

## Abstrak

Pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar (SD). Namun, saat ini masih banyak siswa yang masih merasa jenuh pada pembelajaran Matematika. Faktor penyebabnya adalah guru tidak menggunakan media yang menarik dan menggunakan metode yang sama. Penelitian ini bertujuan membangun agen pedagogis, yang merupakan agen animasi dengan kemampuan interaktif yang digunakan sebagai asisten pembelajaran dalam lingkungan virtual. Agen pedagogis pada penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga dapat menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa. Sistem dibangun dengan konsep perancangan *rational unified process* (RUP) dan perancangan agen pedagogis menggunakan metode *scaffolding*. Untuk mengukur sejauh mana pengaruh penerapan agen pedagogis pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) digunakan eksperimen menggunakan *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Designs* dengan tambahan angket untuk mengukur kejenuhan belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa metode *scaffolding* menggunakan agen pedagogis memberikan pengaruh yang baik untuk penurunan kejenuhan pada pembelajaran siswa.

**Kata Kunci** : *animated pedagogical agent, rational unified process, scaffolding, pembelajaran matematika, Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Designs.*