

## ABSTRAK

---

Pembelajaran menggunakan media dan perkembangan teknologi saat ini dapat menjadi inovasi baru dan menjawab permasalahan pembelajaran di kelas. Salah satu materi yang diajarkan pada tingkat SMK adalah pengenalan elemen-elemen perangkat keras komputer. Teknologi yang digunakan untuk media pembelajaran adalah Augmented Reality. Secara garis besar, Augmented Reality merupakan penggabungan benda-benda nyata dan maya yang berada di lingkungan nyata dalam waktu yang nyata dan terintegrasi dengan baik dan jelas. Dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi diikuti dengan siswa memperhatikan ke guru dan modul. Masalah yang dihadapi adalah ketersediaan objek-objek untuk diperkenalkan kepada siswa tidak lengkap mengakibatkan siswa kurang mampu mengenal komponen komputer tersebut dan tidak menerima materi secara maksimal. Aplikasi ini dapat digunakan guru dan siswa dengan menggunakan *smartphone*. Aplikasi diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran bagi para siswa SMK dalam mempelajari elemen-elemen perangkat keras komputer. Aplikasi ini dibuat dengan metode *prototype*, menggunakan *software* Unity dan Blender untuk membuat objek 3D. Untuk menampilkan animasi objek pada layar *smartphone* diperlukan sebuah *marker*.

Kata Kunci: Pengenalan Elemen-Elemen Perangkat Keras Komputer, Augmented Reality, Unity, Blender, *Marker*.