SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2026
UNIVERSITAS LAMPUNG

1. JUDUL PENGABDIAN
Pelatihan Pembuatan Konten *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital Siswa SMA Negeri 9 Bandar Lampung

2. PENULIS

Resty Annisa[1*], Rio Ariestia Pradipta[2], Raden Arum Setia Priadi[3], Nurrahma[4], Muhammad Nur Khawarizmi[5]
[1,2,3,4,5] Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Lampung
*Email Ketua: resty.annisa@eng.unila.ac.id | Kontak WA: 085273885548

3. PENDAHULUAN
Latar Belakang: SMA Negeri 9 Bandar Lampung didukung oleh talenta siswa yang adaptif terhadap teknologi gawai, namun pemanfaatannya masih dominan untuk konsumsi media sosial dan hiburan pasif. Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut penguasaan literasi digital interaktif seperti AR.

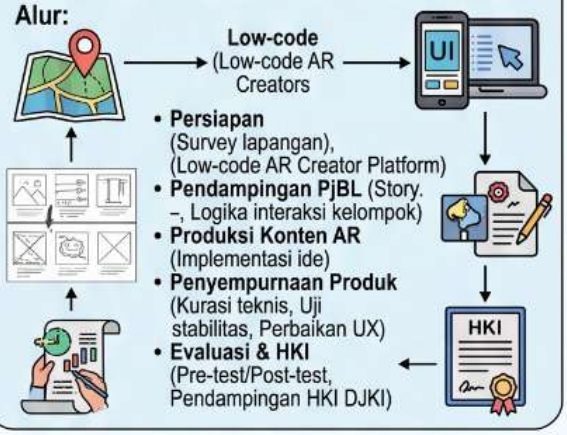
Masalah: Permasalahan utama mitra berakar pada rendahnya keterampilan teknis siswa dalam merancang aset 3D serta ketiadaan pelatihan terstruktur berbasis gawai pribadi.

Urgensi: Mengalihkan perilaku konsumtif gawai menjadi kegiatan produksi konten edukatif.

Tujuan: Mentransformasi peran 34 siswa dari konsumen pasif gawai menjadi *content creator* digital, meningkatkan kompetensi terapan, serta menghasilkan produk AR interaktif berlegalitas Hak Cipta.

4. METODOLOGI
Pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis pemanfaatan perangkat mandiri (smartphone dan laptop siswa).

Alur:

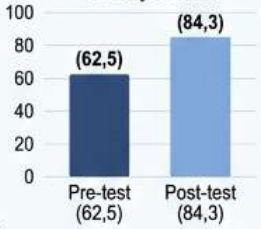


HASIL
Capaian Kuantitatif:
- **Jumlah Peserta** 34 siswa.
- **Pre-test:** 62,5. **Post-test:** 84,3
- **Selisih Skor:** +21,8 poin
- **Jumlah Produk:** 6 konten AR edukatif

Aktivitas: Storyboard, perakitan aset 3D, uji AR pada peranti siswa.
Luaran Tambahan: 1 pendaftaran sertifikat Hak Cipta karya terbaik.



Peningkatan Nilai Kompetensi



Output Produk AR



PEMBAHASAN
- **Platform** Low-code PjBL efektif
- Zero additional hardware investment (menggunakan laptop dan smartphone siswa).
- **Evaluasi** pre-test/post-test kenaikan skor kompetensi 34,88%.
- **Manfaat bagi sekolah:** 6 konten AR karya pertama, kesadaran legalitas HKI, dorongan klub content creator siswa.



KESIMPULAN
- Semua tahapan PjBL terlaksana menggunakan gawai siswa.
- **34 siswa** bertransformasi menjadi *content* creator digital.
- Peningkatan **rata-rata kompetensi** dari **62,5** (pre-test) menjadi **84,3** (post-test), naik **34,88%.**
- **6 konten AR** dan **1 pendaftaran Hak Cipta** dihasilkan.

REFERENSI

Arifin, M. Z., & Ramadhan, F. (2023).
Kurniawan, A., & Saputra, D. (2023).
Pratama, R. A. (2022).
Rahmawati, M. A. (2022).
Rahmawati, E., & Setiawan, B. (2023).
Sari, M. P., & Wijaya, K. (2025).

UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan kepada LPPPM Universitas Lampung (Skema PkMU Tahun 2026), serta pimpinan, guru, dan siswa SMA Negeri 9 Bandar Lampung atas kerja sama dan partisipasi aktifnya.