

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL BENUA UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN  
MARKERLESS AUGMENTED REALITY DI SD NEGERI 1 PARAKAN  
ROWOSARI**

**DIDIK SETIYA TRI HANDIKA**

(Pembimbing : Noor Ageng Setiyanto, M.Kom)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201307480@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRAK**

Pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk menunjang prestasi belajar siswa. SD N 1 Parakan Rowosari sebagai objek penelitian memiliki media pembelajaran Globe Dunia dan Peta Dunia untuk mempermudah dalam penyampaian materi khususnya bab mengenai benua. Namun hasil prestasi belajar siswa rata-rata masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Menurut hasil pengamatan pengampu kelas VI, salah satu faktornya yaitu kurangnya minat belajar siswa. Pada penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil prestasi belajar melalui minat belajar siswa dengan pengembangan media pembelajaran yang ada yaitu Globe Dunia menggunakan teknologi Markerless Augmented Reality yang akan menampilkan objek 3D benua dan informasi sesuai dengan Buku Sekolah Elektronik yang digunakan disekolah tersebut. Hasil yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi Markerless Augmented Reality ini berhasil meningkatkan sebesar 477,48 dari 30 siswa kelas VI. Namun untuk kedepannya masih diperlukannya pengembangan lagi, karena aplikasi ini hanya dapat melakukan scanning terhadap Globe Dunia berskala 1 : 50.000.000 berdiameter 25 cm. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat melakukan scanning terhadap Globe Dunia berbagai ukuran dan Peta Dunia.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Benua, Markerless, Augmented Reality

**LEARNING MEDIA OF CONTINENT INTRODUCTION TO IMPROVE  
STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT USING MARKERLESS  
AUGMENTED REALITY AT SD N 1 PARAKAN ROWOSARI**

**DIDIK SETIYA TRI HANDIKA**

(Lecturer : Noor Ageng Setiyanto, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201307480@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRACT**

The importance of instructional media as one tool to support student achievement. SD N 1 Parakan Rowosari as research object has World Globe and World Map as learning media to simplify the delivery of learning materials, especially chapter to know the continent. But the results of student achievement on average still below the Minimum Criteria of Completeness. According to the observation of class VI, one of the factors is lack of interest in student learning. In this research focuses on improving learning achievement outcomes through student learning interests with the development of learning media that is the World Globe using Markerless Augmented Reality technology that will display 3D objects of the continent and information according to Electronic School Books used in the school. The results obtained from the development of learning media using Markerless Augmented Reality technology was successfully increased by 477.48 from 30 students of class VI. But for the future still need the development again, because this application can only do scanning on World Globe scale 1: 50.000.000 diameter 25 cm. For further development is expected to scan the World Globe of various sizes and World Map.

Keyword : Learning Media, Continent, Markerless, Augmented Reality