

INTISARI

RANCANG BANGUN MODEL PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SMK BUDI KARYA NATAR

Oleh

Anton Cahyono

anton.1911010045@mail.darmajaya.ac.id

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah kunci dalam membentuk generasi muda yang berkualitas, tetapi siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami *hardware* komputer. Solusi inovatifnya adalah dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran. Rancang bangun pembelajaran *Augmented Reality* di SMK Budi Karya Natar diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pembuatan aplikasi Model Pembelajaran Pengenalan *Hardware* Komputer berbasis *Augmented Reality* menggunakan *Unity* dan *Blender* memberikan visualisasi realistik dan interaktivitas yang meningkatkan pemahaman konsep. Meskipun memiliki kelebihan, seperti pengalaman pembelajaran yang menarik dan aksesibilitas di berbagai perangkat Android, terdapat juga beberapa kekurangan, seperti keterbatasan perangkat dan kompleksitas pengembangan. Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup pengembangan aplikasi yang lebih kompatibel dengan berbagai perangkat smartphone dan penambahan konten yang beragam untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata kunci : *Augmented Reality, Unity, Blender, Android.*