



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

PEDOMAN TEKNIS

KETAR KETIR BLING

(Kartu Edukatif Dengan Teknologi Ar, Kegiatan Aktif Dan Interaktif Belajar Bahasa Inggris)

Tahun 2025





PROPOSAL INOVASI

KETAR KETIR BELAJAR BAHASA INGGRIS (KARTU EDUKATIF DENGAN TEKNOLOGI AR, KEGIATAN AKTIF DAN INTERAKTIF BELAJAR BAHASA INGGRIS)

TAHUN 2026

Alfha Sari,S.Pd

SMP NEGERI 1 TEBING TINGGI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan teknologi, perubahan cara berkomunikasi, serta tuntutan kompetensi abad ke-21 mendorong pendidik untuk terus beradaptasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta kepercayaan diri siswa dalam belajar.

Sebagai seorang guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Tebing Tinggi, Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatera Selatan, saya menyadari bahwa peran guru sangat penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Sekolah tempat saya mengajar merupakan sekolah yang cukup dipercaya oleh masyarakat karena memiliki berbagai prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik. Kepercayaan tersebut menjadi motivasi sekaligus tanggung jawab bagi saya untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Melalui proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, siswa diharapkan mampu berkembang menjadi generasi yang memiliki karakter kuat serta mampu mewujudkan dimensi Profil Lulusan, seperti keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, serta kemampuan komunikasi.

Salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa di era globalisasi adalah kemampuan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran di sekolah, tetapi juga sebagai sarana komunikasi global yang membuka peluang bagi siswa untuk memahami budaya internasional, mengakses berbagai sumber pengetahuan, serta berinteraksi dengan masyarakat dunia. Dengan kemampuan berbahasa Inggris yang baik, siswa akan memiliki kesempatan lebih luas untuk mengembangkan potensi diri dan bersaing di masa depan.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris seringkali masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan pengalaman saya mengajar di kelas VII, banyak siswa yang merasa kurang percaya diri ketika harus menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana. Hal ini terutama terlihat pada siswa yang baru memasuki jenjang SMP. Peralihan dari jenjang sekolah dasar ke sekolah menengah pertama menjadi masa penyesuaian yang cukup menantang bagi mereka. Sebagian besar siswa di tingkat sekolah dasar hanya mempelajari Bahasa Inggris secara terbatas dan lebih berfokus pada teori di dalam kelas. Kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan Bahasa Inggris dalam situasi nyata masih sangat sedikit.

Kondisi tersebut terlihat pada awal semester ketika saya mencoba berinteraksi dengan siswa menggunakan Bahasa Inggris. Beberapa siswa tampak terkejut, ada yang merasa malu, bahkan ada yang tidak mampu merespon percakapan sederhana. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa masih belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris secara aktif

dalam komunikasi sehari-hari. Rasa tidak percaya diri ini dapat menjadi hambatan bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.

Sebagai guru, saya menyadari bahwa pembelajaran Bahasa Inggris tidak seharusnya hanya berfokus pada hafalan materi atau pemahaman teori semata. Siswa perlu diberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka untuk memahami, mempraktikkan, serta merefleksikan penggunaan bahasa dalam konteks nyata. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan pendekatan yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa merasa nyaman untuk mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan.

Salah satu upaya yang saya lakukan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Melalui penggunaan teknologi, materi pembelajaran dapat disajikan secara visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, saya mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality (AR) yang diberi nama **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris**, yang merupakan singkatan dari **Kartu Edukatif dengan Teknologi AR, Kegiatan Aktif dan Interaktif Belajar Bahasa Inggris**. Media ini berupa kartu edukatif yang dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai menggunakan gawai siswa untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk visual interaktif dua dimensi maupun tiga dimensi.

Melalui media ini, siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk melihat objek pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dirancang agar siswa dapat berdiskusi, bekerja sama, serta mempraktikkan penggunaan Bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas belajar.

Dengan menghadirkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif di dalam kelas.

B. Tujuan

Tujuan dari inovasi pembelajaran **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** adalah:

1. Menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan bagi siswa.
2. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana.
3. Memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif.
4. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksploratif dan kolaboratif.
5. Mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan belajar siswa.

C. Manfaat

1. Bagi Siswa

- Membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris melalui visualisasi interaktif.
- Meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.
- Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- Mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan refleksi.

2. Bagi Guru

- Membantu guru menciptakan pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi.
- Memudahkan penyampaian materi melalui media visual interaktif.
- Mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran mendalam.

3. Bagi Sekolah

- Mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

4. Bagi Dunia Pendidikan

- Menjadi contoh praktik baik penggunaan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

D. Kecepatan Penciptaan Inovasi

Inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** lahir dari refleksi terhadap kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 1 Tebing Tinggi. Pada awal semester, melalui interaksi langsung dengan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Berangkat dari kondisi tersebut, saya mulai mencari alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Salah satu solusi yang dipilih adalah penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) yang memungkinkan integrasi objek virtual ke dalam dunia nyata.

Proses pengembangan inovasi ini meliputi tahapan refleksi kebutuhan pembelajaran, perancangan media kartu edukatif berbasis AR, serta penerapan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *discovery learning*. Lama waktu pengembangan inovasi dari tahap gagasan hingga implementasi di kelas selama 3 bulan.

E. Penggunaan IT (Informasi dan Teknologi)

Inovasi pembelajaran ini memanfaatkan teknologi **Augmented Reality (AR)** sebagai media pembelajaran interaktif. Teknologi AR memungkinkan penggabungan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi dengan lingkungan nyata sehingga siswa dapat melihat dan mengeksplorasi materi secara lebih menarik.

Media **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** berupa kartu edukatif yang memiliki dua sisi tampilan, yaitu sisi materi dan sisi kuis interaktif. Pada setiap kartu terdapat barcode yang dapat dipindai menggunakan gawai siswa. Setelah dipindai, siswa dapat mengakses konten pembelajaran yang menampilkan materi dalam bentuk visual interaktif 2D maupun 3D.

Teknologi AR yang digunakan dapat diakses melalui browser sehingga siswa tidak perlu mengunduh aplikasi tambahan. Hal ini memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan cepat menggunakan perangkat gawai mereka.

Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. Kebaharuan

Inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** menghadirkan pendekatan baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui integrasi media kartu edukatif dengan teknologi Augmented Reality. Kebaruan inovasi ini terletak pada penggunaan kartu edukatif yang dipadukan dengan teknologi AR sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi secara interaktif melalui visualisasi dua dimensi maupun tiga dimensi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi dengan objek pembelajaran secara langsung.

Selain itu, media ini dirancang untuk mendukung prinsip Pembelajaran Mendalam yang menekankan pada pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mengaplikasikan bahasa Inggris melalui aktivitas diskusi, kerja kelompok, serta presentasi.

Pendekatan ini juga mengintegrasikan pembelajaran berdiferensiasi, di mana siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan belajar sehingga setiap siswa mendapatkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya menghadirkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan reflektif.

B. Desain Inovasi

Desain inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan kartu edukatif dengan teknologi Augmented Reality.

Media ini terdiri dari kartu edukatif yang memiliki dua sisi, yaitu sisi materi pembelajaran dan sisi kuis interaktif. Setiap kartu dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai menggunakan gawai siswa. Setelah dipindai, siswa dapat melihat tampilan materi dalam bentuk visual interaktif melalui teknologi AR.

Dalam penerapannya, pembelajaran menggunakan pendekatan **Discovery Learning**, yang memungkinkan siswa menemukan konsep pembelajaran melalui eksplorasi dan diskusi.

Proses pembelajaran dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu:

- asesmen awal untuk mengetahui kemampuan siswa
- pembagian kelompok belajar berdasarkan kemampuan
- eksplorasi materi melalui kartu AR
- diskusi kelompok dan analisis materi

- pengerjaan kuis interaktif
- presentasi hasil diskusi
- refleksi pembelajaran

Pendekatan ini juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi dengan membagi siswa ke dalam kelompok awal, berkembang, dan mahir sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.

C. SOP Proses Inovasi

1. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu edukatif berbasis AR serta merancang kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan discovery learning.

2. Tahap Asesmen Awal

Guru melakukan asesmen awal untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam Bahasa Inggris serta gaya belajar siswa.

3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan belajar. Setiap kelompok kemudian menggunakan kartu edukatif AR untuk mengeksplorasi materi pembelajaran.

4. Tahap Diskusi dan Eksplorasi

Siswa melakukan diskusi kelompok untuk memahami materi serta menganalisis penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi.

5. Tahap Evaluasi

Siswa mengerjakan kuis interaktif melalui kartu AR untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

6. Tahap Refleksi

Guru dan siswa bersama-sama merefleksikan proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan kegiatan belajar.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses penciptaan inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris (Kartu Edukatif dengan Teknologi AR, Kegiatan Aktif dan Interaktif Belajar Bahasa Inggris)** dilakukan secara bertahap melalui proses refleksi pembelajaran, perancangan media, hingga implementasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Inovasi ini lahir dari kebutuhan nyata di kelas untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih aktif, bermakna, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi.

Secara umum, tahapan proses penciptaan inovasi ini dapat dijelaskan melalui beberapa fase utama sebagai berikut.

A. Tahap Identifikasi Permasalahan Pembelajaran

Tahap awal dimulai dengan refleksi terhadap kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 1 Tebing Tinggi. Pada awal semester, guru melakukan observasi terhadap kesiapan belajar siswa serta kemampuan dasar mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih merasa kurang percaya diri ketika harus menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan sederhana. Ketika guru mencoba berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris, sebagian siswa tampak terkejut, merasa malu, bahkan ada yang tidak mampu merespon percakapan sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dalam komunikasi sehari-hari.

Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya lebih banyak berfokus pada teori membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Output tahap ini adalah:

- Identifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas
- Refleksi kebutuhan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif

B. Tahap Perumusan Gagasan Inovasi

Berdasarkan hasil refleksi terhadap kondisi pembelajaran, guru mulai merumuskan gagasan inovasi yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang dipilih adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Guru kemudian mengembangkan ide penggunaan **Augmented Reality (AR)** sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata. Teknologi ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan visual bagi siswa.

Dari gagasan tersebut lahirlah inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris**, yaitu media pembelajaran berupa kartu edukatif yang dipadukan dengan teknologi AR. Nama KETAR KETIR merupakan akronim dari **Kartu Edukatif dengan Teknologi AR, Kegiatan Aktif dan Interaktif Belajar Bahasa Inggris**.

Output tahap ini adalah:

- Konsep dasar inovasi pembelajaran berbasis AR
- Penentuan nama inovasi dan tujuan penggunaannya

C. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Setelah konsep inovasi ditentukan, tahap berikutnya adalah merancang media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini guru mengembangkan media berupa kartu edukatif yang memiliki dua sisi tampilan, yaitu sisi materi pembelajaran dan sisi kuis interaktif.

Setiap kartu dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai menggunakan gawai siswa. Ketika barcode dipindai, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk visual dua dimensi maupun tiga dimensi melalui teknologi AR.

Media ini dirancang agar mudah diakses oleh siswa tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, karena dapat dibuka langsung melalui browser pada perangkat gawai. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan media tersebut secara praktis selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Output tahap ini adalah:

- Desain kartu edukatif berbasis AR
- Materi pembelajaran yang terintegrasi dalam media AR
- Kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa

D. Tahap Implementasi Pembelajaran di Kelas

Setelah media pembelajaran selesai dirancang, inovasi ini kemudian diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan **Discovery Learning** yang memungkinkan siswa menemukan konsep pembelajaran melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah kegiatan, antara lain:

1. Asesmen Awal

Guru melakukan asesmen awal untuk mengetahui kemampuan dasar siswa serta gaya belajar yang mereka miliki.

2. Pembagian Kelompok Belajar

Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok berdasarkan kemampuan belajar, yaitu kelompok awal, berkembang, dan mahir.

3. Eksplorasi Materi melalui Media AR

Siswa memindai barcode pada kartu edukatif untuk mengeksplorasi materi pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk visual interaktif.

4. Diskusi dan Analisis Materi

Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami materi serta menganalisis penggunaan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi.

5. Pengerjaan Kuis Interaktif

Siswa mengerjakan kuis yang tersedia pada sisi kedua kartu untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

6. Presentasi dan Refleksi

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan refleksi pembelajaran di depan kelas.

Output tahap ini adalah:

- Kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif
- Peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar

E. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui penilaian formatif menggunakan rubrik yang mencakup beberapa aspek, seperti:

- kemampuan siswa menggunakan Bahasa Inggris sesuai konteks
- keaktifan siswa dalam diskusi kelompok
- kemampuan bekerja sama dengan teman
- kemampuan siswa dalam menggunakan media AR

Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penerapan inovasi pembelajaran ini. Refleksi juga membantu guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar berikutnya.

Output tahap ini adalah:

- Hasil evaluasi pembelajaran
- Refleksi terhadap efektivitas penggunaan media AR

BAB IV

PENUTUP

Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era yang terus berkembang. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk menjawab berbagai tantangan pembelajaran di kelas.

Inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris (Kartu Edukatif dengan Teknologi AR, Kegiatan Aktif dan Interaktif Belajar Bahasa Inggris)** merupakan salah satu bentuk upaya untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Inovasi ini lahir dari refleksi terhadap kondisi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Rasa malu, terkejut, atau tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sederhana menjadi salah satu hambatan bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa mereka.

Melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR), pembelajaran Bahasa Inggris dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dalam bentuk visual interaktif yang menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata. Dengan cara ini, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan materi, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

Penggunaan media kartu edukatif berbasis AR dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran melalui gawai dengan memindai barcode pada kartu edukatif. Materi yang ditampilkan dalam bentuk visual dua dimensi maupun tiga dimensi membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, adanya kuis interaktif yang dapat diakses melalui kartu tersebut juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran yang menggunakan media ini juga dirancang dengan pendekatan *discovery learning* yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi, berdiskusi dengan teman, serta mempraktikkan penggunaan Bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas belajar. Kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada guru sebagai pusat pembelajaran, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, penggunaan teknologi AR juga memberikan peluang bagi guru untuk menerapkan prinsip Pembelajaran Mendalam yang meliputi pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Siswa didorong untuk memahami makna dari apa yang mereka pelajari, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, serta menikmati proses belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Melalui inovasi ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami materi Bahasa Inggris secara teoritis, tetapi juga memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk

menggunakan bahasa tersebut dalam komunikasi sehari-hari. Pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Ke depan, inovasi **KETAR KETIR Belajar Bahasa Inggris** diharapkan dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan dukungan teknologi yang tepat serta kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, proses belajar mengajar diharapkan dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Melalui upaya inovasi yang berkelanjutan, pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang baik, tetapi juga memiliki keterampilan komunikasi, kreativitas, serta kepercayaan diri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.