



PENGGUNAAN ALAT PERAGA SEBAGAI BENTUK INOVASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN BAHASA MANDARIN DALAM BIDANG PARIWISATA

Rizki Utami¹⁾, Dyah Tjaturrini²⁾, Henggar Prasetyowati³⁾,
Destyanisa Tazkiyah⁴⁾, Nunung Supriadi⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Universitas Jenderal Soedirman

Email: rizki.utami@unsoed.ac.id¹ dyah.tjaturrini@unsoed.ac.id²
henggarpr@unsoed.ac.id³, destyanisa.tazkiyah@unsoed.ac.id⁴,
nunung.supriadi@unsoed.ac.id⁵

ABSTRAK

Media alat peraga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menguasai bahasa asing. Alat peraga yang digunakan memerlukan inovasi terus menerus agar alat peraga tersebut memenuhi kebutuhan masyarakat yang erat kaitannya dengan bidang pariwisata. Alat peraga ini menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk selalu dapat berkontribusi dalam peningkatan pariwisata. Selain itu, dengan adanya wisatawan mancanegara di Indonesia menjadikan pentingnya sumber daya manusia pada bidang pariwisata yang dapat menguasai bahasa asing seperti bahasa Mandarin. SMK Taman Siswa merupakan salah satu sekolah pariwisata yang juga mempelajari bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran pendukung. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengetahui alat peraga yang dibutuhkan oleh calon lulusan SMK Taman Siswa di bidang pariwisata. Seperti pada konsep *triple helix*, perguruan tinggi, pemerintah dan industri hendaknya berjalan bersama untuk memajukan sektor industri pariwisata. Itulah sebabnya pengabdian ini dilakukan untuk mengikutsertakan perguruan tinggi yang berkontribusi mengatasi masalah yang dihadapi para calon lulusan pariwisata dari SMK Taman Siswa. Media alat peraga yang dihasilkan dari program pengabdian kepada masyarakat ini berupa produk *backdrop* dan *standing banner* yang berkaitan dengan tempat pariwisata. Alat peraga tersebut dapat digunakan saat simulasi dan praktek menjadi pramuwisata atau *tourguide* agar dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan bahasa Mandarin dalam bidang pariwisata bagi calon lulusan pariwisata di SMK Taman Siswa.

Kata Kunci: alat peraga, inovasi, pariwisata, *triple helix*, kontribusi

PENDAHULUAN

Wisata merupakan sebuah kegiatan ketika melakukan perjalanan diluar lingkungan tinggal seorang dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan utama untuk mencari pengalaman atau pendidikan dengan membayar ditempat kegiatan yang dikunjungi (Richard, 2018). Sektor unggulan di Indonesia salah satunya adalah bidang pariwisata. Salah satu pemerolehan devisa negara terbesar adalah berasal dari bidang pariwisata (litbang Kementerian Pariwisata tahun 2017). Hal tersebut salah satunya terjadi karena banyaknya kunjungan wisatawan lokal dan meningkatnya kunjungan wisatawan mancanegara. Menurut Hutasoit (2017: 653) wisatawan adalah orang yang mengadakan perjalanan dari tempat kediamannya



tanpa menetap di tempat yang dituju hanya untuk sementara waktu tinggal di tempat yang didatangi. Salah satunya di Jawa Tengah jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung bertambah mencapai 718.148 kunjungan pada tahun 2017. Menurut data statistik dari Kemneterian Pariwisata menunjukkan adanya peningkatan jumlah wisatawan mancanegara di setiap tahunnya. Penambahan jumlah wisatawan asing ini terutama yang berasal dari negara China. Kemenpar memberikan rilis data jumlah wisatawan Cina yang melakukan kunjungan selama 5 tahun terakhir yaitu sejak 2014-2018, mengalami kenaikan rata-rata 5,8% per tahun (kementerian Pariwisata, 2019).

Banyaknya investor dan warga negara China yang bekerja di daerah Banyumas dan sekitarnya, tempat wisata yang ada di Banyumas menarik untuk dikunjungi. Sehingga, Banyumas merupakan salah satu daerah yang banyak dikunjungi wisatawan yang berasal dari China. Namun, jumlah pramuwisata Banyumas tergolong kecil jika dibandingkan dengan daerah lain seperti daerah Purbalingga dan Cilacap (Jawa Tengah). Selain itu, dari sisi penguasaan bahasa, pramuwisata Banyumas hanya menguasai bahasa Indonesia dan pernah mengikuti pelatihan bahasa Inggris saja. Pelatihan bahasa Mandarin untuk pramuwisata Banyumas belum pernah dilakukan. Hal tersebut menyebabkan, jika terdapat wisatawan dari negara China datang ke Banyumas, mereka harus mendatangkan pramuwisata dari daerah lain untuk mendampingi wisatawan tersebut selama berkunjung ke Banyumas.

Adanya kondisi yang telah dijelaskan diatas, untuk memperoleh pramuwisata yang kompeten dalam bahasa Mandarin dapat dimulai melalui sekolah yang memiliki kejuruan pariwisata. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki kejuruan pariwisata dan mampu mencetak pramuwisata di Banyumas adalah SMK Taman Siswa Purwokerto. Oleh karena itu, siswa SMK Taman Siswa kejuruan pariwisata perlu diberikan kegiatan simulasi bahasa Mandarin melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Saat ini untuk lebih meningkatkan kemampuan para siswa kejuruan pariwisata di SMK Taman Siswa, Ibu Yuni, selaku Kepala Sekolah SMK tersebut juga akan membuat satu laboratorium industri pariwisata. Laboratorium industri pariwisata ini diharapkan mampu mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dalam bidang pariwisata.



SDM pariwisata adalah seluruh aspek manusia yang mendukung kegiatan wisata baik bersifat *tangible* maupun *intangible* yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan mewujudkan terciptanya kepuasan wisatawan serta berdampak positif terhadap ekonomi, kesejahteraan, dan kelestarian lingkungan dan budaya di suatu kawasan wisata (Setiawan, 2016). Laboratorium industri pariwisata tersebut harus ditunjang dengan adanya alat peraga yang dapat digunakan pada saat pembelajaran agar mendukung sesuai dengan capaian kompetensi lulusan. Menurut Arifin dkk (2019) dan Riyana (2012) menyatakan salah satu unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif, inovatif, menarik dan menyenangkan adalah tersedianya alat peraga sebagai pendukung proses belajar. Pentingnya alat peraga dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pengabdian ini adalah untuk mengetahui alat peraga yang dibutuhkan oleh calon lulusan SMK Taman Siswa bidang pariwisata. Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Juwairiah, 2013). Menurut Iswadji (dalam Anas: 2014) alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep atau prinsip pembelajaran. Dalam dunia pendidikan alat peraga berfungsi dapat membantu dan memperagakan sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran (Suhimarsono, 2017 dan Wahid, dkk, 2020). Seperti pada konsep *triple helix*, perguruan tinggi, pemerintah dan industri hendaknya berjalan bersama untuk memajukan sektor industri pariwisata. Itulah sebabnya pengabdian ini dilakukan untuk mengikutsertakan perguruan tinggi untuk berkontribusi mengatasi masalah yang dihadapi para calon lulusan pariwisata di SMK Taman Siswa.

Berdasarkan data di atas, hasil observasi dan diskusi dengan Kepala Sekolah, permasalahan yang dihadapi oleh mereka saat ini adalah belum adanya peralatan berupa *backdrop* dan *standing banner* pariwisata. Alat peraga tersebut dapat digunakan untuk simulasi dan praktek menjadi pramuwisata atau *tourguide* dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Harapannya, dengan menyediakan atau pengadaan fasilitas pendukung proses belajar mengajar akan ada *outcome* yang baik dalam meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin siswa siswi SMK Tamansiswa dalam dunia pariwisata.

METODE

Pengabdian ini merupakan pengabdian kepada masyarakat berbasis penerapan IPTEKS dengan bidang ilmu bahasa Mandarin. Kegiatan pengabdian ini adalah penggunaan alat peraga pariwisata (*backdrop* dan *standing banner*) guna meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang pariwisata dengan menggunakan bahasa Mandarin. Pada pengabdian ini, tidak hanya menyediakan alat peraga saja namun tim pengabdian akan melakukan simulasi dengan siswa/siswi SMK Taman Siswa dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Perkenalan tim pengabdian
2. Diskusi mengenai kebutuhan siswa/siswi SMK Taman Siswa Purwokerto dalam bidang pariwisata
3. Pembuatan alat peraga
4. Koordinasi dengan pihak SMK Taman Siswa mengenai kesesuaian alat peraga yang dibutuhkan.
5. Evaluasi pembuatan dan penggunaan alat peraga
6. Simulasi kegiatan pariwisata ke 1
7. Evaluasi simulasi kegiatan pariwisata ke 1 Simulasi kegiatan ke 2 dan evaluasi Simulasi Post tes

Metode penerapan IPTEKS yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah dengan melakukan ceramah, diskusi interaktif, dan *roleplay* (bermain peran). Alat bantu yang digunakan adalah laptop, LCD, dan *speaker* aktif dan alat peraga. Pada kegiatan ini peserta dilibatkan secara aktif dalam kegiatan simulasi berbahasa Mandarin. Kegiatan Pengabdian dilakukan dengan 4 (empat) langkah sebagai berikut:

1. Analisis kemampuan bahasa Mandarin para calon pramuwisata dengan melaksanakan tanya jawab berisi bahasa Mandarin dasar pariwisata.
2. Memberikan pengetahuan bahasa Mandarin sederhana yang biasa digunakan dalam bidang pariwisata.
3. Melakukan praktek dalam bentuk simulasi.
4. Melakukan evaluasi akhir dengan mengadakan simulasi kegiatan sebagai calon pramuwisata dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan alat peraga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Taman Siswa dilakukan dengan beberapa tahapan mulai dari koordinasi awal, sosialisasi, simulasi hingga penerapan dalam kegiatan belajar mengajar. Program pengabdian dilaksanakan mulai bulan April 2022 hingga Oktober 2022 dalam kurun waktu tujuh bulan. Berikut adalah hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Taman Siswa.

1. Alat Peraga Pariwisata (*Back Drop dan Standing banner*)

Alat peraga ini menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk selalu dapat berkontribusi dalam peningkatan pariwisata. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa pengajar, alat peraga yang dibutuhkan oleh SMK Taman Siswa Purwokerto adalah alat peraga yang dapat digunakan untuk kegiatan simulasi atau praktek kegiatan dalam bidang pariwisata seperti latihan memandu pariwisata baik dalam bahasa Indonesia maupaun bahasa Mandarin. Alat peraga tersebut yaitu berupa *backdrop dan standing banner* pariwisata. SMK Taman Siswa ini sedang proses membuat laboratorium pariwisata yang bertujuan untuk mengembangkan *skill* atau kemampuan para calon lulusan. Sehingga *backdrop dan standing banner* akan ditempatkan di ruang laboratorium pariwisata tersebut. Berikut adalah gambar *backdrop dan standing banner* yang dapat dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran bidang pariwisata.



Gambar 1. *Backdrop Explore Banyumas*

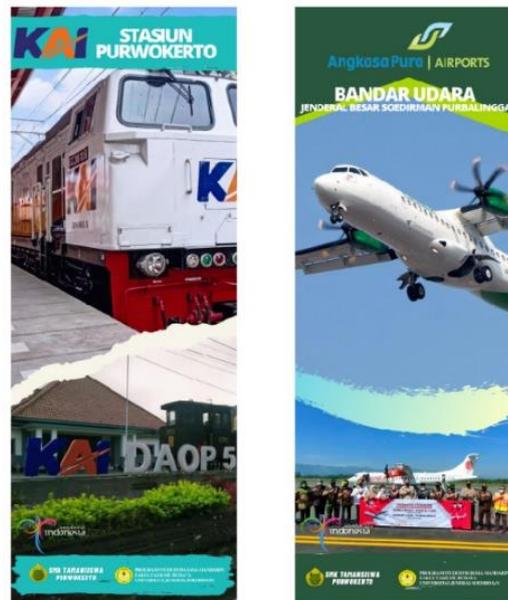
Backdrop yang pertama adalah *backdrop* yang berisi mengenai makanan khas Banyumas, tarian Banyumas, rumah adat Banyumas, dan beberapa tempat wisata

Banyumas. *Backdrop* tersebut diharapkan dapat digunakan untuk simulasi praktek memperkenalkan khasnya Banyumas seperti makanannya yaitu mendoan, cimplung, soto sokaraja, getuk goreng dan kue nopia. Selain itu banyumas juga memiliki salah satu tempat wisata yang terkenal dengan beragam tempat wisatanya yaitu Baturraden. Salah satu tempat yang terkenal di Baturraden adalah wana wisata baturraden yang terdapat pancuran, sungai, hutan pinus, pemandangan yang sangat menarik. Tempat wisata yang kedua adalah Pancuran Pitu yang merupakan air hangat yang mengandung belerang. Merupakan tempat wisata yang diminati banyak wisatawan untuk bermandi dan berendam. Banyumas juga memiliki tarian khas banyumas yaitu tari Lengger dan rumah adat yang disebut rumah adat Tikelan. Dengan *backdrop* tersebut siswa dapat memperkenalkan isi dan keunikan Banyumas kepada wisatawan lokal maupu wisatawan mancanegara seperti wisatawan penutur bahasa Mandarin.



Gambar 2. *Backdrop* Tempat Wisata Banyumas

Backdrop yang kedua adalah *backdrop* dengan gambar tempat wisata alam yaitu Curug Moprok dan Pinus Limpakuwus. Curug adalah air terjun dalam dialek Banyumasan. Banyumas memiliki tempat wisata curug salah satunya Curug Moprok tersebut. Belum lama ini, tempat wisata pinus Limpakuwus menjadi salah satu tempat yang banyak dikunjungi wisatawan. Selain tempat wisata yang baru, tempat tersebut memiliki beraneka ragam tempat yang ditawarkan. Oleh karena itu, tujuan pembuatan *backdrop* ini adalah siswa mampu menjadi pemandu wisata untuk memandu wisatawan yang akan melakukan wisata ke tempat wisata tersebut.



Gambar 3. *Standing Banner* PT KAI DAOP 5 Purwokerto dan Bandar Udara Panglima Besar Jenderal Soedirman

Wisatawan biasanya selain pergi ketempat wisata dan mengenal ciri khas daerah yang dikunjungi, wisatawan juga pergi menggunakan alat transportasi umum seperti kereta api dan pesawat. Sehingga, *standing banner* ini diperlukan siswa untuk memandu wisatawan yang akan menggunakan alat transportasi tersebut. Siswa dapat melakukan simulasi dan praktik seolah-olah mereka sedang memandu wisatawan yang akan menggunakan transportasi umum kereta api dan pesawat.

2. Simulasi dan Praktik

Sebelum siswa melakukan simulasi dan praktik, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan bahasa Mandarin pariwisata. Pelatihan bahasa Mandarin pariwisata yang diberikan adalah bahasa Mandarin yang sering digunakan dibidang pariwisata khususnya oleh pramuwisata atau *tourguide*. Hal ini dilakukan agar siswa dapat menggunakan alat peraga tersebut dengan maksimal dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam bidang pariwisata bahasa Mandarin. Berikut adalah gambar pelaksanaan pelatihan, simulasi dan praktik.



Gambar 4. Simulasi yang dilakukan oleh tim Pengabdian

Kegiatan simulasi ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mengenai bahasa Mandarin yang dapat dipraktekkan dalam memandu wisatawan. Kegiatan simuasi ini dilakukan oleh tim pengabdian kepada siswa SMK Taman Siswa jurusan pariwisata sejumlah 32 siswa. Setelah kegiatan simulasi dilakukan, tahap selanjutnya adalah siswa jurusan pariwisata mempraktekkan memandu wisatawan Tiongkok untuk mengenalkan berbagai wisata sesuai dengan gambar alat peraga (*standing banner* dan *backdrop*) yang telah disediakan. Misalnya, siswa praktek memandu wisatawan Tiongkok mengenal beraneka ragam makanan khas Banyumas, tempat wisata, tarian khas banyumas, stasiun kereta api dan bandara dengan menggunakan bahasa Mandarin. Hasil praktek memandu wisatawan Tiongkok digunakan sebagai nilai praktik pada mata pelajaran bahasa Mandarin.

SIMPULAN

Alat peraga ini menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk selalu dapat berkontribusi dalam peningkatan pariwisata. Selain itu, dengan adanya wisatawan mancanegara di Indonesia menjadikan pentingnya sumber daya manusia pada bidang pariwisata yang dapat menguasai bahasa asing seperti bahasa Mandarin. Alat peraga tersebut dapat digunakan saat simulasi dan praktek agar dapat digunakan untuk melatih ketrampilan di bidang pariwisata dan untuk meningkatkan kompetensi siswa karena dapat melakukan simulasi dan praktek di



sekolah. Alat peraga tersebut dapat digunakan secara berkala tergantung kebutuhan sekolah dan para pengajar di SMK Taman Siswa Purwokerto.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada :

1. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Universitas Jenderal Soedirman
2. Program Studi D3 bahasa Mandarin, Fakultas ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman
3. SMK Taman Siswa Purwokerto.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, M. (2014). *Alat Peraga & Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Arifin, M.B.U.B., Nurdyansyah, Rindaningsih, I., & Fauji, I. (2019). Teaching media of fiqh magazine model to improve prayer understanding in primary school students. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8). <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070821>
- Hutasoit, N. (2017). Pengaruh jumlah kunjungan wisatawan mancanegara dan jumlah hunian hotel terhadap penerimaan sub sektor PDRB industri pariwisata di Propinsi Sumatera Utara tahun 2004-2013 *Jom Fekom* (4) 1, 647-660
- Juwairiah. (2013). Alat peraga dan media pembelajaran kimia. STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Volume IV. No. 1 2013.
- Richards, G. (2018). Cultural Tourism: A Review of Recent Research and Trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management* 36, 12-21
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam
- Setiawan, Rony, Ika. (2016). Pengembangan sumber daya manusia di bidang pariwisata:perspektif potensi wisata daerah berkembang. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (Penataran)* Vol. 1 no. 1(2016) hlm. 23-35
- Suhimarsono, R. (2017). *Media Pembelajaran*. CV. Pustaka Abadi.
- Wahid, Yusril; Nuzulia, Nuril; Arifin, M. B. U. B. (2020). Development of learning media for PENA (Puzzle Nusantara) material for cultural diversity to improve learning outcomes for class IV students at MIS Al-Falah (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman. *Journal of Islamic Elementary School* Vol. 4(2), 101-111. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>.