

**Perancangan Gamifikasi Mystery Box Tanaman sebagai Implementasi Pembelajaran
Bermakna untuk Meningkatkan *Green Affective* pada Siswa di SMPN 1 Warureja
Tegal**

disusun oleh :

RAZNI YUKTI ANDIYANI (206012310002)



**PROGRAM STUDI MAGISTER DESAIN
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2025**