisata Sesaot" 2023, doi: 10.33758/mbi.v17i12.187.