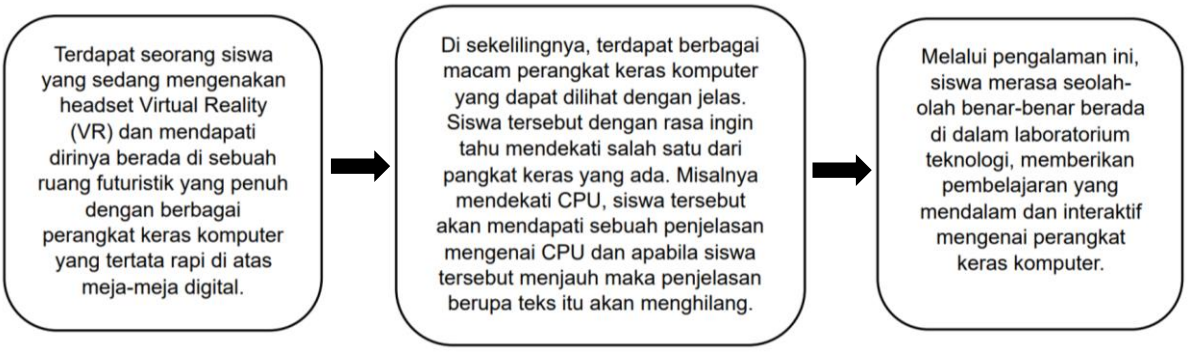
Terdapat seorang siswa yang sedang mengenakan headset Virtual Reality (VR) dan mendapati dirinya berada di sebuah ruang futuristik yang penuh dengan berbagai perangkat keras komputer yang tertata rapi di atas meja-meja digital.
Di sekelilingnya, terdapat berbagai macam perangkat keras komputer yang dapat dilihat dengan jelas. Siswa tersebut dengan rasa ingin tahu mendekati salah satu dari pangkat keras yang ada. Misalnya mendekati CPU, siswa tersebut akan mendapati sebuah penjelasan mengenai CPU dan apabila siswa tersebut menjauh maka penjelasan berupa teks itu akan menghilang.
Melalui pengalaman ini, siswa merasa seolah-olah benar-benar berada di dalam laboratorium teknologi, memberikan pembelajaran yang mendalam dan interaktif mengenai perangkat keras komputer.