https://tunasbangsa.ac.id/abdimas

Pemahaman Percakapan Bahasa Asing Bagi Pemandu Wisata Di Kawasan Wisata Kampung Aur

The Understanding Conversation of Foreign Languages for Tour Guides in the Tourism Area of Kampung Aur

Mayasari[1*]

Wan Anayati[2]

Muhizar Muchtar[3]

Hidayati[4]

Muhammad Kiki Wardana[5]

[*1]Universitas Harapan Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

[2]Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

[3]Universitas Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

[4]Universitas Harapan Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

[5]Universitas Harapan Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*email:
mayasaribuya1989@gmail.com
wnnt70@gmail.com
muhizar.muchtar@gmail.com
yatihida853@gmail.com
muhammadkikiwardana@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam pemahaman kemampuan percakapan bahasa asing khususnya bahasa Inggris bagi para pemandu wisata dipandang sebagai suatu kegiatan yang efektif dan selektif dalam meningkatkan kemampuan para pemandu wisata dalam pemakaian bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode simulasi dengan menggunakan model ceramah, *role playing* dan *picture and picture* yang digunakan untuk memberikan penjelasan tentang pembuatan percakapan dalam bahasa Inggris secara tepat dan memotivasi para pemandu wisata agar memiliki kemauan meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris serta meningkatkan pemahaman para pemandu wisata mengenai pembuatan percakapan dalam bahasa Inggris. Metode Tanya Jawab juga digunakan untuk mengetahui kemampuan para pemandu wisata dalam menerima penjelasan. Metode Simulasi digunakan agar para pemandu wisata dapat mempraktekkan materi yang telah diterima. Tahapan dalam simulasi ini adalah Tahap persiapan, tahap pelaksanaan simulasi yaitu, persiapan pelaksanaan simulasi. Pada tahap ini dilakukan penjelasan mengenai pembuatan percakapan dalam bahasa Inggris yang menitikberatkan pada (1) Penerapan model pembelajaran *picture and picture* di dalam simulasi meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris bagi para pemandu wisata. (2) pengaplikasian model *role playing* di dalam simulasi meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris bagi para pemandu wisata. Untuk melihat kemampuan para pemandu wisata, dapat dibuktikan dengan perolehan nilai pretest dan posttest serta kemampuan para pemandu wisata dalam mempraktekkan percakapan dalam bahasa Inggris secara tepat.

Kata Kunci:
Pemahaman
Bahasa Asing
Pemandu Wisata
Simulasi

Keywords:
Understanding
Foreign Languages
Tour Guides
Simulation

Abstract

Community service activities in understanding foreign language conversation skills especially English for tour guides are seen as an effective and selective activity in improving the ability of tour guides to use English. The method used in this community service activity is a simulation method using lecture models, role playing and picture and picture which are used to provide explanations about making conversations in English appropriately and motivating tour guides to have a willingness to improve their English skills and increase understanding the tour guides regarding making conversations in English. The Question-and-Answer method is also used to determine the ability of the tour guides to receive explanations. The Simulation method is used so that the tour guides can practice the material that has been received. The stages in this simulation are the preparation stage, the simulation implementation stage, namely, the preparation for the simulation implementation. At this stage, an explanation was given regarding making conversations in English which focused on (1) The application of the picture and picture learning model in the simulation improves English conversation skills for tour guides. (2) the application of the role playing model in the simulation improves the English conversation skills of the tour guides. To see the ability of the tour guides, it can be proven by the acquisition of pretest and posttest scores and the ability of the tour guides to practice conversation in English properly.

© 2022. Published by LPPM STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar.
This is Open Access article under the CC-BY-SA License (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). DOI: http://dx.doi.org/10.30645/.v1i1.

PENDAHULUAN

Dalam rangka menghasilkan kemampuan bahasa asing untuk menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) perlu kiranya orang-orang yang bergerak di bidang pariwisata diberi pembekalan pembelajaran bahasa asing untuk mempersiapkan kompetensi diri yaitu di dalam penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris.

Orang-orang yang bergerak di bidang pariwisata salah satunya adalah pemandu wisata (pramuwisata). Pemandu wisata merupakan orang-orang yang bertanggungjawab terhadap kawasan wisata dan bertugas memandu dan menjelaskan secara benar terhadap para wisatawan baik dalam negeri maupun mancanegara.

Keberadaan pemandu wisata dewasa ini sangat diperlukan untuk menarik para wisatawan dalam negeri maupun mancanegara untuk mengunjungi objek-objek wisata yang belum banyak dikenal mayarakat luas. Untuk memperkenalkan objek-objek wisata tersebut, maka para pemandu wisata sangat memerlukan kemampuan berbahasa asing terutama bahasa Inggris.

Bahasa Inggris yang digunakan oleh para pemandu wisata pada umumnya bahasa Inggris yang dipelajari secara otodidak, maksudnya bahasa Inggris yang digunakan tersebut tidak melihat salah atau benar baik secara stuktur kalimat, kosa kata, frasa, diksi dan lain-lain. Hal ini terkadang mengakibatkan para wisatawan mancanegara menjadi bingung dan tidak nyaman karena bahasa Inggris yang disampaikan sulit untuk dipahami.

Para pemandu wisata juga sangat kurang memahami untuk menjelaskan objek-objek wisata baru kepada para wisatawan mancanegara disebabkan minimnya penguasaan bahasa Inggris mereka.

Hal ini akan menyebabkan para wisatawan mancanegara tersebut lambat laun akan meninggalkan kawasan wisata tersebut karena kurang nyaman dan kurangnya pemahaman terhadap pengetahuan bahasa Inggris yang dimiliki para pemandu wisata. Sehingga akan menjadi permasalahan dalam dunia pariwisata karena akan mengurangi jumlah wisatawan mancanegara yang datang dan berpengaruh juga terhadap pendapatan devisa di bidang pariwisata.

Salah satu objek wisata yang ada di Indonesia adalah beberapa objek wisata yang terdapat di Kampung Aur seperti Istana Maimun dan beberapa tujuan wisata lainnya. Di kawasan objek wisata Kampung Aur tersebut banyak wisatawan mancanegara yang datang, bukan hanya untuk melihat pemandangan saja tetapi juga dapat melakukan kegiatan konservasi terhadap beberapa objek wisata yang ada di kawasan ini. Para pemandu wisata di sana pada umumnya hanya memahami bahasa Inggris secara otodidak dan tidak begitu memahami bahasa Inggris dengan benar, baik secara stuktur, diksi, frasa dan lain-lain. Untuk itu maka para pemandu wisata di sana perlu dibekali dengan pembelajaran bahasa Inggris secara benar.

Untuk mengatasi masalah ini diperlukan kegiatan yang mampu menunjang kemampuan para pemandu wisata dalam berbahasa asing terutama bahasa Inggris dengan baik dan benar. Kegiatan ini berupa simulasi dalam bahasa Inggris yang melibatkan para pemandu wisata yang bekerja di kawasan Kampung Aur.

Di dalam kegiatan simulasi percakapan bahasa Inggris ini akan diundang sebanyak 10 pemandu wisata baik pria maupun wanita sebagai peserta simulasi untuk diberi pembekalan dan pengetahuan bahasa terutama bahasa Inggris yang berkaitan dengan leksikal, gramatikal, diksi dan lain-lain. Tentunya bahan simulasi yang digunakan dalam kegiatan ini menggunakan bahan berupa gambar objek-objek wisata yang terdapat di kawasan wisata Kampung Aur. Untuk mengaplikasikan percakapan bahasa Inggris tersebut maka digunakan model *role playing* dan *picture and picture* yang dipraktekkan secara langsung oleh para pemandu wisata.

Pentingnya penguasaan bahasa asing bagi pemandu wisata yang bekerja di objek wisata Kampung

Aur adalah untuk menyiapkan diri dalam bentuk pembekalan pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Inggris.

Pembekalan pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan di dalam simulasi sebaiknya menggunakan beberapa metode supaya menghasilkan simulasi yang lebih terarah dan efektif bagi peserta simulasi. Dalam simulasi ini tim pengabdian masyarakat menggunakan gambar-gambar sebagai media simulasi dan pembekalan. Gambar-gambar tersebut tentunya yang mempunyai hubungan dengan objek wisata Kampung Aur. Hal ini bertujuan supaya peserta simulasi dapat memahami, mengerti dan menjelaskan dalam bahasa Inggris tentang objek-objek wisata tersebut dengan baik dan benar. Selain itu untuk melihat hasil yang maksimal yang dicapai, maka peserta simulasi diwajibkan mempraktekkan secara langsung bentuk percakapan bahasa Inggris yang disesuaikan dengan objek wisata di kawasan Kampung Aur.

Kegiatan Pengabdian ini memiliki manfaat untuk mendeskripsikan model pembelajaran *picture and picture* di dalam simulasi meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris bagi para pemandu wisata di Kampung Aur dan untuk mengaplikasikan model *role playing* di dalam simulasi meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris bagi para pemandu wisata di kawasan wisata Kampung Aur.

Simulasi percakapan bahasa Inggris bagi pemandu wisata di kawasan wisata Kampung Aur dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat membangun motivasi serta meningkatkan pemahaman para pemandu wisata dalam membuat percakapan bahasa Inggris yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan para pemandu wisata dalam berbahasa Inggris.

Target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi dua, yaitu bagi Para Pemandu Wisata di kawasan Wisata Kampung Aur dan manfaat simulasi ini adalah para memandu wisata menjadi termotivasi paham dan mampu membuat percakapan bahasa Inggris dengan model *picture and picture* dan *role playing.* Kemampuan para pemandu wisata membuat percakapan bahasa Inggris dengan model *Picture and Picture* dan *role playing* dapat meningkatkan kualitas kemampuan diri para pemandu wisata dan para pemandu wisata yang berkualitas pada akhirnya dapat meningkatkan dan mengembangkan kawasan wisata Kampung Aur.

METODOLOGI

Metode Pendekatan

Di dalam simulasi percakapan bahasa Inggris diundang sebanyak 10 orang dewasa hasil *interview* sebagai informan simulasi. Peserta simulasi berasal dari berbagai instansi swasta maupun negeri yang berada di Kampung Aur yang bekerja sebagai pemandu wisata baik lokal maupun mancanegara. Metode yang digunakan dalam kegiatan simulasi ini adalah metode ceramah, metode tanya jawab dan simulasi.

Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk memberikan penjelasan tentang pembuatan percakapan dalam bahasa Jepang kepada para peserta simulasi agar memiliki kemauan serta meningkatkan pemahaman mengenai pembuatan percakapan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan model *picture and picture* dan *role playing.*

Metode Diskusi dan Tanya Jawab

Metode diskusi dan tanya jawab dilakukan karena sangat penting bagi para peserta simulasi untuk mengetahui kemampuannya dalam menerima penjelasan tentang pembuatan percakapan maupun pada saat mempraktekkan percakapan. Metode ini memungkinkan para peserta untuk menggali sebanyak mungkin pengetahuan mengenai pembuatan percakapan dalam bahasa Inggris.

Metode Simulasi

Metode simulasi dianggap sangat penting diberikan kepada para peserta simulasi agar mereka mampu mempraktekkan materi simulasi yang telah diterima. Melalui simulasi diharapkan para peserta simulasi mampu juga mengidentifikasikan segala bentuk kesulitan yang mungkin muncul serta mampu memecahkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam kegiatan PKM ini adalah para tim PKM mengunjungi kelurahan Aur untuk meminta izin mengadakan kegiatan pelatihan bagi para pemandu wisata yang terdapat di Kampung Aur seperti yang terlihat pada gambar berikut ini:

Gambar 1. Mengunjungi Daerah Pelatihan

Selanjutnya para tim PKM melaksanakan kegiatan pelatihan seperti yang diuraikan pada langkha-langkah berikut ini:

Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan Picture and Picture ini menurut Istarani (2011: 7) terdapat tujuh langkah, yaitu:

a) Pengajar menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

Pengajar diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar (KD) materi yang bersangkutan. Dengan demikian maka peserta dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Di samping itu Pengajar harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD.

Gambar 2. Mempersiapkan Materi Pelatihan

b) Menyajikan materi sebagai pengantar.

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini Pengajar memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena Pengajar dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian peserta yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat peserta untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

Gambar 3. Memberikan Pengarahan Kepada Peserta

c) Pengajar menunjukkan/ memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

Dalam proses penyajian materi, Pengajar mengajak peserta ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh Pengajar atau temannya. Dengan menggunakan gambar dapat menghemat energi dan peserta akan lebih mudah memahami materi yang

diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai Pengajar dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

d) Pengajar menunjuk/memanggil peserta secara bergantian untuk memasang/mengajarkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Pengajar harus dapat melakukan inovasi, karena pertunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan peserta merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh peserta untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.

e) Pengajar menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.

Peserta dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran Pengajar sangat penting sebagai fasilitator dan motivator agar peserta berani mengemukakan pendapatnya.

f) Dari alasan/urutan gambar tersebut, Pengajar mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam proses ini Pengajar harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini ingin dicapai dengan meminta peserta lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan peserta mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa peserta telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

g) Peserta diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan peserta. Pengajar membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila peserta belum mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut Pengajar memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.

Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta bebrapa orang peserta didik untuk memerankannya (Ramayulis dalam Istarani, 2011).

Sedangkan menurut Sujanah dalam Istarani (2011) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Penggunaaan Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Ramayulis dalam Istarani (2011) menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam mencapai tujuan sebagai berikut :

1) Memahami perasaan orang lain
2) Membagi tanggung jawab dan memikulnya
3) Menghargai pendapat orang lain.
4) Mengambil keputusan dalam kelompok
5) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok.
6) Memperbaiki hubungan sosial
7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
8) Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah.

Prosedur atau Langkah-Langkah Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Hamzah B. Uno dalam Istarani (2011) mengatakan bahawa prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah. Yaitu :

1) Pemanasan (*Warming up*)

2) Memilih Partispan
3) Menyiapkan Pengamat (*Observer*)
4) Menata Panggung
5) Memainkan Peran (manggung)
6) Diskusi dan Evaluasi
7) Memainkan Peran Ulang (manggung ulang)
8) Diskusi dan Evaluasi Kedua.
9) Berbagai Pengalaman dan kesimpulan.

KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang dilakukan oleh para Tim PkM terhadap mitra kegiatan yaitu pemandu wisata di Kampung Aur dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil dengan sukses. Para pemandu wisata tersebut menerima Tim PkM dengan sangat ramah dan terbuka. Mereka senang menerima pelatihan yang dipaparkan oleh tim PkM.

Dari pelaksanaan kegiatan PkM ini, para tim pelatihan yang turut serta sebagai anggota berharap yang dipaparkan oleh tim PkM terhadap para pemandu wisata di Kampung Aur dapat berguna dalam menambah wawasan pengetahuan dalam bidang Bahasa Asing khususnya bahasa Inggris. Para pemandu wisata peserta pelatihan sebagai mitra PkM menyampaikan harapan mereka agar kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan secara berkala di waktu-waktu selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Tim PKM Dosen Program Studi Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Komunikasi Universitas Harapan Medan haturkan karena berkat rahmat dan anugerah-Nya, akhirnya kegiatan PKM sebagai salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi Kegiatan ini terlaksana berkat dukungan berbagai pihak.

Pada kesempatan ini Tim PKM ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kegiatan ini, diantaranya yaitu:

a) Rektor Universitas Harapan Medan.
b) Kepala LPPM Universitas Harapan Medan.
c) Dekan Fakultas Bahasa dan Komunikasi, Universitas Harapan Medan.
d) Pimpinan Penanggungjawab di Kampung Aur
e) Remaja di Kampung Aur
f) Berbagai pihak yang tidak dapat kami cantumkan satu persatu

Para Tim PKM menyadari kegiatan ini masih jauh dari kata sempurna, karena di dalamnya masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman. Oleh sebab itu Kami mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam kegiatan selanjutnya dapat menjadi lebih baik

REFERENSI

Bahasa, S. H., Ayo, I., & Bahasa, T. (2005). *Tes Kemampuan Inggrismu*. 1–6.

Dyer, G. (2009). Advertising as communication. London: Routledge.

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. Seminar Nasional Sistem Informasi, September, 1728.

Hawan, M. R. (2018). *an Analysis of Semiotic Signs Found in Movie Poster of*.

IbnuSafrudin, H. (2014). *When the Walls Talks: A Semiotics Analysis of Graffiti Tagged by "Act Move." 0707848*. http://repository.upi.edu/id/eprint/6947

Kementrian Pendidikan Tinggi, Kebudayaan, R. Dan T. (2021). Panduan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Xiii). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi.

Magdalena, I., Ulfi, N., Awaliah, S., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong

2. Jurnal Edukasi Dan Sains, 3, 243–252.

Mawada Warahmah Akhmad. (2019). Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Dan Bahasa Inggris Mahasiswa Alumni Piba (Studi Kasus Prodi Pgmi Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar) Skripsi. Uin Alauddin Makassar.

Nasution, S., & Zulkarnain, M. (2021). Implementasi Penggunaan Bahasa Inggris Pada Pelaku Usaha Di Pasar Tradisional Sukaramai Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) 2025. Bahas, 32, 199–209.

Priss, U. (2015). An introduction to semiotic-conceptual analysis with formal concept analysis. *CEUR Workshop Proceedings*, *1466*, 135–146.