

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan sejak dini kepada siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Meskipun begitu, masih banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan karena tidak menarik dan membosankan. Hal tersebut berdampak pada penurunan motivasi belajar mereka dalam pelajaran matematika, tingkat motivasi siswa yang rendah ditunjukkan oleh siswa siswi Sekolah Dasar Negeri 2 Sukapura kelas V. Terdapat 23 siswa dengan tingkat motivasi belajar matematika yang rendah dan 8 siswa dengan motivasi sedang. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membangun pembelajaran berbasis *game* atau *game* edukasi mengenai pelajaran matematika dengan dukungan agen pedagogis untuk meningkatkan ketertarikan motivasi belajar siswa. Metode *Quantum Learning* diterapkan untuk memberikan dukungan berupa umpan balik yang disesuaikan dengan kemajuan, kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari partisipan. Untuk mengukur sejauh mana pengaruh penerapan agen pedagogis pada pembelajaran Matematika digunakan eksperimen menggunakan *Pretest-Posttest Designs*. Hasil belajar dengan pendekatan agen *Quantum Learning*, menunjukkan perbandingan tingkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi dengan agen pedagogis lebih baik daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi tanpa agen.

Kata Kunci: Game Edukasi, Agen pedagogi, Motivasi, *Quantum Learning*,