

## ABSTRAK

Di Indonesia, banyak orang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris, Mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit dipelajari oleh masyarakat umum padahal bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia. Hal ini berhubungan dengan motivasi belajar siswa yang rendah. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris maka dibangun aplikasi *game* edukasi dengan fitur agen pedagogis menggunakan metode *strategic scaffolding*. Aplikasi ini akan menemani dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat dasar. Untuk menilai dampak agen pedagogis yang disematkan pada *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa maka dilakukan penelitian eksperimen menggunakan *pre-posttest design* dengan tambahan modifikasi kuesioner MSLQ sebagai indikator penilaian agen dalam pengujian metode *strategic scaffolding*. Melalui metode pendekatan agen *strategic scaffolding*, perbandingan tingkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi serta agen pedagogis lebih baik daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi tanpa agen.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Agen pedagogi, Motivasi, *Strategic Scaffolding*