p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 9 Nomor 11 Tahun 2026
DOI : 10.31604/jpm.v9i11.4389-4398

PELATIHAN ENGLISH FOR TOURISM BERBASIS AI-ASSISTED ROLE-PLAY SIMULATION UNTUK SISWA SMA DI KAWASAN WISATA BAHARI KEPULAUAN SELAYAR

Nur Aeni, Amirullah Abduh, Hasriani G,Musdalifah Musdalifah, Baso Jabu

Universitas Negeri Makassar
nur_aeni@unm.ac.id

Abstrak

Latar Belakang: Rendahnya kemampuan berbicara Bahasa Inggris dalam konteks pariwisata di kalangan siswa SMAN 3 Selayar, yang terletak di kawasan wisata bahari Kepulauan Selayar, menjadi permasalahan strategis yang perlu ditangani secara inovatif.
Tujuan: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan speaking English for Tourism siswa serta membekali mereka dengan kompetensi pemanfaatan AI tool secara produktif melalui pelatihan berbasis AI-Assisted Role-Play Simulation dalam format full-day workshop.
Metode: Kegiatan dilaksanakan melalui enam sesi terstruktur yang mencakup sosialisasi, pengenalan AI tool (ChatGPT dan Gemini), pengenalan English for Tourism, simulasi role-play berbasis AI, praktik mandiri, serta evaluasi. Sebanyak ±40 siswa kelas X–XII berpartisipasi sebagai peserta. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan kuesioner kepuasan peserta.
Hasil: Hasil kegiatan menunjukkan bahwa ≥80% siswa berhasil menyelesaikan seluruh skenario role-play pariwisata dan mampu membuat prompt percakapan secara mandiri. Kuesioner kepuasan menunjukkan nilai rata-rata ≥4/5 pada seluruh aspek.
Kesimpulan: Pelatihan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris siswa dalam konteks pariwisata sekaligus mendorong pemanfaatan AI secara produktif sebagai media pembelajaran mandiri.

Keywords: English for Tourism; AI-Assisted Learning; Role-Play Simulation; Kepulauan Selayar; ChatGPT; Speaking Skills.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membuka peluang besar dalam transformasi pembelajaran bahasa, khususnya dalam konteks English for Specific Purposes (ESP) yang berorientasi pada kebutuhan dunia kerja nyata. Hasil penelitian tim pelaksana yang telah dipublikasikan pada prosiding Scopus terindeks membuktikan bahwa integrasi platform digital interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris (La Sunra et al., 2026). Penelitian lanjutan tim pelaksana juga menunjukkan bahwa instruksi berbasis AI mampu meningkatkan keterampilan speaking peserta didik secara terukur (Aeni et al., 2024a), dan bahwa pemanfaatan AI chatbot sebagai alat interaktif di kelas bahasa terbukti efektif mendorong partisipasi aktif siswa (Aeni et al., 2024b).

Kepulauan Selayar merupakan satu-satunya kabupaten kepulauan di Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki potensi wisata bahari luar biasa, khususnya Taman Nasional Kepulauan Takabonerate atol ketiga terbesar di dunia dan destinasi diving bertaraf internasional. Potensi wisata ini menjadikan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris sebagai kebutuhan strategis, tidak hanya bagi

pelaku industri pariwisata, tetapi juga bagi generasi muda Selayar sebagai calon pemandu wisata dan tenaga kerja di sektor pariwisata lokal. Sofiana et al. (2018) menegaskan bahwa promosi pendidikan Bahasa Inggris di kawasan pesisir Indonesia merupakan keharusan strategis untuk mendukung pengembangan industri wisata bahari dan mewujudkan cita-cita Indonesia sebagai poros maritim dunia.

Mitra sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa SMAN 3 Selayar, Kabupaten Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan. Berdasarkan observasi pendahuluan, diperoleh kondisi eksisting sebagai berikut: sekitar 80% siswa memiliki smartphone dengan koneksi internet aktif, namun penggunaannya masih didominasi media sosial dan belum diarahkan untuk pembelajaran produktif berbasis AI. Kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai speaking di bawah 65, khususnya dalam konteks percakapan pariwisata yang autentik dan kontekstual. Selain itu, belum ada program pelatihan English for Tourism berbasis simulasi peran berbantu AI yang pernah diterapkan di SMAN 3 Selayar.

Nurika et al. (2024) menemukan bahwa speaking skill merupakan kompetensi yang paling dibutuhkan siswa di sekolah pariwisata, namun ironisnya paling sedikit dilatih karena guru cenderung berfokus pada ujian tertulis. Kelmendi dan Hysenaj (2024) menegaskan bahwa penguasaan Bahasa Inggris dan kemampuan berkomunikasi secara efektif merupakan faktor esensial di bidang pariwisata dan perhotelan. Dari aspek teknologi pembelajaran, Darmawansah et al. (2025) membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis AI yang mengintegrasikan role-play secara signifikan meningkatkan kemampuan speaking dan keterampilan interaksi peserta didik. Irawan et al. (2022) juga menunjukkan bahwa model instruksional berbasis konteks pariwisata efektif meningkatkan kompetensi komunikatif siswa SMK di kawasan wisata.

Menanggapi persoalan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan English for Tourism yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi AI melalui pendekatan AI-Assisted Role-Play Simulation. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris dalam konteks pariwisata; (2) membekali siswa dengan kompetensi teknis dan strategis dalam memanfaatkan AI tool secara produktif sebagai media belajar mandiri; dan (3) menyerahkan bank skenario role-play dan modul pelatihan yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru di SMAN 3 Selayar.

METODE PELAKSANAAN

A. Desain Pengabdian

Kegiatan ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kapasitas komunikasi Bahasa Inggris berbasis teknologi kecerdasan buatan. Sasaran utama kegiatan adalah siswa SMAN 3 Selayar, Kabupaten Kepulauan Selayar, yang memiliki potensi besar sebagai calon tenaga kerja di sektor pariwisata bahari, namun belum memiliki pengalaman langsung dalam mempraktikkan English for Tourism menggunakan AI tool.

Platform teknologi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi dua alat utama berbasis percakapan, yaitu ChatGPT dan Gemini, yang diakses melalui perangkat peserta secara

langsung. ChatGPT digunakan sebagai conversation partner interaktif yang berperan sebagai "turis asing" dalam skenario role-play pariwisata, memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam lingkungan yang aman, tidak menghakimi, dan dapat diulang sesuai kebutuhan. Enamorado (2025) membuktikan bahwa ChatGPT efektif sebagai alat ESP dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan penguasaan kosakata pariwisata melalui aktivitas role-play. Gemini digunakan sebagai alternatif pendukung, memberikan fleksibilitas akses bagi siswa yang belum memiliki akun ChatGPT.

Kedua alat ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan respons percakapan yang alami, koreksi bahasa otomatis, dan umpan balik instan yang mendukung proses latihan speaking secara efektif. Kegiatan dilaksanakan dalam format full-day workshop satu hari penuh dengan pendekatan experiential learning berbasis gamifikasi dan simulasi skenario pariwisata autentik yang dikontekstualisasikan dengan destinasi wisata lokal Selayar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen. Pertama, observasi partisipatif oleh seluruh anggota tim pelaksana terhadap kualitas dan kelancaran percakapan Bahasa Inggris siswa selama sesi role-play berlangsung. Kedua, kuesioner kepuasan peserta berbasis Google Form yang dibagikan pada akhir sesi penutup, mencakup aspek kualitas materi, kemudahan penggunaan AI tool, relevansi skenario role-play, dan kepuasan keseluruhan (skala Likert 1–5).

B. Materi Pelatihan

Materi pelatihan dirancang secara sistematis untuk membekali peserta dengan pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis dalam berkomunikasi menggunakan English for Tourism berbasis AI tool. Materi disusun berdasarkan kebutuhan peserta serta konteks wisata bahari Kepulauan Selayar, dengan menekankan relevansi lokal dan keterampilan komunikatif yang dapat langsung diterapkan dalam situasi pariwisata nyata.

Ruang lingkup materi pelatihan mencakup empat komponen utama: (1) dasar-dasar English for Tourism, meliputi kosakata pariwisata, ekspresi umum dalam pelayanan wisata, serta frasa kunci yang dibutuhkan pemandu wisata, resepsionis, dan staf informasi wisata, dikontekstualisasikan dengan destinasi Takabonerate dan potensi bahari Selayar (Kelmendi & Hysenaj, 2024); (2) pengenalan dan penggunaan AI tool sebagai conversation partner, mencakup cara menyusun prompt percakapan wisata, meminta koreksi grammar dan pronunciation, serta membangun sesi latihan speaking mandiri berbasis skenario pariwisata lokal (Sak, 2024); (3) skenario AI-Assisted Role-Play Simulation pariwisata yang autentik dan kontekstual, meliputi situasi menjadi pemandu wisata bahari Takabonerate, staf resepsionis penginapan, petugas informasi wisata, hingga percakapan dengan turis mancanegara di lokasi wisata (Mineralov, 2024); serta (4) strategi belajar mandiri pasca-workshop menggunakan AI tool, yang memungkinkan siswa melanjutkan latihan speaking secara produktif di luar jam pelajaran reguler (Ebadi & Amini, 2022).

Seluruh materi disampaikan dalam enam sesi terstruktur dalam satu hari, dengan pendekatan blended antara demonstrasi fasilitator, praktik langsung berpasangan/kelompok, dan eksplorasi mandiri menggunakan perangkat digital

masing-masing peserta. Setiap sesi dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi secara langsung mengalami dan mempraktikkan English for Tourism menggunakan AI tool dalam situasi yang autentik dan menyenangkan.

C. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan lima tahap utama yang dijabarkan sebagai berikut.

Tahap 1 — Sosialisasi. Dilaksanakan satu minggu sebelum hari-H melalui koordinasi intensif dengan kepala sekolah dan guru pendamping SMAN 3 Selayar. Sosialisasi dilaksanakan melalui pertemuan daring via Zoom untuk penjelasan teknis kepada guru pendamping, dan grup WhatsApp untuk distribusi informasi kepada siswa peserta, termasuk panduan singkat pembuatan akun ChatGPT dan Gemini.

Tahap 2 — Pelatihan Full-Day Workshop. Dilaksanakan dalam enam sesi progresif: (1) Pembukaan (60 menit) registrasi, ice-breaking berbasis kuis kosakata wisata, dan pengenalan AI tool; (2) Pengenalan AI untuk Belajar Bahasa Inggris (90 menit) demonstrasi cara menggunakan ChatGPT/Gemini sebagai conversation partner; (3) Pengenalan English for Tourism (90 menit) materi kosakata, ekspresi, dan frasa kunci pariwisata lokal Selayar; (4) AI-Assisted Role-Play Simulation (90 menit) siswa berinteraksi dengan AI sebagai "turis asing" dalam skenario pariwisata autentik; (5) Praktik Mandiri dan Presentasi (60 menit) eksplorasi skenario secara mandiri dan presentasi hasil percakapan terbaik; (6) Penutup (30 menit) refleksi bersama, pengisian kuesioner, pembagian sertifikat, dan penyerahan modul.

Tahap 3 — Penerapan Teknologi. AI tool (ChatGPT/Gemini) diakses secara langsung melalui perangkat masing-masing peserta. Tim pelaksana menyediakan hotspot Wi-Fi portabel cadangan untuk mengantisipasi gangguan konektivitas. Prompt skenario role-play yang telah dirancang tim pelaksana dibagikan kepada peserta, kemudian siswa berinteraksi dengan AI dalam siklus iteratif yang semakin kompleks sesuai tingkat kesulitan yang direncanakan.

Tahap 4 — Pendampingan dan Evaluasi. Pendampingan on-site dilakukan oleh seluruh anggota tim selama workshop berlangsung, diikuti pendampingan online pasca-workshop selama dua bulan melalui grup WhatsApp antara tim pelaksana dan guru pendamping SMAN 3 Selayar. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi partisipatif dan kuesioner kepuasan (skala Likert 1–5) dengan target kepuasan minimal ≥4/5.

Tahap 5 — Keberlanjutan Program. Keberlanjutan dijamin melalui penyerahan bank skenario role-play (minimal 5 skenario siap pakai) kepada SMAN 3 Selayar, pembentukan komunitas belajar digital antara tim pelaksana dan guru pendamping, serta penyusunan modul pelatihan AI-Assisted English for Tourism yang terdokumentasi lengkap dan didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) melalui LP2M UNM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Sosialisasi dan Antusiasme Mitra

Tahap sosialisasi berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari pihak SMAN 3 Selayar. Kepala sekolah dan guru pendamping menyambut antusias program ini karena dianggap relevan dengan kebutuhan

siswa di kawasan wisata bahari Kepulauan Selayar. Koordinasi intensif melalui platform daring berhasil memastikan kesiapan teknis peserta sebelum hari-H, termasuk pembuatan akun ChatGPT dan Gemini oleh seluruh siswa peserta. Sebanyak 40 siswa dari kelas X–XII berhasil direkrut sebagai peserta yang mewakili berbagai jurusan, dengan komitmen penuh mengikuti seluruh rangkaian workshop.

B. Pelaksanaan Pelatihan dan Respons Peserta

Kegiatan full-day workshop terlaksana sesuai rencana dengan seluruh enam sesi berjalan secara progresif dan terstruktur. Pada sesi pengenalan AI tool, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif bertanya cara menggunakan ChatGPT sebagai conversation partner. Mayoritas peserta yang sebelumnya hanya menggunakan AI untuk keperluan hiburan menyatakan baru menyadari potensi AI sebagai media belajar Bahasa Inggris yang produktif dan interaktif.

Sesi AI-Assisted Role-Play Simulation menjadi sesi yang paling diminati peserta. Siswa terlihat antusias berinteraksi dengan AI yang berperan sebagai "turis asing" dalam berbagai situasi pariwisata lokal Selayar, mulai dari memandu tur Takabonerate, merekomendasikan kuliner lokal, hingga memberikan informasi tentang ekosistem bahari. Darmawansah et al. (2025) menguatkan temuan ini dengan membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis AI yang mengintegrasikan role-play secara signifikan meningkatkan kemampuan speaking dan interaction mindset peserta didik, dengan peserta yang lebih sedikit membuat kesalahan dibandingkan kelompok kontrol. Lingkungan belajar yang aman dan tidak menghakimi yang diciptakan oleh AI tool terbukti efektif mengurangi speech anxiety siswa, sejalan dengan temuan Shazly (2021) yang menunjukkan bahwa AI secara signifikan meningkatkan linguistic output gains peserta EFL.

C. Capaian Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan kuesioner kepuasan, capaian indikator keberhasilan kegiatan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Capaian Indikator Keberhasilan Kegiatan

No	Indikator Capaian	Target	Hasil
1	Penyelesaian skenario role-play	≥80% siswa menyelesaikan seluruh skenario	Tercapai (≥80% siswa berhasil)
2	Kemampuan membuat prompt mandiri	≥80% siswa mampu membuat prompt percakapan wisata secara mandiri	Tercapai (≥80% siswa berhasil)
3	Kepuasan peserta (skala Likert 1–5)	≥4/5 pada seluruh aspek	Tercapai (rata-rata ≥4/5)
4	Bank skenario role-play	5 skenario pariwisata siap pakai	Diserahkan ke SMAN 3 Selayar
5	Modul pelatihan	1 modul AI-Assisted English for Tourism	Selesai disusun dan dalam proses pendaftaran HKI

D. Aspek yang Paling Meningkat dan Tantangan

Aspek yang menunjukkan peningkatan paling signifikan adalah kepercayaan diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta mengalami speech anxiety yang signifikan saat diminta berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, khususnya dalam konteks pariwisata. Setelah melalui sesi role-

play bersama AI, siswa menjadi lebih percaya diri karena tidak takut membuat kesalahan dan dapat mengulang latihan sesuai kebutuhan. Ebadi dan Amini (2022) menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa social presence dan human-likeness AI chatbot secara signifikan meningkatkan motivasi, antusiasme, dan kepercayaan diri peserta EFL dalam belajar Bahasa Inggris.

Peningkatan signifikan juga terlihat pada penguasaan kosakata dan ekspresi English for Tourism. Skenario role-play yang dikontekstualisasikan dengan destinasi wisata lokal Selayar seperti mendeskripsikan keindahan Takabonerate dan ekosistem bahari --- terbukti memotivasi siswa untuk mempelajari kosakata dan frasa yang relevan dengan lingkungan nyata mereka. Sak (2024) menegaskan bahwa AI berpotensi merevolusi pembelajaran Bahasa Inggris melalui pengalaman belajar yang terpersonalisasi dan peningkatan kemampuan berbahasa yang terukur.

Sementara itu, tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan kecepatan adaptasi peserta terhadap penggunaan AI tool. Sebagian siswa, terutama yang berasal dari keluarga dengan keterbatasan akses digital, membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara berinteraksi secara efektif dengan AI dalam konteks percakapan. Beberapa peserta juga masih kesulitan merumuskan prompt yang spesifik dan kontekstual. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pendampingan individual dari fasilitator, serta perlunya sesi tambahan yang lebih terfokus pada strategi prompting yang efektif untuk pembelajaran bahasa.

E. Efektivitas Pendekatan AI-Assisted Role-Play dalam Konteks Pariwisata Lokal

Keberhasilan pendekatan AI-Assisted Role-Play Simulation dalam kegiatan ini menegaskan relevansi dan efektivitas metode pembelajaran berbasis simulasi dan teknologi untuk konteks English for Tourism di kawasan wisata Indonesia. Kontekstualisasi skenario role-play dengan potensi wisata lokal Selayar Takabonerate, pantai, dan ekosistem bahari terbukti meningkatkan motivasi intrinsik peserta karena materi yang dipelajari dirasakan langsung relevan dengan realitas kehidupan mereka. Bakri et al. (2023) menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa pelatihan English di kawasan wisata secara langsung meningkatkan motivasi siswa dan pemandu wisata lokal untuk belajar dan mempraktikkan Bahasa Inggris dalam konteks kerja nyata.

Penggunaan AI sebagai mitra percakapan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja juga membuka peluang bagi siswa untuk melanjutkan latihan speaking secara mandiri pasca-workshop, sebuah aspek keberlanjutan yang krusial namun sering terabaikan dalam program pelatihan konvensional. Shanahan et al. (2023) menegaskan bahwa role-play dengan large language model efektif untuk pembelajaran dan praktik bahasa asing secara mandiri maupun terbimbing. Dengan demikian, pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan ini bukan sekadar intervensi jangka pendek, melainkan investasi dalam pembentukan kebiasaan belajar mandiri yang berkelanjutan di kalangan siswa SMAN 3 Selayar.

Aeni et al. (2025) dalam penelitian terkait juga membuktikan bahwa pelatihan penulisan karya ilmiah berbasis AI berhasil meningkatkan kompetensi akademik peserta secara

signifikan, memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam program pelatihan berbasis komunitas terbukti efektif dan berdampak nyata. Temuan tersebut sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian ini yang memperlihatkan bahwa pendampingan berbasis AI mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat kompetensi komunikatif peserta dalam konteks yang relevan.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Full-Day Workshop AI-Assisted Role-Play Simulation



Gambar 2. Sesi Praktik Langsung Penggunaan ChatGPT sebagai Conversation Partner



Gambar 3. Antusiasme Siswa SMAN 3 Selayar dalam Sesi Role-Play Pariwisata

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan English for Tourism Berbasis AI-Assisted Role-Play Simulation di SMAN 3 Selayar, Kabupaten Kepulauan Selayar, berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan rencana yang telah ditetapkan. Program ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris siswa dalam konteks pariwisata, sekaligus membekali mereka dengan kompetensi strategis dalam memanfaatkan AI tool secara produktif sebagai media pembelajaran mandiri.

Capaian indikator keberhasilan menunjukkan bahwa ≥80% siswa berhasil menyelesaikan seluruh skenario role-play dan mampu membuat prompt percakapan wisata secara mandiri, dengan tingkat kepuasan peserta ≥4/5 pada seluruh aspek yang diukur. Pendekatan experiential learning berbasis AI yang dikontekstualisasikan dengan potensi wisata bahari lokal Selayar terbukti efektif meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif peserta.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang memerlukan perhatian pada implementasi program serupa di masa mendatang, terutama terkait perbedaan kecepatan adaptasi peserta terhadap penggunaan AI tool dan perlunya sesi tambahan yang lebih terfokus pada strategi prompting yang efektif. Ke depan, program serupa dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di kawasan wisata Sulawesi Selatan dengan penyesuaian konten skenario role-play terhadap konteks wisata lokal masing-masing daerah, serta penguatan aspek evaluatif melalui pre-test dan post-test speaking untuk mengukur peningkatan secara lebih terukur dan terstandar.

Sejalan dengan temuan Aeni et al. (2025) yang membuktikan efektivitas pelatihan berbasis AI dalam meningkatkan kompetensi akademik dan komunikatif, kegiatan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam program pengabdian kepada masyarakat di kawasan wisata merupakan strategi yang tepat untuk membangun sumber daya manusia lokal yang kompetitif dan adaptif terhadap tuntutan industri pariwisata global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, staf, dan siswa SMAN 3 Selayar atas antusiasme dan partisipasi aktifnya dalam seluruh rangkaian kegiatan. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan pendanaan dengan Nomor Kontrak:1403/DST/UN36.12/TU/2026 dan fasilitasi kegiatan ini melalui LP2M UNM, serta kepada seluruh tim pelaksana yang telah memberikan dukungan penuh dalam kelancaran pelaksanaan workshop. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan Bahasa Inggris dan pengembangan ekosistem pariwisata bahari Kepulauan Selayar.

REFERENSI

Aeni, N., et al. (2024a). AI-assisted speaking instruction in secondary and higher education. Springer LNNS, vol 1270. ICAIN 2024. https://doi.org/10.1007/978-981-96-2015-9_20

Aeni, N., et al. (2024b). Exploring AI chatbots as interactive tools in language classrooms. Springer LNNS, vol 1299. ICDAM 2024. https://doi.org/10.1007/978-981-96-3358-6_12

Aeni, N., Jabu, B., Abduh, A., & Mansyur, M. (2025). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Berstandar Internasional Berbasis Teknologi Kecerdasan Buatan bagi Akademisi. Jurnal Abdimas Indonesia, 5(4), 2684-2693.

https://doi.org/10.34697/jai.v5i4.2378

Bakri, R. A., Saiful, S., Asriati Am, S., Ismail, H., & Ahmad, I. H. (2023). Providing English Village Training for Students and Boat Rowers at Rammang-Rammang World Geopark Tourism. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15(4). https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.2834

Darmawansah, D., Hwang, G. J., Lin, C. J., & Febiyani, F. (2025). An artificial intelligence-supported GFCA learning model to enhance L2 students' role-play performance, English speaking and interaction mindset. Educational Technology Research and Development. https://doi.org/10.1007/s11423-025-10453-6

Ebadi, S., & Amini, A. (2022). Examining the roles of social presence and human-likeness on Iranian EFL learners' motivation using artificial intelligence technology: a case of CSIEC chatbot. Interactive Learning Environments. https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2096638

Enamorado, M. A. J. (2025). Development of Linguistic Competence in English for Specific Purposes Through ChatGPT: A Case Study. Journal of Language and Education. https://doi.org/10.17323/jle.2025.23745

Irawan, L. A., Frank, T. O., & Dehghani, S. (2022). Developing an ELT Instructional Model for Vocational High Schools Students at Tourism Zones. Journal of Language and Literature Studies, 2(1). https://doi.org/10.36312/jolls.v2i1.669

Kelmendi, L., & Hysenaj, V. (2024). Teaching English for Tourism: A Case Study in Kosovo. Journal of Language Teaching and Research, 15(5). https://doi.org/10.17507/jltr.1505.02

La Sunra, Aeni, N., Sudding, F. H., & Sally. (2026). Interactive digital platform integration in English language learning. AIP Conference Proceedings, 3393(1), 060050. https://doi.org/10.1063/5.0317843

Mineralov, G. Y. (2024). Using Role-Playing Techniques with Generative AI Chatbots for Foreign Language Learning and Practice. Journal of Pedagogical Studies, 9(5). https://doi.org/10.12737/2500-3305-2024-9-5-107-111

Nurika, I. F., Engelbrecht, N., & Zemieche, A. (2024). The English Competencies of Tourism High School Students. Journal Evaluation in Education (JEE), 5(4). https://doi.org/10.37251/jee.v5i4.1052

Sak, S. T. (2024). Utilizing Artificial Intelligence in English Language Education for Tourism Students. Bulletin of the International University of Tourism and Hospitality, 4. https://doi.org/10.62867/3007-0848.2024-4.07

Shanahan, M., McDonell, K., & Reynolds, L. (2023). Role play with large language models. Nature. https://doi.org/10.1038/s41586-023-06647-8

Shazly, R. E. (2021). Effects of artificial intelligence on English speaking anxiety and speaking performance: A case study. Expert Systems. https://doi.org/10.1111/exsy.12667

Sofiana, N., Yuliasri, I., & Haryanto, H. (2018). Promoting English Education along Indonesian Coastal Zone. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 175. https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012220