

## Virtual tour video project in Japanese for tourism class

Anisa Arianingsih<sup>1\*</sup>, Syihabuddin Syihabuddin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur No.112-116, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung, Indonesia

---

### Article History

Submitted date:  
2022-11-04  
Accepted date:  
2022-11-30  
Published date:  
2022-11-30

---

### Abstract

This study aims to describe the implementation procedure of the Virtual Tour Video Project as a learning method in Japanese for Tourism classes and students' responses to this project. This research used a descriptive method, and the research instrument is a questionnaire. The sample of this research is 12 students of the 5<sup>th</sup> semester Japanese Department of UNIKOM in the 2021/2022 academic year. The results show that the student's response in working on this project was obtaining a percentage value of 82.2%. Although some difficulties are encountered in the process, such as searching for material, translating into Japanese, and utilizing technology, this project has many benefits. Virtual Tour Video Project is one alternative method that can be used in Japanese class, especially Japanese for Tourism.

---

### Keywords:

Virtual tour; video project; Japanese for tourism

---

### Abstrak

#### *Virtual tour video project dalam pembelajaran bahasa Jepang pariwisata*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pelaksanaan proyek video *Virtual Tour* sebagai metode pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata dan tanggapan mahasiswa terhadap proyek ini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan instrumen berupa kuesioner. Sampel penelitian ini adalah 12 orang mahasiswa semester V Program Studi Sastra Jepang UNIKOM tahun akademik 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan mahasiswa dalam mengerjakan proyek ini adalah baik dengan nilai persentase 82,2%. Meskipun ada beberapa kesulitan yang dihadapi seperti pencarian materi, penerjemahan ke dalam bahasa Jepang, dan penggunaan teknologi dalam proses pembuatannya, proyek ini memiliki banyak manfaat. *Virtual Tour Video Project* dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang dapat digunakan di kelas bahasa Jepang, khususnya pada mata kuliah Bahasa Jepang untuk Pariwisata.

---

### Kata Kunci:

Tur virtual; proyek video; bahasa Jepang pariwisata

---

\* Corresponding author:

[anisa@email.unikom.ac.id](mailto:anisa@email.unikom.ac.id)

Copyright © 2022 Anisa Arianingsih, Syihabuddin Syihabuddin



## 1 Pendahuluan

Bahasa asing merupakan salah satu hal yang penting dan harus dikuasai dalam sektor pariwisata. Setyanto (2014) mengemukakan beberapa peranan bahasa asing dalam sektor pariwisata, yaitu untuk pelayanan reservasi, pelayanan akomodasi (hotel atau perjalanan), pelayanan saat *guiding*, komunikasi wisata mancanegara dengan masyarakat, dan juga sebagai promosi wisata ke luar negeri. Hal-hal tersebut pada akhirnya berhubungan dengan citra Indonesia dari para wisatawan mancanegara. Pelaku wisata yang harus menguasai bahasa asing contohnya adalah pegawai hotel, pegawai agen travel, dan pemandu wisata (*tour guide*).

Selain bahasa Inggris, bahasa Jepang juga merupakan salah satu bahasa asing yang harus dikuasai dikarenakan banyak wisatawan Jepang yang berkunjung ke Indonesia dari tahun ke tahun. Menurut situs Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (<https://kemenparekraf.go.id/>), pada tahun 2021 wisatawan Jepang yang datang ke Indonesia sebesar 27,71%. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka bahasa Jepang di bidang pariwisata ini banyak dipelajari baik secara formal maupun non formal. Di Perguruan Tinggi pun banyak ditawarkan mata kuliah pilihan Bahasa Jepang Pariwisata ini, salah satunya adalah Unikom.

Dalam proses pembelajarannya, bahasa Jepang Pariwisata memiliki tantangan tersendiri. Dalam hal ini, dosen harus mampu melaksanakan proses pembelajaran yang secara signifikan dapat meningkatkan kompetensi bahasa Jepang dalam bidang pariwisata. Menurut Sutedi (2009), materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan baik jika menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata tidak hanya diberikan secara teori, tetapi harus melakukan banyak praktik dan simulasi agar mahasiswa dapat merasakan pengalaman yang hampir sama seperti aslinya. Herrington & Oliver (2000) menyatakan bahwa cara terbaik untuk meningkatkan pengetahuan adalah dengan melakukan aktivitas secara otentik agar dapat memperoleh pengalaman seperti dunia yang sebenarnya. Hal ini sejalan dengan Lestari & Sutrisna (2022) yang mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan konteks nyata ketika nantinya mahasiswa menghadapi dunia industri pariwisata.

Salah satu metode pembelajaran bahasa Jepang dalam bidang pariwisata yang berpotensi secara efektif membantu mahasiswa memiliki pengalaman tersebut adalah dengan mengaplikasikan metode pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*. Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang berfokus pada pemelajar, sedangkan pengajar hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Selain itu, metode pembelajaran ini biasanya terintegrasi dengan perhatian dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek sudah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa asing (bahasa Inggris: Mali, 2016; bahasa Arab: Nurazmi, 2020; bahasa Mandarin: Yin, 2021; bahasa Jerman: Ummah & Bukhori, 2021; dan bahasa Prancis: Rosita & Rini, 2021). Moritoshi (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam kelas bahasa asing merupakan salah satu pendekatan yang memerlukan pemelajar bekerja dalam kumpulan kecil untuk menghasilkan karya dengan menggunakan bahasa sasaran. Almulla (2020) telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan pemelajar dalam proses pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian luaran. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, kepercayaan diri, dan juga hasil belajar (Simbolon et al., 2022; Suryani et al., 2021; Putra & Purwasih, 2015)

Salah satu pembelajaran berbasis proyek yang ada di dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Bahasa Jepang Pariwisata Semester V di Program Studi Sastra Jepang Unikom

adalah materi Pemandu Wisata (*Tour Guide*). Materi ini dilakukan dalam tiga pertemuan mulai dari proses persiapan, pelaksanaan, sampai dengan tahap evaluasi. Dalam pelaksanaannya, materi *Tour Guide* ini biasanya dilakukan secara langsung ke tempat atau objek wisata yang akan dijelaskan oleh mahasiswa. Akan tetapi, dikarenakan pandemi Covid-19, pelaksanaannya diganti menjadi tur secara virtual (*Virtual Tour*) dalam bentuk video. Menurut Manggoa (2020) tantangan mengajar pada masa pandemi Covid-19 adalah tantangan dari teknologi dan media pembelajaran, tantangan ketidaksiapan guru, tantangan sarana dan prasarana yang kurang mendukung, tantangan metodologi, dan tantangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek ini merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ketika mahasiswa tidak dapat bertemu secara langsung (Rezki et al., 2021; Yuniarsih et al., 2021; Abidin et al., 2020).

Pembuatan Video *Virtual Tour* ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, motivasi, dan kepercayaan diri mahasiswa. Menurut Setiana (2012) kegiatan latihan berbicara dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri pemelajar dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang. Selain itu, kemampuan mahasiswa dalam penggunaan teknologi juga merupakan salah satu hal yang dianggap penting dalam proses pembelajaran (Sihotang & Ramadhani, 2021). Teknologi ini bisa menjadi pendukung ataupun menjadi hambatan tersendiri bagi pemelajar yang tidak bisa menggunakannya dengan baik.

Penelitian mengenai pembelajaran secara virtual ini sudah dilakukan sebelumnya. Suprayogi & Pranoto (2020) meneliti *Virtual Exhibition Project* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *Virtual Exhibition Project* ini dipandang sebagai alternatif dan metode signifikan yang mencerminkan pembelajaran kontekstual dan memberi siswa kesempatan belajar Bahasa Inggris untuk Pariwisata melalui interaksi intensif, kreativitas dan pembelajaran mandiri. Akan tetapi, kegiatan ini harus diikuti dengan strategi mengajar dosen dalam tahap persiapan dan latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, El-Said & Aziz (2022) meneliti mengenai penggunaan tur virtual sebagai alternatif berwisata di Mesir pada masa pandemi Covid-19. Penelitian menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Protective Action Decision Model* (PADM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tur virtual ini memiliki dampak positif pada kecenderungan untuk mengunjungi objek wisata yang sebenarnya. Selain itu, implikasi praktis disediakan bagi pengelola lokasi wisata untuk mempertimbangkan tur virtual ini sebagai alat promosi atau sebagai produk alternatif selama masa krisis.

Tur secara virtual ini banyak diminati oleh orang-orang di masa pandemi Covid-19. Dikutip dari situs Muda Kompas (<https://muda.kompas.id/>), tur virtual dapat dijadikan alternatif wisata di masa pandemi hanya dengan melalui gawai pintar dan internet. Selain itu, tur jenis ini dapat menambah wawasan dan pengalaman unik. Oleh karena itu, penulis berasumsi konsep tur secara virtual dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang Pariwisata yang tentunya tidak mengesampingkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam mata kuliah.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pelaksanaan proyek video *virtual tour* dalam pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata dan mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai proyek tersebut. Selama ini belum pernah ada penelitian sejenis yang dapat penulis temukan, sehingga hasil penelitian ini sangat signifikan bagi model pembelajaran bahasa Jepang dengan berbasis proyek pembuatan video *virtual tour*.

## 2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Responden merupakan 12 orang mahasiswa semester V Program Studi Sastra Jepang UNIKOM tahun akademik 2021/2022 yang mengontrak mata kuliah Bahasa Jepang Pariwisata. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa kuesioner yang disebar melalui *Google Form*. Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa setelah melaksanakan proyek Video *Virtual Tour* dalam mata kuliah Bahasa Jepang Pariwisata, seperti manfaat yang didapatkan, kesulitan yang dihadapi, dan lain-lain. Kuesioner berisi 10 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hasil kuesioner yang telah didapatkan kemudian ditafsirkan berdasarkan tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Penafsiran Persentase Kuesioner**

[Sumber: Sudjiono, 2003]

No.	Persentase	Penafsiran
1	100%	Seluruhnya
2	90%-99%	Hampir seluruhnya
3	60%-89%	Sebagian besar
4	51%-59%	Lebih dari setengahnya
5	50%	Setengahnya
6	40%-49%	Hampir setengahnya
7	10%-39%	Sebagian kecil
8	1%-9%	Sedikit sekali
9	0%	Tidak ada sama sekali

Setelah itu, untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase keseluruhan tanggapan dari responden mengenai proyek Video *Virtual Tour* ini, hasil kuesioner dihitung dengan menggunakan *skala likert*.

## 3 Hasil dan Pembahasan

Proyek Video *Virtual Tour* ini merupakan salah satu tugas mata kuliah Bahasa Jepang Pariwisata pada semester V. Proyek ini terdiri dari tiga pertemuan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan tahap evaluasi.

Berikut merupakan alur pembelajaran dalam proyek pembuatan Video *Virtual Tour*.



**Gambar 1. Alur Pembelajaran Proyek Virtual Tour Guide**

Berdasarkan Gambar 1, dosen terlebih dahulu memberi penjelasan mengenai proyek Video *Virtual Tour* ini terkait dengan aturan, isi video, dan durasi video. Selanjutnya, mahasiswa harus memilih tempat atau objek wisata yang akan dipresentasikan. Kemudian, mahasiswa berkonsultasi dengan dosen tentang tema yang dipilih, konsep video yang akan dibuat, dan naskah yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Setelah itu, mahasiswa diberikan waktu untuk membuat Video *Virtual Tour*. Setelah membuat video, mahasiswa akan mempresentasikannya dan mengunggahnya ke YouTube. Tahap terakhir adalah evaluasi proyek ini dari dosen dan mahasiswa lainnya.

Gambar 2 di bawah ini merupakan beberapa hasil *screenshot* video yang telah dibuat oleh mahasiswa dalam proyek Video *Virtual Tour*.



Gambar 2. Contoh Hasil Proyek Video *Virtual Tour*

Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai proyek Video *Virtual Tour* ini, maka penulis menyebarkan kuesioner melalui *Google Form*. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2 . Ketertarikan Mahasiswa

Category	Frequency	Percent
SS	5	41.7
S	7	58.3
TS	0	0
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa hampir setengahnya (41.7%) mahasiswa sangat tertarik dan lebih dari setengahnya (58.3%) mahasiswa tertarik dengan proyek Video *Virtual Tour*.

Tabel 3. Kecukupan Waktu yang Diberikan untuk Pembuatan Video

Category	Frequency	Percent
SS	5	41.7
S	4	33.3
TS	3	25
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa hampir setengahnya (41.7%) mahasiswa merasa bahwa waktu yang diberikan untuk mengerjakan proyek Video *Virtual Tour* ini sangat cukup, sebagian kecil (33.3%) merasa cukup, dan sebagian kecil (25%) merasa tidak cukup.

**Tabel 4. Manfaat Video *Virtual Tour* dalam Peningkatan Motivasi**

Category	Frequency	Percent
SS	5	41.7
S	7	58.3
TS	0	0
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa hampir setengahnya (41.7%) mahasiswa sangat setuju merasa jika pembuatan proyek Video *Virtual Tour* ini dapat meningkatkan motivasi dan lebih dari setengahnya (58.3%) setuju.

**Tabel 5. Manfaat Video *Virtual Tour* dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang**

Category	Frequency	Percent
SS	3	25
S	9	75
TS	0	0
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian kecil (25%) mahasiswa sangat setuju jika proyek Video *Virtual Tour* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang dan sebagian besar (75%) setuju.

**Tabel 6. Manfaat Video *Virtual Tour* dalam Peningkatan Kepercayaan Diri**

Category	Frequency	Percent
SS	3	25
S	7	58.3
TS	2	16.7
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian kecil (25%) mahasiswa sangat setuju dan lebih dari setengahnya (58.3%) mahasiswa setuju jika proyek Video *Virtual Tour* dapat meningkatkan rasa percaya diri, sedangkan sebagian kecil (16.7%) mahasiswa tidak setuju.

**Tabel 7. Tidak Merasa Sulit dalam Pembuatan Video *Virtual Tour* (Materi)**

Category	Frequency	Percent
SS	6	50
S	4	33.3
TS	2	16.7
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 7 menunjukkan bahwa setengahnya (50%) mahasiswa sangat setuju dan hampir setengahnya (33.3%) setuju jika mereka tidak merasa kesulitan ketika mencari materi dalam pengerjaan proyek Video *Virtual Tour*, sedangkan sebagian kecil (16.7%) mahasiswa tidak setuju dan merasa kesulitan.

**Tabel 8. Tidak Merasa Sulit dalam Pembuatan Video *Virtual Tour* (Penerjemahan)**

Category	Frequency	Percent
SS	0	0
S	4	33.3
TS	8	66.7
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 8 menunjukkan bahwa sebagian kecil (33.3%) mahasiswa tidak merasa kesulitan dalam penerjemahan materi video *Virtual Tour* ke dalam bahasa Jepang, sedangkan sebagian besar (66.7%) mahasiswa merasa kesulitan.

**Tabel 9. Tidak Merasa Sulit dalam Pembuatan Video *Virtual Tour* (Penggunaan Teknologi)**

Category	Frequency	Percent
SS	3	25
S	7	58.3
TS	2	16.7
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 9 menunjukkan bahwa sebagian kecil (25%) mahasiswa sangat setuju dan lebih dari setengahnya (58.3%) mahasiswa tidak merasa kesulitan dalam penggunaan teknologi ketika mengerjakan proyek Video *Virtual Tour*, sedangkan hanya sebagian kecil (16.7%) mahasiswa yang merasa kesulitan dalam pengerjaannya.

Berdasarkan tabel 7, 8, dan 9 dapat disimpulkan bahwa kesulitan mahasiswa dalam pembuatan Video *Virtual Tour* paling banyak adalah ketika menerjemahkan ke dalam bahasa Jepang.

**Tabel 10. Kepuasan Hasil Video *Virtual Tour***

Category	Frequency	Percent
SS	7	58.3
S	5	41.7
TS	0	0
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 10 menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya (58.3%) mahasiswa sangat puas dan hampir setengahnya (41.7%) mahasiswa puas dengan hasil video *Virtual Tour*. Dengan kata lain, seluruh mahasiswa puas dengan hasil video *Virtual Tour* mereka.

**Tabel 11. Ketepatan Video *Virtual Tour* dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata**

Category	Frequency	Percent
SS	10	83.3
S	2	16.7
TS	0	0
STS	0	0
Total	12	100

Tabel 11 menunjukkan bahwa sebagian besar (83.3%) mahasiswa sangat setuju dan sebagian kecil (16,7%) mahasiswa setuju bahwa proyek Video *Virtual Tour* ini tepat dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata.

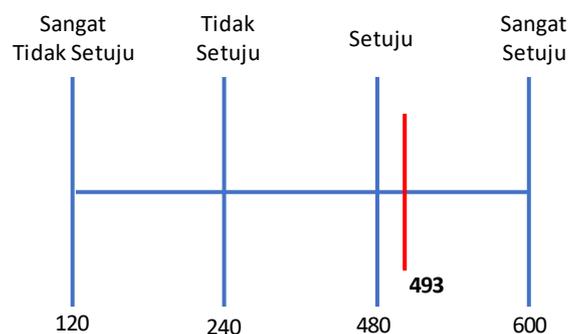
Selanjutnya, hasil kuesioner secara keseluruhan dihitung untuk menentukan nilai kriterium dan persentasenya. Hasilnya dijabarkan dalam tabel 12 di bawah ini.

**Tabel 12. Hasil Kuesioner secara Keseluruhan**

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan proyek Video <i>Virtual Tour</i>	5	7	0	0
2	Waktu yang diberikan untuk mengerjakan proyek Video <i>Virtual Tour</i> cukup	5	4	3	0
3	Proyek Video <i>Virtual Tour</i> meningkatkan motivasi saya dalam belajar	5	7	0	0
4	Proyek Video <i>Virtual Tour</i> meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang saya	3	9	0	0
5	Proyek Video <i>Virtual Tour</i> meningkatkan kepercayaan diri saya	3	7	2	0
6	Saya tidak merasa kesulitan dalam mencari materi ketika pembuatan proyek Video <i>Virtual Tour</i>	6	4	2	0
7	Saya tidak merasa kesulitan dalam menerjemahkan materi ketika pembuatan proyek Video <i>Virtual Tour</i>	0	4	8	0
8	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi ketika pembuatan proyek Video <i>Virtual Tour</i>	3	7	2	0

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9	Saya merasa puas terhadap hasil proyek Video <i>Virtual Tour</i>	7	5	0	0
10	Proyek Video <i>Virtual Tour</i> tepat digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata	10	2	0	0
$\Sigma$		47	56	17	0
$\Sigma$ Ideal		235	224	34	0
Total Nilai Ideal			493		
Persentase (%)			82.2%		

Setelah total nilai ideal didapat, penulis kemudian memasukkan nilai tersebut ke dalam *rating scale* untuk mengetahui jarak intervalnya. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rating Scale

Nilai minimum didapat jika seluruh responden menjawab sangat tidak setuju, sedangkan nilai maksimum didapat jika seluruh responden menjawab sangat setuju. Dari *rating scale* di atas, nilai minimum adalah 120 dan nilai maksimum adalah 600, garis merah menunjukkan nilai ideal yang penulis dapatkan. Setelah itu, penulis menghitung nilai persentase berdasarkan nilai ideal yang telah didapatkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{493}{600} \times 100\% = 82.2\%$$

Berdasarkan nilai yang didapat dari rumus tersebut, proyek Video *Virtual Tour* ini mendapatkan angka 82.2%, sehingga dapat disimpulkan bahwa proyek Video *Virtual Tour* layak dan tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang Pariwisata. Video *Virtual Tour* ini dapat menjawab tantangan pembelajaran di masa pandemi yang dikemukakan oleh Manggoa (2020) dari segi teknologi, media pembelajaran, dan metode yang digunakan. Selain dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri, Video *Virtual Tour* ini juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa, terutama kemampuan berbicara pada pembelajaran di masa pandemi (Yuniarsih et al., 2021).

#### 4 Simpulan

Proyek Video *Virtual Tour* dapat dijadikan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya Bahasa Jepang Pariwisata. Walaupun pada

praktiknya, beberapa mahasiswa merasa kesulitan dalam pengerjaannya, tetapi mahasiswa juga merasakan manfaat dari proyek ini. Selain peningkatan kemampuan bahasa Jepang, motivasi dan kepercayaan diri juga meningkat dikarenakan proyek ini merupakan hal yang baru bagi mereka setelah pembelajaran masa awal pandemi Covid-19 yang dirasa membosankan. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan penelitian mengenai efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode proyek *Video Virtual Tour* ini.

## Referensi

- Abidin, Z., Rumansyah, R., & Arizona, K. (2020). Pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Almulla, M. A. (2020). The effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a way to engage students in learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- El-Said, O., & Aziz, H. (2022). Virtual tours a means to an end: An analysis of virtual tours' role in tourism recovery post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 61(3), 528–548. <https://doi.org/10.1177/0047287521997567>
- Gai Mali, Y. C. (2016). Project-Based Learning in Indonesian EFL classrooms: From theory to practice. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 89–105. <https://doi.org/10.15408/ijee.v3i1.2651>
- Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23–48. <https://doi.org/10.1007/BF02319856>
- Lestari, Made Novita Dwi; Sutrisna, I. P. E. (2022). *Project-Based Learning dalam pembelajaran bahasa Inggris pada Program Studi Pariwisata*. 3(1), 40–49.
- Manggoa, R. S. T. (2020). Tantangan mengajar pada masa Pandemi Covid-19. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 3(2), 170–183. <https://doi.org/10.47457/phr.v3i2.76>
- Moritoshi, T. P. (2017). *The perceived English language learning outcomes associated with project-based language learning: a case study at a Japanese junior college*. <https://research.aston.ac.uk/en/studentTheses/the-perceived-english-language-learning-outcomes-associated-with->
- Nurazmi, I. A. (2020). Pengaruh penggunaan Whatsapp dan metode pembelajaran Project Based Learning terhadap pembelajaran bahasa Arab. *Hijai - Journal on Arabic Language and Literature*, 3(2), 66–81.
- Putra, H. D., & Purwasih, R. (2015). Meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan mahasiswa melalui Project Based Learning. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 128–136. <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/170>
- Rezki, I. K., Karnando, J., & Tasrif, E. (2021). Efektivitas E-Modul berbasis Project Based Learning selama pembelajaran jarak jauh. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1–4. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.17>
- Rosita, Diana; Rini, S. (2021). Project Based Learning dalam belajar bahasa Prancis. *Seminar Nasional Pendidikan Ke-4 FKIP Universitas Lampung 2021 "Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid-19: Peluang dan Tantangan*, 1, 223–240. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/>

[eprint/31590](#)

Setiana, S. M. (2012). Permasalahan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. *Seminar Internasional Pendidikan Bahasa Jepang*, 475–483.

Setyanto, A. (2014). Pentingnya penguasaan bahasa dan budaya asing sebagai pendukung utama sektor pariwisata. *Jurnal Pariwisata: FIB Universitas Brawijaya*, 1(1), 1–12.

Sihotang, S. F., & Ramadhani, R. (2021). Analisis kemampuan penggunaan teknologi informasi mahasiswa dalam pembelajaran matematika di era Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Terapan*, 18(1), 47–61. <https://doi.org/10.22487/2540766x.2021.v18.i1.15492>

Simbolon, Dedi Holden; Perangin, Rita Herlina; Mendrofa, E. (2022). *Implementasi Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar berbasis e-learning pada masa Pandemi Covid 19*. 6(1), 125–132.

Sudjiono, A. (2003). *Pengantar statistik pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Suprayogi, & Pranoto, B. E. (2020). The implementation of virtual exhibition project in English for tourism class for university students. *Academic Journal Perspective : Education, Language, and Literature*, 8(2), 87. <https://doi.org/10.33603/perspective.v8i2.4210>

Suryani, L., Susilawati, T., & Harjito. (2021). Inovasi pembelajaran blended learning dengan metode Project Based Learning terhadap motivasi, minat dan hasil belajar siswa di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TAMBORA*, 5(2), 79–86. <https://doi.org/10.36761/jt.v5i2.1129>

Sutedi, D. (2009). *Penelitian pendidikan bahasa Jepang*. UPI Press.

Ummah, Khoirotul; Bukhori, H. A. (2021). Mesostichon with a Project-Based Learning Model in German Subject at Class XI of SMAN 1 Lawang. *Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 5(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/17351>

Yin, E. L. (2021). The effect of Project Based Learning in Mandarin language speaking skill. *Educatum Journal of Social Science*, 7(2), 34–44.

Yuniarsih, Ristiawati, T., & Fauziyyah, F. (2021). Project Based Learning dalam pembelajaran kaiwa di masa Pandemi. <https://ejurnal-mapalusunima.ac.id/index.php/socul/article/download/2915/1222>

<https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/statistik-kunjungan-wisatawan-mancanegara-2021>

<https://muda.kompas.id/baca/2021/07/30/tur-virtual-cara-baru-berwisata-selama-pandemi-covid-19/>