



Transformasi Digital dalam Pendidikan Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Pariwisata

Ni Nyoman Nidya Trianingrum^{1,*}, Ni Made Ernila Junipisa¹

¹Universitas Triatma Mulya

*Correspondence: nidya.ningrum@triatmamulya.ac.id

Abstrak

Transformasi digital telah mengubah pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris dalam pendidikan vokasi pariwisata, tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi komunikasi mahasiswa tetapi juga untuk memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa, serta mengkaji kontribusinya terhadap pemahaman pariwisata berkelanjutan. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Responden terdiri atas 25 instruktur Bahasa Inggris dan 135 mahasiswa pariwisata di Bali. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, wawancara mendalam, serta *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital diwujudkan melalui penggunaan *Learning Management System* (LMS), platform konferensi video, media kolaboratif digital, dan multimedia interaktif berbasis simulasi. Pemanfaatan *Google Classroom*, *Padlet*, *Quizizz*, *Zoom*, dan video simulasi terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Nilai rata-rata meningkat dari 62,3 pada *pre-test* menjadi 82,6 pada *post-test*. Selain itu, pembelajaran berbasis digital juga meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai *green tourism*, pelestarian budaya lokal, dan *community-based tourism*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi digital efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus mendukung pengembangan kompetensi pariwisata berkelanjutan.

Kata Kunci: Transformasi Digital; Pembelajaran Bahasa Inggris; Pariwisata

Received: 2 Jun 2026; Revised: 16 Jun 2026; Accepted: 18 Jun 2026; Available Online: 24 Jun 2026

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor utama yang berkontribusi terhadap pembangunan ekonomi di Indonesia, khususnya di Bali sebagai destinasi wisata internasional (UN Tourism, 2021). Kondisi ini menuntut tersedianya tenaga kerja yang profesional yang tidak hanya dapat berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, namun juga tahu mempromosikan prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan yang mempeertimbangkan lingkungan, budaya, dan social (UNESCO, 2022). Oleh karena itu *English for Specific Purpose* (ESP), khususnya Bahasa Inggris Pariwisata memegang peran penting. Studi yang dilakukan sang Kusumaningrum dan Widodo (2018) mengungkapkan bahwa pengajar Bahasa Inggris di sekolah kejuruan biasanya belum memiliki taraf literasi digital yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara optimal.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dari pendekatan yang berpusat pada pengajar menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Selwyn, 2016). Pemanfaatan multimedia, platform pembelajaran daring, *virtual reality* (VR), kecerdasan buatan (AI), serta aplikasi seluler memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel, kontekstual, dan imersif (Selwyn, 2016). Dalam konteks pariwisata, teknologi digital dapat mendukung simulasi layanan pelanggan, pemanduan wisata, dan manajemen perhotelan sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistis (Bailenson, 2018).

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa terbukti efektif meningkatkan kemampuan bahasa, kemandirian, dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan aplikasi seperti Duolingo dan Babbel, platform kolaboratif seperti *Google Workspace* dan *Padlet*, serta media berbasis permainan seperti Kahoot! dan Quizizz

memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Godwin-Jones, 2018). Selain itu, inovasi seperti digital *storytelling*, *blogging*, *podcast*, dan simulasi berbasis *virtual reality* (VR) juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam pembelajaran pariwisata dan perhotelan (Robin, 2008).

Namun, penerapan transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan literasi digital pengajar, kesiapan infrastruktur, dan kurangnya integrasi nilai keberlanjutan dalam materi pembelajaran. Padahal, konteks budaya dan lingkungan Bali memberikan peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *problem based learning* memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Hasil observasi awal pada beberapa institusi pendidikan vokasi pariwisata di Bali menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital masih didominasi untuk distribusi materi dan pengumpulan tugas, sementara pemanfaatannya untuk mengembangkan kompetensi komunikasi profesional dan pemahaman pariwisata berkelanjutan masih relatif terbatas. Wawancara awal dengan sejumlah pengajar Bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa sebagian besar pengajar belum memiliki bahan ajar digital yang secara khusus mengintegrasikan *English for Specific Purposes* (ESP) dengan isu-isu pariwisata berkelanjutan. Selain itu, survei awal terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa meskipun mereka terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatan teknologi tersebut untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata masih belum optimal.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kajian yang menghubungkan transformasi digital, ESP, dan pariwisata berkelanjutan khususnya di Bali masih terbatas. Al-Samarraie et al. (2020) meneliti efektivitas pembelajaran digital dalam pemerolehan bahasa, namun belum berfokus pada konteks vokasional dan pariwisata. Basturkmen (2010) menjelaskan karakteristik pembelajaran *English for Specific Purposes* (ESP), tetapi belum membahas pemanfaatan transformasi digital sebagai sarana pengembangan kompetensi bahasa yang sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata modern. Meskipun berbagai penelitian telah membahas transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kajian yang mengintegrasikan transformasi digital, *English for Specific Purposes* (ESP), dan pariwisata berkelanjutan masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi pariwisata di Bali. Transformasi digital merupakan proses integrasi teknologi digital ke dalam seluruh aspek organisasi dan aktivitas pembelajaran yang menghasilkan perubahan mendasar pada cara individu belajar, berinteraksi, dan menciptakan nilai (Vial, 2019). Dalam konteks pendidikan, transformasi digital tidak hanya merujuk pada penggunaan perangkat atau platform teknologi, tetapi juga mencakup perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning* yang didukung oleh teknologi digital. Transformasi ini memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, personal, dan berbasis pengalaman belajar yang autentik (Bond et al., 2019). Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada efektivitas media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa, tanpa mengaitkannya dengan kebutuhan industri pariwisata berkelanjutan. Di sisi lain, kajian mengenai pendidikan pariwisata berkelanjutan masih jarang menyoroti peran pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan global. Padahal, Bali sebagai destinasi wisata internasional membutuhkan lulusan pariwisata yang tidak hanya memiliki kemampuan komunikasi dalam Bahasa Inggris, tetapi juga memahami prinsip-prinsip keberlanjutan dan mampu memanfaatkan teknologi digital dalam dunia kerja (Singh, & Masukujjaman, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peran transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris guna mendukung kesiapan mahasiswa pariwisata menghadapi industri pariwisata berkelanjutan. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengidentifikasi bentuk transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa pariwisata; (2) Menganalisis pengaruh transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa; dan (3) Mengkaji kontribusi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital terhadap pemahaman pariwisata berkelanjutan bagi mahasiswa pariwisata.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* (metode campuran) dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif (Creswell & Clark, 2018) untuk menganalisis peran transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada pendidikan pariwisata berkelanjutan. Desain ini dilaksanakan melalui dua tahap yang saling berurutan, yaitu tahap kuantitatif yang diikuti oleh tahap kualitatif. Pada tahap pertama, data

kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner serta *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur bentuk transformasi digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pengaruhnya terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa, dan kontribusinya terhadap pemahaman pariwisata berkelanjutan. Hasil analisis kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi pola, tingkat efektivitas, dan aspek-aspek yang memerlukan penjelasan lebih mendalam. Tahap kedua dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan instruktur Bahasa Inggris serta mahasiswa yang dipilih berdasarkan hasil tahap kuantitatif. Populasi penelitian terdiri atas seluruh dosen Bahasa Inggris dan mahasiswa program studi pariwisata pada institusi pendidikan vokasi pariwisata di Bali yang telah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Sample penelitian berjumlah 160 responden yang terdiri atas 25 pengajar Bahasa Inggris dan 135 mahasiswa. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: dosen yang telah menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris minimal satu semester dan mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital minimal satu semester akademik. Teknik ini dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh informasi dari responden yang memiliki pengalaman langsung terhadap implementasi transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, wawancara, serta *pre-test* dan *post-test*. Observasi dilaksanakan selama dua bulan pada proses pembelajaran daring, luring, dan blended learning untuk mengamati penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran *English for Specific Purposes* (ESP). Instrumen observasi meliputi lembar observasi, jurnal lapangan, dan log interaksi digital yang digunakan untuk mencatat aktivitas pembelajaran, penggunaan media digital, partisipasi mahasiswa, serta respons pengajar terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya.

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi pengajar dan mahasiswa terhadap efektivitas transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Fokus penilaian meliputi akses dan pemanfaatan teknologi digital, peningkatan kompetensi Bahasa Inggris, relevansi pembelajaran dengan industri pariwisata, serta integrasi nilai keberlanjutan dalam pembelajaran. Skor setiap butir dihitung menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N \times S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase Skor

$\sum x$ = Total Skor yang diperoleh

N = Jumlah responden

S_{max} = Skor maksimum (5)

Rumus Peningkatan Hasil Belajar:

$$\text{Peningkatan} = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{\text{Pretest}} \times 100\%$$

Analisis ini mengacu pada pendekatan Mile, Huberman, dan Saldana (2014)

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada pengajar dan mahasiswa untuk menggali pengalaman, kendala, serta strategi dalam penerapan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital. Selain itu, penelitian juga menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan komunikasi Bahasa Inggris dan pemahaman konsep keberlanjutan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis digital. Aspek yang diukur meliputi kemampuan speaking, writing, vocabulary, listening, serta pemahaman konsep pariwisata berkelanjutan.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi peluang, tantangan, serta strategi integrasi transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada pendidikan pariwisata berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Transformasi Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Pariwisata

Transformasi digital, *English for Specific Purposes* (ESP), dan pendidikan pariwisata berkelanjutan menjadi aspek penting dalam mendukung kebutuhan industri pariwisata di Bali. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris yang relevan dengan dunia kerja. Namun, keberhasilannya dipengaruhi oleh kesiapan pengajar, literasi digital mahasiswa, dan ketersediaan infrastruktur pendukung. Sejalan dengan Warschauer dan Healey (1998), teknologi dalam pendidikan harus terintegrasi secara pedagogis agar mampu mendukung tujuan pembelajaran secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa pariwisata diwujudkan melalui empat bentuk utama, yaitu penggunaan *Learning Management System* (LMS), platform konferensi video, media kolaboratif digital, dan multimedia interaktif berbasis simulasi. Bentuk pertama adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS), seperti *Google Classroom*, yang dimanfaatkan untuk mengelola materi pembelajaran, mendistribusikan tugas, memberikan umpan balik, serta memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan mahasiswa. Platform seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* menjadi media utama dalam pembelajaran berbasis digital dan digunakan pada sekitar 70% kelas untuk pengelolaan tugas, diskusi, serta penyampaian materi audio-visual. Platform ini juga dimanfaatkan untuk latihan kosakata tematik terkait pariwisata berkelanjutan, seperti *environmental conservation*, *local traditions*, dan *community-based tourism*. Selain itu, media daring digunakan sebagai kegiatan pembuka melalui kuis interaktif atau video singkat tentang praktik ekowisata. Strategi ini terbukti meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Bentuk kedua adalah pemanfaatan platform konferensi video, seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Platform ini digunakan untuk pembelajaran sinkron, diskusi kelompok, presentasi, serta praktik komunikasi Bahasa Inggris secara langsung. Melalui fitur audio dan video, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan dalam situasi yang menyerupai interaksi profesional di industri pariwisata.

Bentuk ketiga adalah penggunaan media kolaboratif digital, seperti *Padlet* dan *Google Docs*. *Padlet* dan *Google Docs* menjadi media kolaboratif yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Sekitar 62% kelas memanfaatkan platform tersebut untuk kegiatan refleksi dan diskusi mengenai isu pariwisata berkelanjutan di Bali, seperti sampah plastik dan pemberdayaan masyarakat lokal. Penggunaan *Padlet* membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan menulis dan berpikir kritis melalui pertukaran ide secara digital, sedangkan *Google Docs* mendukung kerja kelompok secara real time dalam penyusunan proyek dan laporan. Strategi ini juga memperkuat keterampilan kolaborasi dan komunikasi tertulis mahasiswa. Bentuk keempat adalah penggunaan multimedia interaktif dan simulasi digital. Sekitar 55% kelas menggunakan video simulasi interaktif sebagai media utama pembelajaran, dengan skenario seperti pemandu ekowisata, resepsionis hotel ramah lingkungan, dan agen perjalanan berbasis komunitas. Media ini membantu mahasiswa memahami penggunaan Bahasa Inggris dalam konteks industri pariwisata dan budaya lokal Bali. Selain meningkatkan keterampilan berbicara, video simulasi juga menumbuhkan kesadaran terhadap praktik pariwisata berkelanjutan. Mahasiswa kemudian diminta memerankan kembali situasi tersebut atau membuat video simulasi sebagai tugas akhir pembelajaran.

Transformasi digital telah memicu pergeseran strategi pengajaran dari pendekatan konvensional (*teacher-centered*) menuju pendekatan berbasis proyek (*Project-Based Learning* – PBL), berbasis pengalaman (*Experiential Learning*), dan berbasis refleksi (*Reflective Dialogue*). Observasi kelas menunjukkan bahwa strategi-strategi ini bukan hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menanamkan pemahaman mendalam terhadap praktik pariwisata yang berkelanjutan.

Project-Based Learning (PBL)

Dalam lebih dari 65% kelas, instruktur menerapkan *Project-Based Learning* (PBL) melalui tugas pembuatan brosur wisata berbahasa Inggris dan presentasi virtual mengenai destinasi serta tur berkelanjutan. Strategi ini membantu mahasiswa meningkatkan penguasaan istilah teknis, kemampuan komunikasi persuasif, dan penggunaan struktur kalimat formal.

Selain itu, PBL mendorong keterlibatan aktif mahasiswa serta mengembangkan keterampilan 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*, yang penting dalam industri pariwisata modern.

Simulation-Based Learning

Simulasi adalah pendekatan strategis yang banyak digunakan untuk melatih mahasiswa menghadapi skenario dunia kerja. Dalam 50% kelas, kegiatan simulasi seperti “Eco-hotel receptionist”, “sustainable travel consultant”, atau “green tour operator” dihadirkan dalam bentuk permainan peran (*role play*) berbasis video atau langsung dalam kelas daring. Kegiatan ini mendorong siswa mengembangkan kepercayaan diri berbicara Bahasa Inggris dalam situasi profesional. Selain itu, simulasi memungkinkan mereka untuk memahami protokol layanan yang sesuai dengan prinsip pariwisata bertanggung jawab, seperti mengurangi limbah, menghormati budaya lokal, dan memberikan informasi edukatif kepada wisatawan.

Reflective Dialogue

Dalam 30% kelas, pengajar menerapkan strategi dialog reflektif sebagai cara memperkuat kemampuan berbicara dan berpikir kritis mahasiswa. Topik-topik diskusi dipilih berdasarkan isu lokal yang relevan, seperti “Plastic-free tourism in Bali”, “How to empower local artisans”, dan “Green hotel practices”. Mahasiswa didorong untuk menyampaikan pendapat mereka dalam Bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Strategi ini menumbuhkan empati terhadap komunitas lokal dan memperluas perspektif global mahasiswa. Dalam praktiknya, pengajar berperan sebagai fasilitator yang membimbing dialog dan mengajukan pertanyaan eksploratif untuk memperdalam pemahaman konsep keberlanjutan.

Temuan ini sejalan dengan teori transformasi digital dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Vial (2019), yang menegaskan bahwa transformasi digital tidak hanya mencakup penggunaan teknologi, tetapi juga perubahan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Bond et al. (2018) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) dan media kolaboratif digital dapat meningkatkan interaksi serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena mengkaji implementasi transformasi digital dalam konteks pendidikan vokasi pariwisata yang terintegrasi dengan kebutuhan industri pariwisata berkelanjutan di Bali.

Pengaruh Transformasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap Kemampuan Komunikasi Mahasiswa

Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 5 poin untuk mengukur efektivitas transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis pariwisata. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sekitar 60% responden telah familiar dengan platform pembelajaran digital seperti *Google Classroom*, *Zoom*, dan *Google Docs*. Teknologi tersebut dimanfaatkan tidak hanya untuk komunikasi dan pengumpulan tugas, tetapi juga untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, aplikasi seperti *Padlet* dan *Quizizz* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sebanyak 68% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi tersebut membantu mereka memahami kosakata dan struktur Bahasa Inggris yang berkaitan dengan dunia pariwisata.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sekitar 75% mahasiswa merasa lebih termotivasi belajar Bahasa Inggris melalui media digital interaktif. Selain itu, 72% responden menyatakan bahwa simulasi berbasis video, seperti pelayanan hotel, pemanduan wisata, dan penanganan keluhan pelanggan, memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan realistis. Metode ini membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris di lingkungan kerja pariwisata.

Salah satu kelemahan dari pembelajaran Bahasa Inggris di institusi kejuruan selama ini adalah minimnya hubungan antara materi yang diajarkan dengan kebutuhan industri nyata. Melalui transformasi digital, pengajar kini memiliki peluang lebih besar untuk menyusun materi berbasis proyek dan kegiatan kolaboratif daring yang berhubungan langsung dengan skenario kerja di lapangan. Dengan demikian, mahasiswa dapat mempraktikkan keterampilan berbahasa dalam konteks yang lebih autentik dan relevan dengan bidang pariwisata.

Untuk mengukur pengaruh transformasi digital terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa, penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 135 mahasiswa. Aspek komunikasi yang diukur meliputi kemampuan berbicara (*speaking*), menulis (*writing*), penguasaan kosakata (*vocabulary*), dan menyimak (*listening*) yakni: (a) *Speaking*: kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan produk wisata, melakukan guiding, serta menangani keluhan wisatawan (*complaint handling*) dalam Bahasa Inggris; (b) *Writing*: kemampuan menyusun teks

deskriptif tentang destinasi wisata yang berfokus pada aspek keberlanjutan; (c) *Vocabulary*: penguasaan istilah teknis dalam bidang pariwisata dan keberlanjutan, seperti *eco-friendly accommodation*, *cultural preservation*, dan *green tourism*; dan (d) *Listening*: kemampuan memahami dialog antara tamu dan staf hotel dalam situasi layanan wisata.

Sedangkan pada komponen keberlanjutan, evaluasi mencakup dua indikator utama yakni pemahaman konsep seperti ekowisata, konservasi budaya, dan praktik wisata bertanggung jawab serta kemampuan menerapkan prinsip keberlanjutan dalam simulasi kegiatan nyata pariwisata berbasis digital. Penilaian kemampuan komunikasi Bahasa Inggris menggunakan rubrik yang mengacu pada empat indikator utama, yaitu *speaking*, *writing*, *vocabulary*, dan *listening*. Aspek *speaking* dinilai berdasarkan kelancaran berbicara (*fluency*), ketepatan tata bahasa (*grammar accuracy*), pengucapan (*pronunciation*), dan kemampuan menyampaikan informasi pariwisata secara komunikatif. Aspek *writing* dinilai dari organisasi ide, ketepatan tata bahasa, penggunaan kosakata, dan relevansi isi. Aspek *vocabulary* diukur melalui penguasaan istilah teknis bidang pariwisata dan keberlanjutan, sedangkan aspek *listening* diukur berdasarkan kemampuan memahami informasi dan instruksi dalam konteks pelayanan wisata. Pada aspek pariwisata berkelanjutan, indikator yang digunakan meliputi pemahaman konsep *sustainable tourism*, *ecotourism*, pelestarian budaya lokal, dan praktik wisata bertanggung jawab. Mahasiswa dinyatakan mencapai kompetensi apabila memperoleh skor minimal 70 pada setiap indikator yang diukur.

Tes diselenggarakan menggunakan platform digital seperti *Google Form* serta evaluasi kinerja berbasis video presentasi, yang memungkinkan instruktur menilai performa berbicara, menulis, dan pemahaman secara langsung maupun tidak langsung. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih berada pada tingkat kemampuan dasar. Hanya 38% mahasiswa yang mampu menyampaikan informasi pariwisata dalam Bahasa Inggris dengan struktur kalimat dan kosakata yang tepat. Pada aspek *vocabulary*, sekitar 50% mahasiswa menguasai kosakata dasar pariwisata, namun masih terbatas dalam memahami istilah teknis dan konsep keberlanjutan seperti *sustainable tourism* dan *eco-lodge*. Selain itu, hanya 30% mahasiswa yang mampu menjelaskan konsep ekowisata secara tepat. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,3 menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa masih belum memenuhi kompetensi industri pariwisata global. Untuk meningkatkan kompetensi tersebut, dilakukan pembelajaran berbasis digital selama enam minggu melalui media visual, simulasi digital, kuis interaktif, dan *project-based learning*. Beberapa aktivitas utama meliputi pemutaran video dokumenter tentang praktik ekowisata dan pelestarian budaya lokal di Bali, simulasi digital berupa latihan guiding dan *check-in hotel* menggunakan *Zoom* dan *YouTube*, untuk meningkatkan kemampuan komunikasi fungsional, penggunaan aplikasi interaktif seperti *Padlet* untuk penguatan kosakata dan pengembangan ide tentang keberlanjutan, tugas proyek akhir berupa pembuatan vlog promosi destinasi lokal berkelanjutan, yang disampaikan dalam Bahasa Inggris dan dipublikasikan melalui platform digital.

Selama intervensi, instruktur memberikan umpan balik melalui *Google Classroom* dan melakukan diskusi mingguan secara daring untuk memfasilitasi refleksi dan evaluasi proses belajar. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek pembelajaran. Sebanyak 76% mahasiswa mampu menjelaskan destinasi wisata dalam Bahasa Inggris secara lisan dengan struktur dan kosakata yang lebih baik. Pada aspek menulis, 67% mahasiswa dapat menyusun deskripsi wisata yang mengintegrasikan konsep *green tourism* dan *local wisdom* secara kohesif. Penguasaan kosakata teknis meningkat menjadi 83%, sementara pemahaman terhadap prinsip keberlanjutan naik menjadi 71%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata *post-test* meningkat dari 62,3 menjadi 82,6 atau naik sebesar 32,5%, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa pariwisata. Berikut ringkasan hasil perbandingan:

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek yang Diukur	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)	Keterangan
<i>Speaking (Tourism Context)</i>	38%	76%	Peningkatan signifikan
<i>Vocabulary (Tourism + Sustainability)</i>	50%	83%	Penguasaan istilah meningkat tajam
<i>Writing (Descriptive Text)</i>	42%	67%	Lebih ekspresif dan relevan
<i>Knowledge of Sustainability</i>	30%	71%	Pemahaman konsep meningkat tajam
Rata-rata nilai keseluruhan	62,3	82,6	Peningkatan 32,5% dalam performa

Analisis kualitatif dari instruktur menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif membantu mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang sebelumnya pasif menunjukkan peningkatan partisipasi dalam diskusi, presentasi, dan kegiatan simulasi. Selain itu, pemanfaatan video, kuis interaktif, dan platform kolaboratif memberikan kesempatan yang lebih luas bagi mahasiswa untuk berlatih menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai konteks komunikasi. Meskipun demikian, beberapa kendala masih ditemukan, terutama terkait keterbatasan perangkat dan kualitas jaringan internet yang memengaruhi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi Bahasa Inggris mahasiswa pariwisata. Pemanfaatan berbagai platform digital, media kolaboratif, dan simulasi berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kompetensi komunikasi mahasiswa yang meliputi kemampuan berbicara, menulis, menyimak, dan penguasaan kosakata yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa. Temuan ini mendukung teori *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* yang dikemukakan oleh Chapelle (2003), bahwa penggunaan teknologi dapat memperluas kesempatan mahasiswa untuk berinteraksi dan menggunakan bahasa secara autentik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Albiladi dan Alshareef (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, serta motivasi belajar mahasiswa. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komunikasi terjadi dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk bidang pariwisata sehingga kompetensi yang dikembangkan lebih relevan dengan kebutuhan profesional di industri pariwisata.

Kontribusi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital terhadap Pemahaman Pariwisata Keberlanjutan Bagi Mahasiswa Pariwisata

Wawancara terhadap 160 responden yang terdiri dari 25 instruktur Bahasa Inggris dan 135 mahasiswa pariwisata di Bali menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai pariwisata berkelanjutan. Sebagian besar instruktur menilai bahwa media digital seperti video interaktif, infografis, dan simulasi virtual membantu mahasiswa memahami isu keberlanjutan, budaya lokal, dan praktik wisata ramah lingkungan. Selain itu, sekitar 78% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan media digital meningkatkan pemahaman istilah keberlanjutan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ESP berbasis keberlanjutan masih belum optimal. Hanya sekitar 30% instruktur yang secara konsisten mengintegrasikan nilai pariwisata berkelanjutan melalui media digital. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan pelatihan, kurangnya fasilitas digital, serta rendahnya literasi digital sebagian mahasiswa. Selain itu, materi pembelajaran dinilai masih terlalu umum dan belum banyak mengangkat konteks lokal Bali sebagai contoh praktik pariwisata berkelanjutan.

Berdasarkan temuan tersebut, para responden mengusulkan beberapa pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep keberlanjutan melalui pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital. Pendekatan pertama paling banyak diusulkan adalah pembelajaran berbasis proyek digital (*project-based digital learning*). Dalam model ini, mahasiswa didorong untuk membuat proyek nyata seperti video promosi desa wisata, podcast tentang budaya lokal, atau kampanye digital tentang konservasi lingkungan, yang seluruhnya disampaikan dalam Bahasa Inggris. Metode ini dinilai efektif karena menggabungkan kompetensi bahasa, keterampilan teknologi, dan pemahaman keberlanjutan dalam satu aktivitas terpadu.

Pendekatan kedua adalah penggunaan field trip virtual dan simulasi digital untuk menggambarkan destinasi wisata ramah lingkungan. Dengan menggunakan platform seperti Google Earth, YouTube 360, atau aplikasi tur virtual, mahasiswa dapat menjelajahi destinasi tanpa harus hadir secara fisik. Setelah itu, mereka dapat menuliskan ulasan atau membuat laporan wisata dalam Bahasa Inggris. Pendekatan ini dinilai hemat biaya dan membuka akses terhadap pengalaman belajar global.

Usulan ketiga adalah penerapan digital storytelling berbasis kearifan lokal. Instruktur dapat mengarahkan mahasiswa untuk menyusun cerita tentang legenda Bali, adat istiadat, atau praktik spiritual yang mendukung keberlanjutan, lalu mengemasnya dalam bentuk *e-book*, infografis, atau video dengan narasi Bahasa Inggris. Cerita-cerita ini dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus promosi budaya kepada wisatawan asing. Selain

meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara, metode ini juga memperkuat identitas lokal dan kesadaran budaya mahasiswa.

Selain itu, responden juga menyarankan pentingnya kolaborasi digital antar sekolah dan komunitas pariwisata lokal. Kegiatan seperti webinar bersama praktisi pariwisata ramah lingkungan, wawancara daring dengan pengelola desa wisata, atau diskusi daring lintas institusi dianggap dapat memberikan pengalaman otentik dalam berkomunikasi secara profesional dalam Bahasa Inggris. Mahasiswa dapat belajar langsung dari pelaku industri dan mengembangkan jejaring sejak di bangku kuliah. Sebagai bentuk dukungan institusional, para instruktur menekankan perlunya pengembangan modul ajar digital ESP berbasis keberlanjutan yang dirancang secara sistematis dan kontekstual. Modul ini sebaiknya mencakup video interaktif, latihan komunikasi berbasis kasus nyata, dan glosarium tematik tentang pariwisata berkelanjutan. Modul juga perlu dirancang agar fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung pembelajaran mobile yang adaptif.

Observasi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital seperti Kahoot, Quizizz, dan YouTube Tourism Channel mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa. Pada sesi pembelajaran daring yang menggunakan game-based learning, lebih dari 80% mahasiswa terlibat aktif, menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal, memberi komentar, dan berdiskusi secara real-time. Dalam sesi kelas luring yang digabung dengan LMS, mahasiswa terlihat lebih fokus saat materi disampaikan melalui video dan simulasi digital ketimbang metode ceramah konvensional. Instruktur memanfaatkan simulasi virtual (*video roleplay*) seperti proses check-in hotel, tour guiding, dan complaint handling dalam Bahasa Inggris. Observasi mencatat bahwa mahasiswa menunjukkan kemampuan lebih tinggi dalam menyusun kalimat kontekstual dan menerapkan frasa teknis bidang pariwisata setelah berlatih dengan video tersebut. Materi digital juga memungkinkan mahasiswa belajar dalam konteks dunia kerja nyata, yang sulit disimulasikan hanya dengan buku teks. Platform seperti *Google Classroom* digunakan oleh hampir seluruh pengajar untuk mendistribusikan materi. Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa yang tidak hadir secara fisik tetap dapat mengikuti proses belajar melalui akses terhadap materi digital. Di tiga sekolah vokasi, mahasiswa juga memanfaatkan ponsel untuk mengulang video pembelajaran saat berada di rumah atau tempat kerja praktik industri. Ini mencerminkan bahwa digitalisasi telah menciptakan akses belajar yang fleksibel dan mobile. Mahasiswa diberi tugas membuat video promosi destinasi wisata lokal berbahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam kemampuan kolaboratif dan keterampilan komunikasi, karena mahasiswa bekerja dalam tim, mengatur skrip, memilih lokasi syuting, dan melakukan presentasi. Guru mengamati bahwa pendekatan ini mendorong keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama.

Sedangkan tantangan yang diamati dalam integrasi pendidikan digital yang terlihat adalah akses internet yang tidak merata. Dalam dua sekolah di wilayah Gianyar dan Karangasem, koneksi tidak stabil menyebabkan proses streaming video terganggu dan sesi sinkron terputus. Hal ini berdampak pada frustrasi mahasiswa dan hambatan pengajar dalam menjalankan kegiatan daring. Observasi menunjukkan bahwa kelas daring lebih lancar pada sekolah yang memiliki fasilitas Wi-Fi stabil dan perangkat pendukung seperti proyektor, speaker, dan laboratorium bahasa. Tingkat penguasaan teknologi digital di antara mahasiswa dan pengajar sangat bervariasi. Di satu sisi, beberapa mahasiswa dapat mengedit video, membuat podcast, dan menjalankan presentasi online dengan baik. Namun, tidak sedikit pula yang masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi seperti *Google Docs* atau Padlet secara mandiri. Dari sisi pengajar, 40% tampak ragu saat menggunakan tools baru, dan beberapa hanya mengandalkan satu jenis media tanpa mengembangkan variasi atau strategi interaktif. Observasi juga mencatat adanya ketergantungan berlebihan terhadap teknologi, yang dalam beberapa kasus mengurangi kedalaman materi. Misalnya, pada saat video gagal diputar karena gangguan teknis, pengajaran tidak dapat dilanjutkan secara optimal karena kurangnya bahan alternatif. Ini menunjukkan perlunya perencanaan kontingensi dan kesiapan pedagogis agar proses pembelajaran tetap berjalan meski terjadi gangguan teknis. Walaupun banyak materi digital mencakup topik umum kepariwisataan, hanya sebagian kecil yang mengangkat tema pariwisata berkelanjutan atau nilai-nilai lokal Bali. Observasi mengungkap bahwa pengajar jarang memanfaatkan teknologi digital untuk menanamkan kesadaran lingkungan dan budaya lokal secara eksplisit. Materi yang digunakan cenderung bersifat umum dan belum dikontekstualisasikan dengan isu-isu seperti ekowisata, konservasi, atau kearifan lokal Bali.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mendalam menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa pariwisata, khususnya dalam memperkuat pemahaman terhadap prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Temuan ini mengindikasikan

bahwa implementasi transformasi digital perlu mempertimbangkan aspek pedagogis, pemanfaatan teknologi, integrasi budaya lokal, serta tuntutan industri pariwisata yang semakin berorientasi pada keberlanjutan. Berbagai pendekatan yang diusulkan oleh pengajar dan mahasiswa, seperti *project-based digital learning*, *virtual field trip*, *digital storytelling*, dan kolaborasi digital dengan pelaku industri, menegaskan pentingnya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan relevan dengan praktik dunia kerja. Dengan pendekatan tersebut, mahasiswa tidak hanya memperoleh kompetensi berbahasa Inggris yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan kesadaran serta kesiapan untuk berperan sebagai profesional pariwisata yang bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan dan budaya lokal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan penelitian McGrath et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan simulasi dan teknologi digital dalam pendidikan pariwisata mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep keberlanjutan melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif. Selain itu, Gössling (2021) menegaskan bahwa teknologi digital memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan melalui penyediaan akses informasi, simulasi pembelajaran, dan pengalaman virtual yang lebih interaktif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi digital telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa pariwisata di Bali. Bentuk transformasi digital yang paling banyak diterapkan meliputi penggunaan *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, platform konferensi video seperti *Zoom* dan *Google Meet*, media kolaboratif digital seperti *Padlet* dan *Google Docs*, serta multimedia interaktif dan simulasi digital. Pemanfaatan berbagai teknologi tersebut telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi Bahasa Inggris mahasiswa. Penggunaan media digital interaktif, simulasi berbasis video, *project-based learning*, dan aktivitas kolaboratif daring mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kompetensi komunikasi mahasiswa yang mencakup keterampilan berbicara, menulis, menyimak, dan penguasaan kosakata. Temuan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 62,3 menjadi 82,6, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi mahasiswa pariwisata.

Selain meningkatkan kompetensi bahasa, pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Integrasi media digital, *virtual field trip*, *digital storytelling*, proyek berbasis keberlanjutan, dan kolaborasi dengan pelaku industri membantu mahasiswa memahami konsep-konsep seperti konservasi lingkungan, pelestarian budaya lokal, *community-based tourism*, dan *responsible tourism* secara lebih kontekstual dan aplikatif. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan isu keberlanjutan terbukti mampu meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya pengelolaan pariwisata yang bertanggung jawab.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini memiliki implikasi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris di bidang pariwisata. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa transformasi digital tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai faktor yang dapat meningkatkan kompetensi komunikasi dan pemahaman mahasiswa terhadap isu-isu pariwisata berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran *English for Specific Purposes* (ESP) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan industri pariwisata modern. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan vokasi pariwisata dalam mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan prinsip-prinsip keberlanjutan. Penggunaan *Learning Management System* (LMS), multimedia interaktif, *virtual field trip*, *digital storytelling*, dan *project-based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus memperkuat kesadaran mahasiswa terhadap pelestarian lingkungan dan budaya lokal. Selain itu, peningkatan kompetensi digital pengajar, pengembangan bahan ajar berbasis keberlanjutan, serta penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai perlu menjadi prioritas dalam mendukung efektivitas implementasi transformasi digital di lingkungan pendidikan pariwisata.

Daftar Pustaka

- Albiladi, W. S., & Alshareef, K. K. (2019). Blended learning in English teaching and learning: A review of the current literature. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(2), 232–238. <https://doi.org/10.17507/jltr.1002.03>
- Al-Samarraie, H., Alzahrani, A. I., & Alalwan, N. (2020). The impact of knowledge sharing efficiency on online learning effectiveness among students. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 30–51. <https://doi.org/10.1177/0047239520943528>
- Basturkmen, H. (2010). *Developing courses in English for Specific Purposes*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230290518>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2018). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(2), 1–30. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0101-0>
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). *Facilitating student engagement through educational technology: Towards a conceptual framework*. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 11, 1–14. <https://doi.org/10.5334/jime.528>
- Chapelle, C. A. (2003). *Chapelle, C. A. (2003). English Language Learning and Technology*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications
- Godwin-Jones, R. (2018). Using mobile technology to develop language skills and cultural understanding. *Language Learning & Technology*, 22(3), 1–17. *Language Learning & Technology*
- Kusumaningrum, S. R., & Widodo, H. P. (2018). Promoting Indonesian university students' critical intercultural awareness in tertiary EAL classrooms: The use of digital photograph-mediated intercultural tasks. *System*, 72, 49–61. <https://doi.org/10.1016/j.system.2017.10.003>
- Gossling, S. (2021). Technology, ICT and tourism: From big data to the big picture. *Journal of Sustainable Tourism*, 29(5), 849–858. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1865387>
- McGrath, G. M., Lockstone-Binney, L., Ong, F., Wilson-Evered, E., Blaer, M., & Whitelaw, P. (2021). Teaching sustainability in tourism education: A teaching simulation. *Journal of Sustainable Tourism*, 29(5), 795–812. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1791892>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing
- Singh, A., & Masuku, M. B. (2020). Sustainable tourism education and the role of higher education institutions. *Journal of Tourism Futures*, 6(2), 123–135. <https://doi.org/10.1108/JTF-02-2019-0011>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2022). *Education for sustainable development*.
- UNESCO UN Tourism. (2015). *Sustainable development of tourism*. UN Tourism
- Vial, G. (2019). *Understanding digital transformation: A review and a research agenda*. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118–144. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003>
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57–71. <https://doi.org/10.1017/S0261444800012970>