

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Aksi Nyata dilaksanakan di SMPN 1 Warureja setiap seminggu sekali.....	16
Gambar 2. Hasil survei Sikap Hijau di SMPN 1 Warureja Tegal.....	18
Gambar 3. Hasil survei pembelajaran bermakna di SMPN 1 Warureja Tegal.....	19
Gambar 4. RTH dan Greenhouse di SMPN 1 Warureja.....	20
Gambar 5. Atribut Meaningful Learning Teori Konstruktivisme.....	27
Gambar 6. Infografis Design Thinking.....	31
Gambar 7. Infografis Data 360.....	32
Gambar 8. Octalysis Framework.....	39
Gambar 9. Diagram Teori Cognitive Load.....	42
Gambar 10. Color Image Scale.....	43
Gambar 11. Integrated Cognitive Affective Model of Learning with Multimedia (ICALM).....	45
Gambar 12. Contoh perancangan karakter Antropomorfisme.....	46
Gambar 13. Kerangka Teoritis Perancangan Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	53
Gambar 14. Pendekatan Design Thinking.....	58
Gambar 15: Kerangka Penelitian.....	59
Gambar 16. Gambaran tentang Cluster Sampling.....	62
Gambar 17. Timeline Penelitian.....	65
Gambar 18. Gerbang Masuk SMPN 1 Warureja.....	65
Gambar 19. Mind Mapping Penentuan Ide Permainan.....	73
Gambar 20. Mind Mapping Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	76
Gambar 21. Data 360 SMPN 1 Warureja.....	78
Gambar 22. Daftar Kepala Sekolah SMPN 1 Warureja dari tahun ke tahun dan lama menjabat. Sumber : Dokumen Pribadi.....	79
Gambar 23. Infografis Sumber Daya Manusia Guru di SMPN 1 Warureja.....	80
Gambar 24. Demografik Siswa-siswi SMPN 1 Warureja per Desember 2024.....	81
Gambar 25. Logo SMPN 1 Warureja.....	84
Gambar 26. Kegiatan Non-Ekstrakurikuler.....	85
Gambar 27. Fasilitas Sekolah di SMPN 1 Warureja.....	86
Gambar 28. Jenis-Jenis tanaman di Ruang Terbuka Hijau milik SMPN 1 Warureja.....	86
Gambar 29. Green House Milik SMPN 1 Warureja.....	87
Gambar 30. Kondisi Fasilitas Ruang Terbuka Hijau di SMPN 1 Warureja.....	88
Gambar 31. Letak SMPN 1 Warureja.....	88
Gambar 32. Lokasi Geografis SMPN 1 Warureja.....	89
Gambar 33. Jarak Antara SMPN 1 Warureja dengan Pusat Kab. Tegal dan Kota Pemalang.....	89
Gambar 34. Kondisi Banjir di SMPN 1 Warureja 06 Februari 2023.....	90
Gambar 35. Dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah.....	93
Gambar 36. Alur Bermain Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	103
Gambar 37. Ide Layout Kartu Tantangan Permainan Mystery Plant.....	104
Gambar 38. Desain mekanisme Kartu Tantangan.....	105
Gambar 39. Sketsa Judul Gamifikasi Mystery Plant.....	109

Gambar 40. Moodboard Sketsa Desain Maskot dari Game Animal Crossing.....	109
Gambar 41. Sketsa Maskot Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	110
Gambar 42. Sketsa Desain Packaging Mystery Box Set.....	110
Gambar 43. Desain Packaging Penyimpanan Bibit Tanaman.....	111
Gambar 44. Desain Sketsa Kartu Tantangan.....	111
Gambar 45. Desain Sketsa Terpilih.....	112
Gambar 46. Desain Identitas Visual Warna dan Maskot Permainan.....	113
Gambar 47. Desain Packaging Box Mystery Box.....	113
Gambar 48. Desain High Fidelity Kartu Tantangan.....	114
Gambar 49. Kartu Tantangan 2 dan 3, Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	115
Gambar 50. Tantangan 4 dan Tantangan 5, Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	115
Gambar 55. Tantangan 6 dan 7 , Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	116
Gambar 56. Kartu Tantangan 8 dan 9, Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	116
Gambar 57. Kartu Tantangan 10. Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	116
Gambar 59. Lembar Jawaban Siswa Tantangan 1,.....	118
Gambar 60. Jurnal Mystery Plant dengan penyesuaian terhadap Tantangan.....	119
Gambar 61. Desain Stempel Apresiasi dari Guru berbasis meme kucing.....	120
Gambar 62. Desain Kemasan Media Tanam Cocopeat.....	121
Gambar 63. Desain Kemasan Pupuk NPK.....	122
Gambar 64. Pot Kecil dan Semprotan.....	123
Gambar 65. Katalog Tanaman,.....	123
Gambar 66. Percobaan Siswa Melaksanakan Tantangan di Mystery Plant.....	126