

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran SQL melalui penerapan agen pedagogis animasi (Animated Pedagogical Agent/APA) dengan metode Scaffolding dalam aplikasi pembelajaran SQL berbasis gamifikasi. SQL, sebagai bahasa utama dalam pengelolaan data pada sistem manajemen basis data relasional (RDBMS), sering kali dianggap sulit oleh mahasiswa. Survei awal menunjukkan rendahnya minat dan kesulitan mahasiswa dalam mempelajari SQL. Untuk mengatasi masalah tersebut, APA diterapkan dengan metode Scaffolding yang memberikan bantuan bertahap dalam bentuk penjelasan langkah demi langkah, contoh-contoh praktis, serta umpan balik secara langsung. Seiring dengan perkembangan kemampuan mahasiswa, dukungan dari APA secara bertahap dikurangi, memungkinkan kemandirian belajar. Pre-test dilakukan dengan aplikasi tanpa agen pedagogis, sementara post-test dilakukan setelah menggunakan aplikasi dengan agen pedagogis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat yang diukur melalui peningkatan nilai tes dari Pre-Test ke Post-Test. Namun, ditemukan penurunan persepsi mahasiswa terkait nilai-nilai SQL pada dunia nyata, yang menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek materi tersebut. Secara keseluruhan, penerapan metode Scaffolding pada APA memberikan hasil positif dalam meningkatkan minat mahasiswa terhadap SQL, meskipun ada beberapa area yang masih perlu diperbaiki.

Kata kunci: SQL, Agen Pedagogis, *Scaffolding*, aplikasi pembelajaran, minat belajar, pembelajaran berbasis agen.