

**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