

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah lama digunakan dalam forum resmi seperti sidang dan pertemuan antara pemimpin dunia di Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dan ASEAN (Asian South East Asian Nation). Bahasa Inggris saat ini digunakan sebagai bahasa resmi di 58 negara berdaulat (*sovereign countries*) dan 21 negara belum berdaulat (*non-sovereign countries*) dengan total pengguna lebih dari 470 juta. Negara anggota ASEAN yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya (*official and second language*) adalah Singapura, Malaysia dan Philipina, sedangkan sebagai bahasa asing adalah Indonesia, Vietnam, Brunei, Laos, Myanmar, Thailand dan Kamboja. Di Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa asing yang paling banyak digunakan pada forum-forum internasional yang diselenggarakan oleh pemerintah, swasta dan perguruan tinggi. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa asing pertama yang banyak dikuasai para pelaku dunia usaha dan industri (DUDI) di sektor pariwisata. Mengingat pentingnya bahasa asing dalam pergaulan global dan pariwisata internasional, bahasa Inggris dijadikan mata kuliah bahasa asing utama dalam penyusunan kurikulum di perguruan tinggi.

Menghadapi persaingan antar negara di ASEAN dengan diratifikasinya kesepakatan terbentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau ASEAN *Economic Community* pada tahun 2015, peran perguruan tinggi khususnya Politeknik Negeri Lampung (Polinela) semakin berat dalam menyiapkan lulusan yang mampu bersaing di tingkat regional (MAE) atau bahkan secara global (AFTA; *ASEAN Free Trade Area*). Salah satu tantangan besar bangsa Indonesia dalam menghadapi MEA adalah lemahnya sumber daya manusia di bidang pariwisata karena jika dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya Indonesia sangat tertinggal dalam hal persaingan di dunia kerja (Fathin et al., 2016). Meskipun Indonesia secara populasi penduduk memiliki bonus demografi, namun bila tidak ada perbaikan SDM maka tidak akan memberikan keuntungan apapun. Saragih

(2018) menyatakan bahwa berdasarkan laporan ASEAN *Productivity Organization* (APO) menunjukkan dari 1000 tenaga kerja Indonesia hanya ada sekitar 4,3% yang terampil, sedangkan tenaga kerja Singapura mencapai 34,7% terampil, Malaysia 32,6%, dan Filipina 8,3%. Pasar kerja Indonesia didominasi oleh lulusan SD (80%) sementara lulusan Perguruan Tinggi (PT) hanya 7% padahal saat ini sebagian dunia kerja mensyaratkan lulusan perguruan tinggi. Dibandingkan dengan negara jiran Malaysia sangatlah berbeda dimana sebagian besar penduduknya adalah sarjana (S1) atau lulusan perguruan tinggi.

Seiring dengan berlakunya kebijakan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) pada tahun 2015, kerja sama antarnegara ASEAN di sektor perdagangan jasa dan produk akan semakin luas. Kemampuan komunikasi dan beradaptasi menjadi kunci utama dan sangat penting agar kerjasama dapat berjalan dengan baik. Kendala bahasa asing terutama bahasa Inggris menjadi tantangan Indonesia dalam MEA. ASEAN Study Center menyatakan bahwa kualitas pekerja terampil atau profesional Indonesia, penggunaan bahasa Inggris hanya pada kisaran 44%, penggunaan komputer 36%, kemampuan cepat untuk belajar 30%, keterampilan berpikir 33% dan keterampilan dasar 13%. Salah satu yang urgen untuk menjadi prioritas dalam pengembangan bagi setiap individu dan organisasi pelaku bisnis usaha adalah penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Muhammad (2014) menambahkan bahwa penguasaan bahasa asing seperti bahasa Inggris dan bahasa Arab penting sekali untuk mengakses ilmu pengetahuan keagamaan dan bisnis. Hal senada disampaikan oleh Deputy Luar Negeri dan Promosi BNP2TKI, menyatakan bahwa kemampuan bahasa Inggris harus TKI harus ditingkatkan karena menjadi masalah utama bagi para pekerja Indonesia. Penguasaan bahasa Inggris juga menjadi masalah tersendiri di beberapa negara anggota ASEAN. Choomthong (2014) menyatakan bahwa peluang lapangan kerja bagi tenaga kerja yang mempunyai kemampuan bahasa Inggris tinggi bertambah besar dengan dibukanya MEA 2015. Industri pariwisata di Bangkok Thailand menghadapi permasalahan dalam hal penguasaan bahasa Inggris pariwisata. Kuosuwana (2016) menambahkan bahwa industri pariwisata Bangkok perlu secara serius untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris khususnya mendengar (*listening*) dan berbicara (*speaking*) karena ketrampilan ini diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang

asing atau para wisatawan. Para mahasiswa Thailand mempunyai masalah pada kemampuan berbicara (*speaking*) dan mendengar (*listening*) bahasa Inggris. Hal tersebut juga terjadi di negara Saudi Arabia dimana tenaga kerja pariwisata kurang menguasai bahasa Inggris (Javid et al., 2021). Begitu pula mahasiswa yang melakukan pemagangan (*internship*) di perusahaan multinasional di wilayah regional ASEAN mengalami kendala berbahasa Inggris terutama pada kemampuan berbicara (*speaking*) dan mendengar (*listening*) sedangkan kemampuan membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) jarang digunakan di tempat magang kerja. Para pelajar dari negara Asia umumnya mengalami kesulitan berbahasa Inggris dalam berbicara (*conversation*) dan menulis (*writing*) pada saat pendidikan dan ditambah lagi dengan perbedaan gaya belajar, budaya, dan masalah sosial lainnya.

Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia telah menetapkan keputusan di sektor pariwisata dalam tur dan perjalanan subsektor (Standar Kompetensi kerja Nasional Indonesia (SKKNI: 2004) bahwa komunikasi bahasa Inggris memiliki kompetensi dalam berbicara, membaca dan menulis di tingkat kecakapan kerja dasar, kecakapan kerja menengah dan kecakapan kerja lanjut. Puspitasari (2018) menemukan bahwa karyawan yang bekerja di sektor pariwisata memerlukan keterampilan berbahasa Inggris; berbicara (100%), mendengarkan (75%), menulis (25%), dan membaca (25%). Permasalahan lainnya yaitu karyawan kurang berlatih membaca dan menjelaskan tentang peta kota pariwisata, dan kesulitan dalam memahami aksen bahasa Inggris seperti penutur bahasa Inggris dari Cina, Jepang, India.

Data Bank Dunia menunjukkan bahwa kualitas keterampilan Indonesia dan pekerja profesional memiliki kompetensi dalam keterampilan komunikasi bahasa Inggris adalah 44%, keterampilan komputer 36%, kemampuan belajar lebih cepat 30%, keterampilan berpikir 33% dan keterampilan dasar 13% (Maskur, 2016). Hasil survei EPI (*English Proficiency index*) pada tahun 2020 yang diselenggarakan di 88 negara, Indonesia pada peringkat ke 74 dari 100 negara dan peringkat 15 dari 24 negara Asia. Indonesia bertahan dari tahun 2020 masuk dalam kategori kemampuan rendah dengan skor 453 (*low proficiency*). Sedangkan Singapura menduduki peringkat ke pertama dengan skor 611 (*very high proficiency*), Malaysia peringkat ke tiga dengan skor 547 (*high proficiency*) dan Filipina

mendapat peringkat dua dengan skor 562 (*very high proficiency*). Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih sangat tertinggal dalam kemampuan bahasa Inggris dibandingkan dengan negara di ASEAN (EF Education First, 2020).

Industri pariwisata global berkembang pesat dan membuka tempat kerja besar di Indonesia khususnya di provinsi Lampung. Berdasarkan data yang dirilis dinas pariwisata provinsi Lampung menunjukkan bahwa dari bulan Januari hingga Juni 2019 sudah ada 100.469 wisatawan asing yang mengunjungi provinsi Lampung dan wisatawan nusantara lebih dari empat juta orang yaitu 4.525.127. Qodratul Ikhwan (2019) menyatakan bahwa terjadi peningkatan kunjungan wisata di provinsi Lampung sebesar 17,07 persen dibanding tahun 2017. Hal itu menyebabkan industri pariwisata di provinsi Lampung tumbuh dengan lebih baik. Industri pariwisata memainkan peran penting di provinsi Lampung karena menjadi salah satu andalan sektor pendapatan Lampung. Perkembangan industri pariwisata tentunya harus didukung kemampuan berkomunikasi bahasa Inggris bagi pelaku usaha bidang pariwisata. Karyawan yang bekerja di sektor pariwisata harus dapat berkomunikasi dengan orang asing menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus daerah Himpunan Pramuwisata Indonesia (DPD HPI) Lampung menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris pariwisata para pemandu wisata masih kurang terutama kemampuan berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) dan nilai TOEIC masih dibawah standar SKKNI yaitu 400 untuk kompetensi bahasa Inggris. Pemandu wisata yang mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang baik akan memberikan kenyamanan bagi wisatawan asing dan akan memberikan dampak positif terhadap semua hal dalam sektor industri pariwisata (Erazo et al., 2019).

Politeknik adalah perguruan tinggi vokasi yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk memperoleh pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu secara maksimal setara dengan program sarjana (S1). Dalam mengemban amanah undang-undang tersebut Politeknik Negeri Lampung mengumandangkan moto yaitu “Menyiapkan lulusan yang cerdas, profesional dan kompetitif”. Moto tersebut akan civitas akademika Polinela tergugah dan selalu bersemangat dalam mendidik mahasiswa menjadi lulusan yang mampu berkompetisi tidak hanya

tingkat nasional tetapi juga harus mampu bersaing di tingkat regional ASEAN dan bahkan tingkat internasional.

Kurikulum Politeknik Negeri Lampung (Polinela) telah memberikan pembelajaran mata kuliah bahasa Inggris dasar untuk siswa di semua program studi. Implementasi kurikulum tersebut belum memberikan kontribusi yang signifikan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris mahasiswa. Hasil tes TOEIC (Tes Bahasa Inggris untuk komunikasi Internasional) yang dilakukan oleh ETS (*Educational Testing Service*) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa nilai rata-rata 329 dikategorikan pada tingkat dasar. Ada lima mahasiswa (1%) di tingkat kemahiran kerja dasar atau *working proficiency* (skor 605-780), di tingkat menengah atau *elementary proficiency plus* (skor 405-600) sebanyak 155 mahasiswa (25%), di tingkat dasar atau *elementary proficiency* (skor 255-400) berjumlah 311 mahasiswa (51%), dan di tingkat pemula atau *basic proficiency* (skor 5-250) berjumlah 138 mahasiswa (23%). Dapat disimpulkan bahwa secara umum, keterampilan siswa dalam komunikasi bahasa Inggris sangat rendah.

Hasil belajar mahasiswa semester satu tahun ajaran 2018/2019 untuk mata kuliah bahasa Inggris dapat dikategorikan cukup baik dimana dari total 537 mahasiswa, mahasiswa yang mendapat nilai A sebanyak 219 orang (40,8%), nilai B sebanyak 208 orang (38,7%) dan nilai C sebanyak 110 orang (20,5%). Meskipun nilai bahasa Inggris semester 1 dapat dikatakan cukup baik, namun hasil tes awal kemampuan bahasa Inggris mahasiswa dengan menggunakan TOEIC rata-rata berkemampuan rendah dengan score 255 - 400 atau *Elementary* (55.7%) dan score 5-250 atau *Novice* (35%). Hasil tes awal TOEIC khusus bagi mahasiswa perjalanan wisata juga menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris mahasiswa masih sangat rendah dengan skor rata-rata 280. Kemampuan bahasa Inggris mahasiswa (53 mahasiswa) prodi perjalanan wisata pada tingkat dasar atau *basic proficiency* (46%) dan pada tingkat dasar atau *elementary proficiency* (48%).

Capaian hasil belajar bahasa Inggris di atas tidak terlepas dari peran dosen, materi dan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan dalam proses belajar mengajar serta seberapa besar mahasiswa mempunyai kesempatan untuk praktek bahasa Inggris. Terjadinya pandemi covid 2019 pada tahun 2020 membuat

hasil capaian pembelajaran bahasa Inggris secara umum di Polinela dan Prodi Perjalanan Pariwisata pada khususnya tidak maksimal. Kebiasaan proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka tidak bisa dilakukan lagi untuk menghindari penyebaran virus covid 19 tetapi menggunakan sistem daring dengan menggunakan media sosial whatsapp, twitter, instagram dan aplikasi teleconference seperti *google meeting* dan *zoom*. Kondisi *new normal* dimana proses pembelajaran terpaksa harus daring (*on line*) sehingga timbul masalah baru seperti penyampaian materi kurang menarik dan membosankan. Pemberian penugasan oleh dosen tanpa mempertimbangkan aspek psikologi dan emosi mahasiswa juga menimbulkan permasalahan baru.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti bahwa materi bahasa Inggris yang disampaikan oleh dosen menggunakan buku teks bahasa Inggris dan berupa kompilasi materi yang dikemas dalam modul pembelajaran praktik yang disusun oleh dosen. Materi pembelajaran bahasa Inggris pada semester satu lebih berfokus pada *grammar based* atau memberikan banyak latihan tata bahasa dan kegiatan banyak berpusat pada dosen (*teacher centered*) bukan pada siswa (*student center*) sehingga kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktekkan bahasa (*language exposes*) dalam kelas on line antar mahasiswa (praktik berpasangan) dan dosen. Kendala belajar bahasa Inggris yang dialami mahasiswa saat belajar bahasa Inggris menurut para dosen Polinela antara lain; perasaan malu (*shy*), takut salah berbicara bahasa Inggris (*fear*), kurang percaya diri (*unconfident*), kurang termotivasi (*unmotivated*) dan kekurangan kosakata (*lack of vocabularies*).

Hasil observasi oleh peneliti menunjukkan bahwa sumber belajar yang bersifat mandiri (modul, handout dan *web learning*) sangat terbatas. Permasalahan kesiediaan sumber belajar mandiri perlu diselesaikan agar mahasiswa mendapat kesempatan mempraktekkan bahasa Inggris di luar kelas atau di lingkungan kampus Polinela. Permasalahan lain dalam pembelajaran bahasa Inggris pariwisata di Prodi Perjalanan Wisata di Polinela adalah kurangnya kesempatan mahasiswa mempraktekkan kemampuan bahasa Inggris pariwisata. Mata Kuliah bahasa Inggris pariwisata yaitu *English professional for tourism* hanya diberikan dalam dua semester masing-masing dua sistem kredit semester (2 sks : 1 sks teori dan 1

sks praktek) dimana dalam satu minggu hanya diberikan waktu belajar bahasa Inggris pariwisata selama 50 menit teori dan 120 menit praktik. Kebiasaan menggunakan bahasa Inggris dengan teman, dosen dan orang sekitar tidak dilakukan secara rutin sehingga pengalaman praktik berbahasa Inggris sangat kurang. Roblyer, et al., (2010) menyatakan bahwa permasalahan umum dalam belajar bahasa asing (*foreign language*) antara lain kurangnya kesempatan untuk menggunakan bahasa asing oleh guru maupun siswa di lingkungannya. Oleh sebab itu perlu ada desain model pembelajaran dimana mahasiswa dapat menggunakan bahasa secara maksimal (*exposes the language*) dengan atau mendengarkan dari penutur asli (*native speaker*) serta mempraktikkan contoh-contoh penggunaan bahasa Inggris (*language expression*) dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian oleh Wahyuningsih & Afandi (2020) tentang permasalahan berbicara bahasa Inggris (*speaking*) menunjukkan bahwa siswa kurang menguasai kosa kata yang memadai, kurang mahir dalam tata bahasa (*grammar*), kurang tepat dalam melafalkan kata (*pronunciation*), kurang input bahasa Inggris diluar kelas, kurang percaya diri, dan kurang kurikulum pengembangan keterampilan berbicara (*speaking*). Pembelajaran bahasa Inggris untuk pariwisata sebaiknya menekankan pada dua aspek kompetensi yaitu mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*) seperti percakapan umum (*general conversation*), memberikan pelayanan (*providing services*), memberikan informasi dan menawarkan bantuan (*giving information offering help*) dan permintaan kerjasama (*asking for co-operation*) (Bury & Oka, 2017).

Teknologi pendidikan (*education technology*) mempunyai peran dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran di mana dua hal yang sangat penting yaitu memfasilitasi pembelajaran atau *facilitating learning* dan peningkatan hasil belajar atau *improving learning performance* yang menjadi fokus kajiannya. Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik atau mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu mempertimbangkan kondisi atau faktor internal dan eksternal. Faktor internal atau karakteristik siswa (*learner characteristics*) hal yang berhubungan dengan daya ingat (*stored memories*), kondisi kejiwaan (*state of mind*) dan niat atau kemauan dan tujuan belajar siswa sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sumber belajar, manajemen belajar dimana kedua faktor

tersebut saling berhubungan (Gagne, Robert M, 2005). Oleh sebab itu belajar akan terjadi bila siswa dapat menghubungkan kondisi internal dan eksternal sehingga terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan (*changes of behavior*) dimana hal ini dapat disebut kondisi belajar (*learning condition*). Untuk menciptakan kondisi belajar baik internal dan eksternal maka kita dapat memulainya dengan membuat model pembelajaran yang baik.

Model pembelajaran merupakan sebuah model sistem perencanaan pembelajaran yang mempunyai beberapa karakteristik antara lain; proses menentukan tujuan, memilih dan mengembangkan materi yang mengintervensi proses pembelajaran dan menggunakan umpan balik dari peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran (*instruction*). Gagne (2005) berasumsi bahwa pembelajaran dan keinginan menggunakan kondisi belajar (*learning condition*) sebagai kerangka untuk mendesain pembelajaran maka kita dapat mengembangkan sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi dan media. Teknologi dan media mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran (Smaldino, et al., 2008). Teknologi dan media yang terbaik adalah yang dapat digunakan untuk meningkatkan belajar siswa (*promote learning*). Salah satu pengembangan model pembelajaran adalah dengan cara pemanfaatan teknologi misalnya modul elektronik (*on line module*) berbasis *hypermedia*.

Pengembangan model pembelajaran berbasis *hypermedia* menggunakan media seperti e-modul berupa modul pembelajaran yang materi pembelajarannya dalam format buku atau teks dokumen (*hypertext*) yang tersimpan (*stored*) hard disk, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer (PC) atau laptop secara offline maupun online. Seiring perkembangan teknologi informasi di era industri 4.0 modul pembelajaran berkembang menjadi modul elektronik yang interaktif. E-modul interaktif berisi tidak hanya teks dokumen (*hypertext*) tetapi lebih dari hanya teks dokumen yang terintegrasi (*linked*) dengan teknologi multimedia lain seperti audio, grafik, gambar, animasi atau video dengan kata lain berbasis *hypermedia*. *Hypermedia* dapat digambarkan sebagai informasi alat manajemen (*software*) yang memungkinkan menggabungkan potongan informasi terkait atau konsep dalam sebuah teks, untuk mengeluarkan yang

mendasarinya struktur basis pengetahuan sehingga informasi pengambilan disederhanakan dan difasilitasi.

Belajar memerlukan pembentukan hubungan antara pengetahuan lama dan pengetahuan baru untuk memahami informasi. *Hypermedia* dirancang untuk membangun struktur pengetahuan peserta didik atau mahasiswa secara efektif dengan membentuk hubungan antara pengetahuan mereka yang ada atau lama dan pengetahuan baru dan membangun pemahaman yang bermakna tentang konsep-konsep tersebut. Karakteristik dari lingkungan belajar *hypermedia* dapat membantu peserta didik membentuk pembelajaran pengetahuan jangka panjang dan bermakna. *Hypermedia* dapat meningkatkan daya ingat atau memori. Desain model pembelajaran menggunakan *hypermedia* seperti e-modul interaktif dapat membantu peserta didik belajar lebih bermakna dengan menghubungkan pengetahuan yang lama dengan pengetahuan yang baru. Abanikanda (2019) menambahkan bahwa: “...*which allow learners to control their learning pace, and offer numerous types of navigation support, might have been responsible for the positive change in attitude.*” Model pembelajaran yang menggunakan *hypermedia* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajarnya secara mandiri, menawarkan berbagai tipe navigasi yang mendukung, dan bertanggung jawab atas perubahan fisik dan mental.

Model pembelajaran berbasis *hypermedia* dalam pengembangan materi pembelajarannya dapat berbentuk modul daring atau modul elektronik (*e-module*) yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi multimedia yang memadukan berbagai fitur – fitur media (*format file*) yang berupa teks artikel, gambar, grafik, musik, animasi, dan video, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan lebih interaktif yang dapat diakses secara online melalui aplikasi android atau aplikasi scan barcode di handphone android, PC, laptop dan alat baca elektronik lainnya. Desain pembelajaran berbasis *hypermedia* dengan E-modul dapat menjadi media belajar mandiri bagi mahasiswa (*self study*).

Model pembelajaran bahasa Inggris berbasis *hypermedia* dengan aplikasi e-modul yang dapat diakses dengan gadget android. Publikasi e-modul dalam bentuk ebook interaktif yang diunggah di www.hygize.com juga dapat memudahkan

siapapun mengakses dan mempelajarinya secara lebih efektif dan efisien sehingga tujuan instruksional pembelajaran dapat tercapai lebih baik. Penggunaan modul elektronik (*on line module*) dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas, kebiasaan berpikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, serta dapat mengembangkan keterampilan literasi pada peserta didik. Pembelajaran dengan modul elektronik mampu menyampaikan semua materi sesuai dengan target pembelajaran tanpa harus mengorbankan efektivitas belajar karena mahasiswa dapat mempelajari materi terlebih dahulu melalui smartphone atau komputer yang dapat diakses dimana dan kapan saja dengan fleksibilitas tinggi sehingga dosen memiliki waktu untuk memberikan penjelasan lebih rinci tentang materi yang dianggap sulit oleh mahasiswa. Pembelajaran menggunakan *hypermedia* interaktif akan membuat proses belajar lebih menyenangkan, jelas, jumlah waktu mengajar (kuliah) dapat dikurangi, dan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (sangat fleksibel). Penggunaan *hypermedia* membuat siswa lebih merasa senang (*enjoyable*), memotivasi, interaksi, mudah memahami, dan mendorong kemandirian (Gaudence et al., 2018). Dosen sebaiknya mengembangkan aplikasi multimedia sendiri agar dapat berkontribusi efektif dalam memecahkan beberapa masalah pembelajaran (Babiker, 2015).

Berdasarkan pada uraian tersebut di atas tentang kondisi kemampuan bahasa Inggris mahasiswa dan para pekerja di bidang pariwisata yang rendah serta tantangan untuk menghadapi persaingan kerja pada tingkat regional ASEAN dan global maka perlu dikembangkan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata. Pengembangan model pembelajaran tersebut harus mampu menjawab tantangan dan kesenjangan kompetensi bahasa Inggris yang terjadi di kalangan mahasiswa dan profesional di dunia usaha dan Industri (DUDI) bidang pariwisata. Model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis *hypermedia* dengan karakteristik pemanfaatan berbagai media baik teks, audio, video dan media sosial secara optimal akan dapat menyelesaikan permasalahan kompetensi bahasa Inggris bidang pariwisata.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka agar penelitian pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis *hypermedia* ini lebih efektif dan efisien maka peneliti membatasi penelitian pada penggunaan media yang digunakan dalam mengembangkan model. Media yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran ini antara lain; website, blog, facebook, youtube, dan media sosial whatsapp. Media-media tersebut dapat digolongkan sebagai hypermedia dimana dalam satu proses pembelajaran bisa saja menggunakan lebih dari satu media yang antara media satu dengan yang lainnya saling berhubungan dan saling mendukung untuk peningkatan performa belajar mahasiswa.

C. Perumusan Masalah

Penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/ R&D*) model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia*. Berdasarkan pada konsep pengembangan model maka selanjutnya rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia*?,
2. Bagaimana kelayakan dari model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia*?,
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia* terhadap peningkatan kompetensi bahasa Inggris pariwisata pada mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain;

1. Menghasilkan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia*,

2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis *hypermedia* yang dikembangkan, dan
3. Menganalisis efektivitas model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis *hypermedia* yang dikembangkan.

E. Signifikansi Penelitian

Pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang berbasis *hypermedia* merupakan tuntutan era digital 4.0 dimana pembelajaran seharusnya dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Masa pandemi Covid 19 di tahun 2020 telah memaksa sistem pembelajaran di perguruan tinggi berubah dari tatap muka menjadi daring (*on line*) menggunakan berbagai aplikasi *teleconference* seperti *google meeting*, *zoom* dan media sosial lainnya seperti *whatsapp* (WA) dan *facebook*. Pengembangan pembelajaran berbasis daring di era *new normal* sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam mencapai kompetensi mata kuliah tertentu. Terbatasnya waktu atau jam perkuliahan di kampus menjadi salah satu kendala mahasiswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena penguasaan bahasa memerlukan banyak waktu untuk praktik berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*).

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis *hypermedia* sangat perlu dilakukan sebagai solusi peningkatan bahasa Inggris pariwisata mengingat bahasa Inggris pariwisata sangat diperlukan di dunia kerja di industri bidang pariwisata. Model pembelajaran berbasis *hypermedia* dikembangkan dengan sistem *on line* yaitu dengan aplikasi modul (*e-modul*) pembelajaran bahasa Inggris pariwisata yang dapat diakses secara online melalui *handphone* android dan komputer (PC) yang terkoneksi internet. Aplikasi pembelajaran *on line* android-based (CAI) bersifat fleksibel dan mendorong kemandirian belajar siswa (*self regulated learning*) (Hendikawati et al., 2019). Hal tersebut merupakan salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi keterbatasan waktu dan praktik berbahasa Inggris pariwisata sehingga diharapkan kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa akan meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian pembelajaran yang menggunakan pendekatan *hypermedia* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Pembelajaran dengan *hypermedia* dapat meningkatkan daya ingat atau memori, mendorong siswa berpikir kritis (del Río et al., 2019), 2019) dan meningkatkan motivasi (Koliassa et al., 2021). Hasil beberapa penelitian eksperimen penggunaan *hypermedia* sangat signifikan. Agar hasil penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran efektif maka sebaiknya guru mengembangkan aplikasi multimedia sendiri dengan demikian memecahkan beberapa masalah pembelajaran dapat diatasi (Babiker, 2015).

F. Kebaruan Penelitian (*State of the art*)

Penelitian pengembangan pembelajaran bahasa Inggris umum (*general English*) telah banyak dilakukan oleh para ahli baik dalam bentuk media cetak maupun dalam bentuk media on line. Media pembelajaran bahasa Inggris *online* secara umum membahas tentang tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*vocabularies*), percakapan (*conversation*), membaca (*reading*), mendengar (*listening*) dan menulis (*writing*) dalam konteks bahasa Inggris secara umum atau penggunaan bahasa Inggris untuk keperluan komunikasi sehari-hari atau *daily English usage*. Jaenudin et al. (2017) menyatakan bahwa untuk memperoleh hasil belajar bahasa Inggris yang baik maka diperlukan seperangkat materi yang mudah dipahami oleh mahasiswa dan sesuai dengan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar baik di dalam dan luar kelas. Hill et al. (2017) menyatakan bahwa mendesain sumber belajar secara on line secara hati-hati sebagai materi pra-pembelajaran dapat mempercepat pemahaman konseptual terhadap pelajaran. Pengembangan materi berbasis *hypermedia* (*hypermedia learning environment*) dengan berbagai modalitas belajar (*sensory mode*) seperti teks, grafik, animasi, dan video dapat meningkatkan daya ingat (*retention*) terhadap berbagai macam pengetahuan yang berbeda. Wahyuningsih & Putra (2020) membuktikan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran (aplikasi pembelajaran Rosetta Stone, Duolingo, and YouTube) bahasa Inggris pariwisata memberikan hasil belajar yang signifikan. Selanjutnya Wang & Lee (2020) juga menyatakan bahwa *hypermedia glosses* (penggabungan teks, audio dan video)

dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu membaca (*reading*).

Penguasaan bahasa Inggris di bidang industri pariwisata dan perhotelan sangat penting. Bury & Oka (2017) menyatakan bahwa persepsi mahasiswa Jepang terhadap bahasa Inggris dalam berkarir di industri pariwisata dan perhotelan sangat penting terutama pada keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris (*confidence to use English*), kemampuan mendengarkan (*listening*) dan kemampuan berbicara (*speaking*). Begitu pula persepsi mahasiswa di negara Turkey belajar bahasa Inggris bertujuan untuk meningkatkan karir profesionalitas di tempat kerja dan menyarankan pembelajaran bahasa Inggris pariwisata mencakup materi penguasaan kosakata, istilah-istilah yang dipakai khusus di kepariwisataan yang sesuai konteksnya dan berbicara (*speaking*) lebih penting daripada tata bahasa (Özer, 2018). Penguasaan kosa kata bahasa Inggris menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa Inggris specific (ESP) oleh sebab itu guru atau pengajar harus mengembangkan materi secara mandiri yang dihubungkan dengan bidang yang dipelajari (Solihah et al., 2023).

Khusus bahasa Inggris pariwisata pengembangan model pembelajaran dengan materi pembelajaran secara *on line* (*e-module*) belum banyak dikembangkan mengingat bahasa Inggris pariwisata adalah bahasa Inggris dengan tujuan khusus atau *English for specific purposes* (ESP). Pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata khusus dengan memanfaatkan materi pembelajaran online (*e-modul*) yang disesuaikan dengan bahasa Inggris untuk tujuan khusus (ESP) seperti bahasa Inggris pariwisata belum banyak dieksplorasi (Kumar et al., 2023). Model pengembangan bahasa Inggris pariwisata berbasis hypermedia menggunakan berbagai sumber media *on line* yang saling mendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seperti; teks, audio, website, youtube, dan media sosial (Paans et al., 2018). Jorjani & Abdolmanafi (2015) menyatakan bahwa integrasi hyperlink dan hypertext dalam bahan ajar memberikan siswa sumber informasi multimodal, berkontribusi pada pengalaman belajar bahasa yang lebih berkualitas dan terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi pelajar EFL (*English for Foreign Language*) yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih menarik. Hal tersebut menjadi kebaruan (*state of the art*) dalam model

pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis hypermedia dimana pengayaan materi, praktik, latihan dan demonstrasi berbasis hypermedia baik ketrampilan berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) serta penguasaan tata bahasa dan kosa kata dapat diakses secara bersamaan dalam aplikasi pembelajaran on line. Selanjutnya penelitian pengembangan model pembelajaran ini berfokus pada menganalisis, mendesain, mengembangkan, implementasi dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran bahasa Inggris pariwisata berbasis *hypermedia* dengan media pembelajaran mandiri (*e-module*) mahasiswa Prodi Perjalanan Wisata Politeknik Negeri Lampung untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pariwisata sehingga dapat bersaing secara kompetitif di dunia kerja pada sektor pariwisata.

