

**Penerapan Game Edukasi dengan Dukungan Agen Pedagogis  
pada Pembelajaran Pecahan Menggunakan Metode Quantum Learning  
(Studi Kasus: Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura)**

**Tugas Akhir  
diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana  
pada Program Studi S1 Informatika  
Fakultas Informatika  
Universitas Telkom**

**1301204200**

**Maulana Ihsan**



**PROGRAM STUDI SARJANA INFORMATIKA**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG**

**2024**