

EKSPLORASI PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI PENGINTEGRASIAN KEAHLIAN *STORY TELLING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH KEPARIWISATAAN KABUPATEN BULELENG

*Exploration Of Student's Perceptions On Integration Of Story Telling In Esp Context In
Tourism Vocational School Of Buleleng*

Kadek Wiramarta

STAH Negeri Mpu Kuturan Singaraja

wiramartakadek@gmail.com

Abstract

With the emerging role of stories in supporting the value of a tourist attraction, a tourism practitioner is required to be able to convey an engaging story regarding the tourism destination. Therefore, Vocational Higher Education is expected to help educating prospective tourism practitioners to meet this demand. This study aims to discuss on how to implement story telling in the English learning process and explore students' perceptions on this specific practice. For this reason, the researcher implemented story telling activities for 4 meetings in a class consisting of 21 people and then collected data afterwards. This research uses qualitative and quantitative approaches to obtain comprehensive results. This study found that in integrating story telling into English learning, various methods can be used to ensure that the learning objectives can be achieved. Students think that it is important to integrate story telling in learning English. In addition, story telling is considered useful for students in the professional world. It also reveals that all students will implement and use the knowledge in this learning process in the professional work later. However, it should also be noted that students experience various difficulties in the learning process while using story telling in tourism. This research is expected to provide further references on using story telling for English for Tourism in tourism vocational higher education.

Keyword : English Education, Story telling, Tourism, Vocational Higher Education

1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, pariwisata tidak lagi menempatkan wisatawan sebagai individu-individu yang pasif yang hanya mampu menikmati keindahan sebuah objek wisata. Wisatawan cenderung memiliki keinginan untuk ikut berpartisipasi dalam sebuah aktivitas pariwisata sehingga wisatawan memiliki sebuah pengalaman yang menarik dan mengesankan di destinasi wisata tersebut (Miles, 2010; Wang, dkk, 2020; Seyfi, dkk,

2019). Chen dan Rahman (2018) menambahkan bahwa untuk membentuk pengalaman pariwisata tersebut, keterlibatan wisatawan dapat didorong dengan memperlihatkan pesona destinasi yang menyentuh hati, menstimulasi pikiran serta memesonakan panca indra mereka. Hal ini tidak mungkin terjadi jika pengalaman wisata yang mereka alami di sebuah destinasi wisata adalah hal yang pernah mereka alami sebelumnya. Oleh karena itu, sebuah destinasi wisata perlu

mengedepankan kembali nilai autentisitas sebagai salah satu daya tarik wisata.

Mossberg (2007) berpendapat bahwa dalam membentuk sebuah pengalaman berwisata, maka cerita mengenai destinasi wisata merupakan hal yang esensial. Sejatinya kegiatan bercerita sudah mengendap begitu mendalam dalam proses kehidupan manusia (Tobin, 2006). Cerita yang berbentuk mitos, legenda, cerita rakyat, fabel dan lain-lain seringkali mengandung makna tersirat dan tersurat yang mengandung kebijaksanaan, pengetahuan dan budaya yang diregenerasikan dari satu masa ke masa lainnya (Sole dan Wilson, 2002). Dengan kata lain, cerita ini mengandung sebuah keunikan yang telah berakar sejak lama di sebuah masyarakat tertentu. Guharthakurta (2002)

mengkonfirmasi bahwa setiap budaya yang besar seringkali menyisipkan prinsip-prinsip kebudayaan mereka melalui sebuah narasi atau cerita yang kemudian diwariskan dalam satu generasi ke generasi lain sehingga prinsip-prinsip ini tidak hilang dimakan oleh zaman. Cerita-cerita semacam inilah yang bisa menjadi daya tarik yang menstimulasi motivasi wisatawan ketika berkunjung ke sebuah tempat wisata (Basano, Barile, Piciocchi, Spohrer, Fisk, 2019)

Dengan semakin kompetitifnya persaingan antara negara dan daerah untuk menarik atensi wisatawan untuk berkunjung ke daerahnya, cerita menjadi sebuah keunikan yang memiliki posisinya tersendiri dalam pariwisata. Berbagai penelitian telah membuktikan esensi dari cerita dalam membangun sebuah image pariwisata. Hsu. Dehuang dan Woodside (2009) menggambarkan bahwa tuturan cerita seringkali menggerakkan hati, perasaan dan ketertarikan seseorang melalui kejadian-kejadian unik yang terjadi di tempat tersebut. Pera (2014) menambahkan bahwa cerita yang atraktif menambahkan pengalaman yang menarik sehingga

wisatawan bisa memahami sebuah kebudayaan sekaligus sebagai sebuah langkah strategis guna mendorong keterlibatan wisatawan (*tourism engagement*) dengan komunitas masyarakat lokal. Secara marketing, Zhong, Busser dan Baloglu (2017) berargumen bahwa cerita yang sudah didengar oleh seorang wisatawan akan bisa disebarkan kepada calon wisatawan lain. Dengan kata lain tuturan cerita bisa menjadi sebuah strategi marketing yang bagus. Di sisi lain, cerita dari sebuah destinasi wisata merupakan sebuah proses kreatif yang menambah nilai dari sebuah destinasi wisata sekaligus membangun identitas destinasi wisata yang kompetitif (Piciocchi dan Bassano, 2011; Kim dan Youn, 2016). Mengingat pentingnya cerita dalam sebuah destinasi wisata, maka posisi *story telling* seharusnya menjadi salah satu prioritas yang harus dikembangkan dan dipertahankan eksistensinya.

Dalam rangka pemertahanan sekaligus memberdayakan cerita sebagai sebuah aset wisata, maka diperlukan sumber daya manusia yang tidak hanya memahami namun bisa menceritakan ini kembali dengan benar namun tetap atraktif. Untuk membentuk sumber daya manusia kepariwisataan yang memiliki kemampuan dalam kedua aspek tersebut maka peran pendidikan vokasi kepariwisataan atau *Tourism Vocational Education and Training*.

Sejatinya, sekolah kepariwisataan dianggap sebagai komponen yang cukup penting dalam membangun sebuah negara (Kırlar-Can, Ertaş, Kozak, 2021). Dalam rangka menyelesaikan permasalahan pengangguran yang terjadi di berbagai negara, sekolah vokasi termasuk di bidang kepariwisataan mempunyai peran dalam membentuk sumber daya manusia yang bisa memenuhi tuntutan industri. Namun dengan semakin berkembangnya industri, kurikulum dan konten pengajaran yang dibangun harus turut berkembang. Seorang

praktisi pariwisata tidak hanya dituntut untuk tahu, paham dan memiliki skill/kemampuan pada bidang kepariwisataan. Mereka juga dituntut memiliki *soft-skill* dengan level tinggi seperti kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah serta belajar seumur hidup sehingga bisa beradaptasi dengan berbagai perkembangan yang ada (Hsu, 2018). Dengan demikian, praktisi pariwisata akan bisa beradaptasi dengan berbagai dinamika kepariwisataan yang salah satunya adalah pemertahanan eksistensi budaya sebagai sebuah keunikan destinasi wisata.

Melihat fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengintegrasikan *story telling* mengenai berbagai destinasi wisata yang ada di Bali ke dalam proses pembelajaran. Sari, dkk (2022) menganggap bahwa kegiatan *storynomics* harus diintegrasikan ke dalam program pendidikan di masyarakat lokal sehingga mereka tidak hanya mampu memahami identitas kekayaan budaya desa masing-masing, namun bisa menyampaikannya dengan bahasa yang baik. Karena, bahasa pengantar pariwisata yang lebih sering digunakan di Bali adalah Bahasa Inggris, maka *story telling* yang dilakukan di dalam Bahasa Inggris. Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana pengimplementasian *story telling* yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Pada akhirnya, peneliti berusaha mengevaluasi implementasi integrasi *story telling* ke dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, utamanya dalam persepsi mahasiswa mengenai proses pendidikan dengan praktik seperti ini.

2. Metodologi

Penelitian ini menggabungkan paradigma kualitatif dan kuantitatif selama proses pengumpulan dan analisa data. Paradigma kuantitatif digunakan untuk mengukur bagaimana keberhasilan dan

keberterimaan praktik pengajaran ini pada mahasiswa kepariwisataan. Sedangkan paradigma kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran dengan mengimplementasikan *story telling* dalam Bahasa Inggris serta menjelaskan esensi pengimplementasian *story telling* dalam Pendidikan Bahasa Inggris.

Objek dalam penelitian ini adalah 21 mahasiswa Program Studi Pariwisata di salah satu sekolah kepariwisataan di Singaraja. Seluruh mahasiswa ini menjalani 4 kali pertemuan di mana mereka diberikan pembelajaran dengan menggunakan *story telling* di dalamnya. Selama 4 kali proses pertemuan tersebut, setiap tindakan dicatat dan dinotulensi untuk mendokumentasikan berbagai fenomena yang terjadi dalam 4 pertemuan ini.

Setelah 4 kali pertemuan, mahasiswa diberikan kuesioner tertutup untuk memahami lebih lanjut mengenai keberterimaan pengimplementasian *story telling* dalam proses Pendidikan Bahasa Inggris. Data yang didapatkan akan dideskripsikan guna melihat tingkat keberterimaan ini. Selain kuesioner tertutup, mahasiswa juga akan diwancarai guna memberikan pandangan lebih lanjut tentang proses pembelajaran yang telah diterapkan. Melalui data kualitatif ini, perasaan dan tanggapan mahasiswa mengenai proses pendidikan ini akan dapat ditelusuri lebih jauh. Dengan demikian, berbagai sudut pandang yang komprehensif tentang *story telling* ini dapat diperoleh.

3. Pembahasan

3.1 Penerapan *Story telling* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepariwisataan

Dalam proses pembelajaran ini, mahasiswa diajak untuk melakukan sebuah praktik berbicara dalam Bahasa Inggris di mana mereka diminta untuk bercerita berbagai cerita terkait destinasi wisata yang

ada di berbagai destinasi wisata. Untuk mencapai tujuan ini, 4 pertemuan dilakukan dengan mahasiswa untuk membahas dan mendalami topik mengenai cerita lokal yang ada di daerah tersebut, maupun cerita-cerita unik yang menjadi nilai tambah dari sebuah destinasi wisata. Beberapa cerita muncul seperti Jayaprana dan Layonsari (sehubungan dengan salah satu pura di

Buleleng), Raksasa dan Penari (berkaitan dengan sejarah salah satu desa di Kecamatan Tejakula Buleleng) dan Goa Raksasa (berkaitan dengan sejarah salah satu destinasi di Kecamatan Sawan Buleleng) Tahapan berbagai kegiatan yang dilaksanakan selama 4 pertemuan itu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Kegiatan selama 4 Pertemuan dengan Topik *Story telling in tourism*.

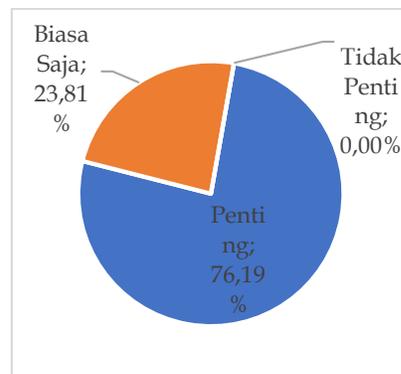
Pertemuan	Tujuan Utama	Metode	Kegiatan yang Dilakukan
1	Menyampaikan tujuan dari proses pembelajaran	Ceramah, Diskusi, Menonton Video bersama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan pemahaman mengenai apa yang menjadi target dan tujuan pembelajaran 2. Mahasiswa diberikan tontonan mengenai video <i>story telling</i> 3. Mahasiswa diberikan pemahaman akan pentingnya <i>story telling</i> dalam industri pariwisata 4. Mahasiswa diberikan indikator mengenai keberhasilan penyampaian sebuah <i>story telling</i> dalam dunia pariwisata.
2	Latihan melakukan <i>story telling</i> dengan struktur kalimat Bahasa Inggris yang benar	Ceramah, Diskusi, Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mempelajari bagaimana menyusun berbagai macam narasi dalam cerita rakyat tradisional 2. Mahasiswa belajar menggunakan kalimat dan <i>tense</i> yang tepat dalam menyusun narasi. 3. Mahasiswa berkolaborasi untuk menyusun sebuah cerita utuh mengenai cerita tradisional.
3	Latihan melakukan <i>story telling</i> dengan mengutamakan nilai kebudayaan lokal	Ceramah, Diskusi, Performance, <i>role play</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa melakukan berbagai observasi di berbagai destinasi wisata dan mencari tahu cerita dan narasi yang terjadi di destinasi wisata tersebut. 2. Mahasiswa mengumpulkan cerita dan mencari tahu keterkaitannya dengan berbagai artifak kepariwisataan yang ada di destinasi wisata tersebut. 3. Mahasiswa menyusun sebuah cerita lengkap tentang destinasi wisata tersebut.
4	Praktik <i>story telling</i> bersama	Ceramah, Diskusi, Performance, <i>role play</i> ,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa melakukan sebuah <i>story telling</i> seolah-olah mereka seorang pemandu wisata yang menceritakan sebuah destinasi wisata.

		<i>reflective practice</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa lainnya bertingkah laku sebagai wisatawan. 3. Mahasiswa yang menjadi presenter dan wisatawan kemudian berdiskusi bersama-sama untuk merefleksikan jalannya narasi, utamanya untuk mengetahui apakah narasi yang disampaikan sudah cukup menarik dan mampu dipahami oleh orang lain.
--	--	----------------------------	---

3.2 Persepsi Mahasiswa mengenai *Story telling* dalam Bahasa Inggris Kepariwisata

Dalam mengukur persepsi mahasiswa ini, penulis mempertanyakan 4 hal penting melalui kuesioner tertutup : (1) Apakah pengintegrasian *story telling* ini penting menurut mahasiswa kepariwisataan, (2) Apakah pengintegrasian *story telling* ini susah bagi mahasiswa, (3) Apakah pengintegrasian *story telling* ini bermanfaat bagi mahasiswa dan (4) Akankah mahasiswa menerapkan *story telling* jika nanti bekerja di dunia pariwisata. Kuesioner ini merupakan kuesioner tertutup dengan 3 skala, di mana 1 bermakna tidak setuju, 2 bermakna biasa saja dan 3 bermakna sangat setuju. Guna memahami lebih lanjut mengenai fenomena yang terjadi dalam penelitian ini, maka kami melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa sehingga pemahaman lebih dalam mengenai fenomena bisa didapat. Hasil dari kuesioner tersebut dapat dilihat pada penjelasan dan gambar berikutnya.

Data pertama menunjukkan persepsi mahasiswa mengenai apakah *story telling* penting untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Persepsi Siswa mengenai Pentingnya *Story telling* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan data di atas, sebanyak 16 orang atau 76,19% mahasiswa menyatakan bahwa *story telling* adalah hal yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Sementara itu, 5 orang atau 23,81% mahasiswa menganggap bahwa *story telling* merupakan hal yang biasa saja. Tidak ada mahasiswa menganggap *story telling* sebagai aktivitas yang tidak penting. Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menganggap *story telling* adalah bagian penting yang harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan wawancara, beberapa hasil percakapan direkam dan ditampilkan untuk mencari tahu alasan dari jawaban yang mereka berikan. Seperti yang dijabarkan di atas, sebagian besar mahasiswa menganggap bahwa *story telling* itu penting. Alasan yang disampaikan mungkin bisa dilihat pada skrip berikut.

“Ber cerita dalam pariwisata itu penting. Kita punya banyak budaya yang masing-masing punya latar belakang cerita. Sepertinya banyak wisatawan yang akan tertarik pada cerita-cerita itu.” (Transkrip Data 1, Sumber : mahasiswa 12)

“Patung kita ada ceritanya. Upacara kita punya cerita. Seni kita ada ceritanya. Setiap benda yang kita lihat di Bali pasti ada ceritanya. Hal itu yang membuat Bali unik. (Transkrip Data 2, Sumber : mahasiswa 2)

Berdasarkan transkrip di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak mahasiswa menganggap *story telling* sebagai bagian penting dalam kepariwisataan. Hal ini didasari pada kesadaran bahwa setiap destinasi wisata ini memiliki pemaknaan yang bisa diceritakan kepada wisatawan. Cerita-cerita ini yang nantinya akan menjadi sebuah identitas yang unik dan menambah nilai daya tarik dari destinasi wisata tersebut.

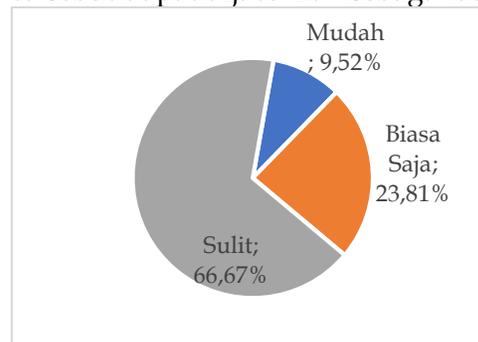
Di sisi lain, terdapat mahasiswa yang menganggap bahwa *story telling* merupakan bagian yang tidak terlalu penting dan cenderung biasa saja. Hasil transkrip berikut mungkin menggambarkan persepsi mereka mengenai *story telling*.

“*Story telling* memang penting. Tapi ada hal yang menurut saya juga tidak kalah pentingnya. Misalnya bagaimana kita membuat aktivitas-aktivitas yang nantinya akan bisa dilakukan dengan wisatawan. Jadi menurut saya, akan lebih baik kalau misalnya kita mulai memikirkan aktivitas yang cocok untuk wisatawan sehingga mereka tidak bosan ketika

berkunjung ke destinasi wisata.” (Transkrip Data 3, Sumber : mahasiswa 5)

Pernyataan di atas menggambarkan bahwa mahasiswa menganggap *story telling* memiliki peranan yang tidak lebih baik dibandingkan elemen pariwisata lainnya seperti aktivitas wisata. Transkrip ini secara langsung menggambarkan bahwa ada beberapa hal lain yang lebih layak dijadikan fokus. Namun, perlu digarisbawahi bahwa walaupun mereka menganggap bahwa *story telling* bukanlah prioritas utama, namun eksistensinya perlu dipelajari sehingga kelestariannya tetap terjaga.

Pertanyaan kedua berfokus kepada apakah *story telling* merupakan aktivitas yang sulit bagi mahasiswa utamanya dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Persepsi Siswa mengenai Tingkat Kesulitan *Story telling* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 14 orang atau 66,67% mahasiswa menganggap bahwa *story telling* adalah hal yang cukup sulit dilakukan. Sedangkan 5 orang atau 23,81% mahasiswa menganggap kegiatan *story telling* adalah aktivitas yang biasa saja. Hanya 2 orang saja atau 9,52% menyatakan bahwa kegiatan *story telling* sebagai kegiatan yang mudah.

Lain dari pertanyaan pertama, respon pada bagian ini mahasiswa cukup

beragam. Secara garis besar, respon mahasiswa yang menyatakan bahwa *story telling* adalah pembelajaran yang sulit cukup mendominasi. Beberapa alasan dikemukakan, di antaranya dapat dilihat pada transkrip berikut ini.

“Berbicara dalam bahasa Asing saja sudah cukup sulit. Sekarang kami harus berbicara dengan istilah yang kami pahami, tapi tidak tahu harus bagaimana menerjemahkannya ke dalam Bahasa Inggris.” (Transkrip Data 4, Sumber : mahasiswa 13)

“Mungkin yang paling susah dalam *story telling* itu adalah bagaimana membuat cerita saya bermakna dan menarik untuk didengarkan.” (Transkrip data 5, sumber: mahasiswa 20)

“Menjelaskan cerita dalam Bahasa Asing cukup sulit. Terlebih lagi, kita harus menarasikannya dengan cara yang menarik sehingga wisatawan tidak hanya bisa *enjoy* ketika mendengarnya, tapi menarik perhatian mereka.” (Transkrip Data 6, Sumber : mahasiswa 7)

Berdasarkan transkrip di atas, dapat dilihat bahwa secara umum mahasiswa mengalami kesulitan dalam penggunaan Bahasa Inggris sebagai pengantar dalam *story telling*. Proses berbicara merupakan hal yang cukup kompleks. Ketika proses ini harus ditambah dengan menggunakan bahasa yang bukan bahasa sehari-hari mereka, tentu menambah lapisan kesulitan yang harus mereka hadapi selama pembelajaran *speaking*. Selain itu, mahasiswa menyadari bahwa *story telling* yang baik tidak hanya sekedar mengutarakan cerita-cerita tertentu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti bagaimana cerita yang mereka sampaikan bisa dipahami oleh wisatawan. Tidak berhenti sampai di situ, penyampaian yang dilakukan juga haruslah menarik

sehingga mampu menarik perhatian wisatawan dan mengajak wisatawan untuk mendalami destinasi wisata.

Sementara itu, 5 orang atau 23,81% mahasiswa menganggap bahwa kegiatan *story telling* berada pada taraf sedang-sedang saja. Salah satu mahasiswa mengutarakan pendapatnya mengenai ini.

Bagi saya *story telling* bisa dibilang susah, bisa juga dibilang gampang. Sebagai orang Bali, saya sering mendapatkan informasi mengenai berbagai cerita yang ada di Bali. Menjelaskannya dalam bahasa asing memang susah, tapi kalau kita terus latihan dan praktik, mudah-mudahan kita terbiasa. (Transkrip Data 7, Sumber : mahasiswa 2)

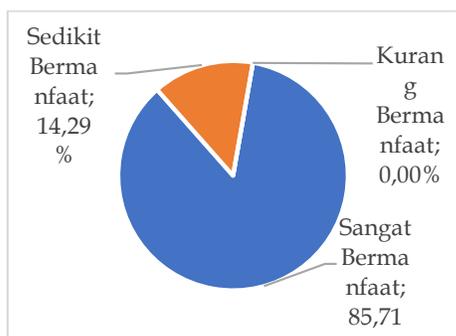
Berdasarkan transkrip tersebut, mahasiswa mengakui bahwa menjelaskan dan menarasikan sebuah cerita dalam *story telling* bukanlah perkara yang gampang. Sama seperti beberapa pendapat dari narasumber lainnya, kendala bahasa masih menjadi hal yang cukup menakutkan. Akan tetapi, narasumber ini masih menganggap bahwa walaupun berpotensi menjadi sulit, *story telling* bisa lebih dikuasai jika dipraktikkan secara intensif.

Di sisi lain, terdapat beberapa mahasiswa yang menganggap bahwa *story telling* adalah hal yang mudah untuk dilakukan. Pendapat mahasiswa di bawah ini mungkin bisa menjadi gambaran mengenai fenomena ini.

Story telling tidaklah sesulit itu. Jika dipikirkan secara menjelimit mungkin susah. Sebenarnya yang penting kita paham akan budaya dan cerita kita, kemudian menjiwainya sebagai warga Bali. Jadi dalam mengutarakan hal tersebut bisa menjadi lebih gampang. (Transkrip Data 8, Sumber : mahasiswa 14)

Pernyataan di atas menggambarkan bahwa mahasiswa menganggap *story telling* itu bisa menjadi mudah ketika mahasiswa telah memahami cerita, memahami konteks kebudayaan dan menginternalisasi nilai-nilai dalam cerita tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan bisa menjadi lebih mudah.

Pertanyaan ketiga berfokus kepada kebermanfaatan *story telling* pada mahasiswa sebagai calon praktisi pariwisata. Hasil dari kuesioner ini dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Persepsi Siswa mengenai Kebermanfaatan *Story telling* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar jawaban didominasi dengan jawaban sangat bermanfaat. Terdapat 18 orang mahasiswa atau 85,71% menganggap bahwa kegiatan *story telling* merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat. Sedangkan 3 orang atau 14,29% mahasiswa menganggap bahwa kegiatan *story telling* berdampak minimal terhadap kemampuan mereka sebagai calon praktisi pariwisata. Tidak ada mahasiswa yang menganggap bahwa kegiatan *story telling* sebagai aktivitas pembelajaran yang tidak bermanfaat. Data di atas menunjukkan bahwa secara umum mereka merasakan dampak dari pembelajaran *story telling* utamanya dalam persiapan mereka sebagai

praktisi pariwisata walaupun dalam kadar yang berbeda-beda.

Sebagian besar mahasiswa menganggap bahwa *story telling* sangat berdampak bagi mereka. Komentar di bawah ini akan memberikan gambaran mengenai kebermanfaatan penerapan *story telling* dalam perkuliahan Bahasa Inggris bagi mahasiswa.

“Selama saya belajar, saya mendapatkan berbagai ilmu-ilmu baru mengenai sejarah, atau cerita yang ada di sebuah destinasi wisata. Melalui perkuliahan ini, saya menambah wawasan yang bisa saya gunakan dalam keprofesian saya nanti di bidang kepariwisataan. (Transkrip Data 9, Sumber : mahasiswa 11)

“Saya banyak sekali mendapatkan praktek-praktek Bahasa Inggris dan sekaligus nilai-nilai kebudayaan. Saya sangat susah mengungkapkan kebudayaan dan menjelaskannya dalam Bahasa Asing. Praktek ini benar-benar membantu saya untuk mengatasi kesulitan saya.” (Transkrip Data 10, Sumber : mahasiswa 13)

Komentar di atas menggambarkan bahwa secara umum pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa karena pembelajaran ini mengkombinasikan 2 hal yang sangat berpengaruh dalam kepariwisataan : kebudayaan dan bahasa asing. Kombinasi kedua hal tersebut membantu mahasiswa untuk tidak hanya memahami kebudayaan mereka yang menjiwai kepariwisataan di Bali, tetapi membantu mereka juga melatih penggunaan Bahasa Inggris dalam menjelaskan cerita-

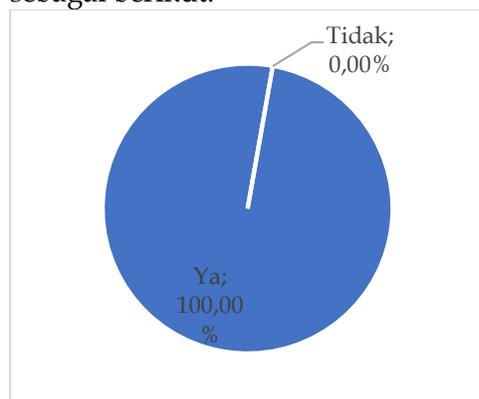
cerita tradisional yang memiliki istilah kebudayaan di dalamnya.

Di sisi lain, beberapa mahasiswa menganggap bahwa *story telling* memiliki kontribusi pada perkembangan profesionalisme mereka walaupun tidak terlalu signifikan. Komentar di bawah ini mungkin menggambarkan tanggapan mahasiswa tentang aspek ini.

“Saya cukup merasakan manfaat pembelajaran ini bagi proses pembelajaran Bahasa Inggris saya. Akan tetapi, karena saya ingin bekerja di pesiar, pembelajaran Bahasa Inggrisnya lebih baik kalau banyak melibatkan Bahasa Inggris di industri itu sendiri.” (Transkrip Data 11, Sumber : mahasiswa 17)

Mahasiswa menganggap bahwa walaupun bermanfaat, tapi ada beberapa aspek lain yang lebih penting bagi proses pengembangan dirinya. Hal ini dikarenakan mahasiswa telah memiliki ekspektasi masing-masing dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Seperti pada kasus ini, mahasiswa lebih ingin belajar tentang Bahasa Inggris di industri pariwisata seperti di perhotelan, restoran, pesiar dan lain-lain.

Data berikutnya membahas mengenai apakah mahasiswa akan mengaplikasikan *story telling* pada saat mereka menjadi praktisi pariwisata nantinya. Data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Persepsi Siswa mengenai Pengimplementasian *Story telling* dalam Dunia Profesionalisme Kepariwisata

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa seluruh mahasiswa akan mengaplikasikan *story telling* pada saat mereka menjadi praktisi pariwisata. Tidak ada mahasiswa yang menyatakan bahwa mereka tidak akan mengaplikasikan *story telling* nantinya saat mereka menjadi praktisi pariwisata.

Beberapa komentar dari mahasiswa di bawah ini mungkin menggambarkan fenomena ini.

“Saya akan menggunakan apa yang saya dapatkan selama proses pembelajaran ini dalam kegiatan saya di kepariwisataan. Setidaknya *story telling* ini akan membantu saya mempromosikan destinasi wisata kepada tamu saya nantinya.” (Transkrip Data 12, Sumber : mahasiswa 11)

“Saya akan menggunakan berbagai materi dalam proses pembelajaran ini seperti bahasa-bahasa budaya yang telah diterjemahkan ke bahasa asing, kebudayaan dan nilai sejarahnya, bagaimana menarik perhatian tamu melalui *story telling* dan bagaimana menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh orang. (Transkrip Data 13, Sumber : mahasiswa 10)

Transkrip di atas menunjukkan bahwa berbagai materi telah didapatkan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran. Materi yang disebutkan oleh mahasiswa di antaranya adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris, kosa kata bahasa Inggris yang berhubungan dengan istilah-istilah kebudayaan, berbagai cerita rakyat serta sejarah dalam sebuah destinasi wisata,

nilai-nilai kebudayaan dan daya tarik wisata dari berbagai destinasi wisata, hingga keterampilan untuk berbicara secara atraktif dan menarik sehingga mampu membuat wisatawan tidak hanya paham akan sejarah dan cerita sebuah destinasi wisata, tetapi juga menginternalisasi bahkan menyentuh perasaan dan membuat pengalaman yang berkesan bagi wisatawan selama berwisata. Seluruh mahasiswa menganggap bahwa keterampilan-keterampilan ini akan mereka implementasikan ke depannya dalam dunia profesionalisme mahasiswa sebagai praktisi pariwisata.

4. Simpulan

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian *story telling* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepariwisataan dapat dilakukan dengan 2 tujuan utama: (1) Melatih mahasiswa menggunakan Bahasa Inggris secara komunikatif dan (2) menginternalisasi nilai budaya serta pemahaman mendalam mengenai destinasi wisata melalui berbagai cerita yang terkandung dalam destinasi wisata tersebut. Berbagai metode dapat dilakukan dan metode-metode ini sebaiknya diimplementasikan dengan memastikan bahwa tujuan pembelajaran bisa dicapai. Salah satu bentuk proses pembelajaran telah didiskusikan dalam artikel ini.

Penelitian ini kemudian menemukan beberapa hal. Secara umum, mahasiswa beranggapan bahwa pengintegrasian *story telling* dalam pembelajaran Bahasa Inggris penting untuk dilaksanakan. Selain itu *story telling* dianggap bermanfaat bagi mahasiswa dalam dunia profesionalisme kerjanya nanti. Terbukti bahwa semua mahasiswa akan mengimplementasikan dan menggunakan keilmuan dalam proses pembelajaran ini pada dunia kerja nanti. Namun perlu diperhatikan pula bahwa mahasiswa mengalami berbagai kesulitan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *story*

telling dalam kepariwisataan. Oleh karena itu pengajar harus berupaya untuk mencari solusi dari berbagai masalah yang muncul. Dengan demikian pengintegrasian ini akan menstimulasi dampak maksimal bagi mahasiswa.

Penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan utamanya karena penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup terbatas yakni di salah satu sekolah kepariwisataan di Kabupaten Buleleng. Selain itu, penelitian ini hanya terbatas pada mahasiswa yang berada di dalam kelas dan bukan pada industri yang sebenarnya. Sebagai tambahan, berbagai penelitian lainnya yang berkaitan dengan *story telling* dan hubungannya dengan variabel-variabel lain perlu dikaji lebih lanjut.

5. Daftar Pustaka

- Bassano, C., Barile, S., Piciocchi, P., Spohrer, J. C., Iandolo, F., & Fisk, R. (2019). Story telling about places: Tourism marketing in the digital age. *Cities*, 87, 10-20.
- Chen, H., & Rahman, I. (2018). Cultural tourism: An analysis of engagement, cultural contact, memorable tourism experience and destination loyalty. *Tourism management perspectives*, 26, 153-163.
- Guhathakurta, S. (2002). Urban modeling as story telling: using simulation models as a narrative. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 29(6), 895-911.
- Hsu, C. H. C. (2018). Tourism education on and beyond the horizon. *Tourism Management Perspectives*, 25, 181-183. doi:10.1016/j.tmp.2017.11.022
- Hsu, S. Y., Dehuang, N., & Woodside, A. G. (2009). Story telling research of consumers' self-reports of urban tourism experiences in China. *Journal of business research*, 62(12), 1223-1254.

- Kim, J. H., & Youn, H. (2017). How to design and deliver stories about tourism destinations. *Journal of Travel Research*, 56(6), 808-820.
- Kırlar-Can, B., Ertaş, M., & Kozak, M. (2021). Understanding the philosophy of tourism education: A perspective study in Turkey. *International Journal of Tourism Research*. doi:10.1002/jtr.2472
- Miles, S. (2010). *Spaces for consumption*. London: Sage.
- Mossberg, L. (2007). A Marketing Approach to the Tourist Experience. *Scandinavian Journal of Hospitality & Tourism* 7 (1): 59-74. doi:10.1080/15022250701231915.
- Pera, Rebecca (2014). Empowering the new traveller: story telling as a co-creative behaviour in tourism. *Current Issues in Tourism*, (), 1-8. doi:10.1080/13683500.2014.982520
- Piocchi, P., Bassano, C., Siglioccolo, M., & Paduano, E. (2011). Place story telling as strategic communication to enhance the competitiveness of local tourism service systems (LTSS). An analysis of some case studies. Artikel dipresentasikan pada *Governo d'Impresa e Comunicazione Strategica Sinergie-Euprera 2011 Conference*, 10-11 November, Milan, Italy
- Sari, I. A. L., Putra, I. N. D., Purnawan, N. L. R., & Suardiana, I. W. (2022). Storynomics Bali Aga: Pemanfaatan Cerita Rakyat untuk Promosi Desa Wisata Sidetapa, Kabupaten Buleleng. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 721-740.
- Seyfi, Siamak; Hall, C. Michael; Rasoolimanesh, S. Mostafa (2019). *Exploring memorable cultural tourism experiences*. *Journal of Heritage Tourism*. doi:10.1080/1743873X.2019.1639717
- Sole, D., & Wilson, D. (2002). Story telling in organisations. LILA, Harvard, Graduate School of Education 73-92.
- Tobin, P. (2006). Teaching IT through story telling. *Proceedings of The Conference on Information Technology in Tertiary Education*, 18-20 September, Pretoria, South Africa
- Wang, Chaohui; Liu, Juan; Wei, Lijiao; Zhang, Tingting (Christina) (2020). Impact of tourist experience on memorability and authenticity: a study of creative tourism. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 37(1), 48-63. doi:10.1080/10548408.2020.17118
- Zhong, Y. Y. S., Busser, J., & Baloglu, S. (2017). A Model of Memorable Tourism Experience: The Effects on Satisfaction, Affective Commitment, and Story telling. *Tourism Analysis*, 22(2), 201-217. doi:10.3727/108354217x14888192562