

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
Kata Pengantar.....	5
Abstrak.....	6
DAFTAR ISI.....	7
BAB 1 PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Identifikasi masalah.....	21
1.3 Rumusan Masalah.....	22
1.4 Tujuan Penelitian.....	23
1.5 Manfaat Penelitian.....	23
1.6 Kebaruan Penelitian.....	23
1.7 Sistematika Penulisan.....	24
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	26
2.1 Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning).....	26
2.2 Pengertian Green Affective (Sikap Hijau) di Sekolah.....	29
2.3 Design Thinking.....	30
2.4 Pendekatan Metode Pengumpulan Data 360 Derajat.....	32
2.5 PEST.....	35
2.6 SWOT.....	35
2.7 Teori Gamifikasi.....	37
2.7.2 Teori Gamifikasi Octalysis Yu-Kai Chou.....	39
2.7.3 Elemen Gamifikasi.....	41
2.8 Desain Visual dalam Implementasi Gamifikasi Edukasi.....	41
2.8.1 Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory).....	42
2.8.3 Prinsip Visual Engagement dalam Game Edukasi.....	44
2.8.4 Teori Antropomorfisme dalam Desain Karakter.....	45
2.9 Rekomendasi Jenis Bibit Tanaman untuk Proyek Edukatif di Sekolah.....	47
2.8.1 Kriteria Bibit Tanaman yang Cocok untuk Proyek Edukatif.....	47
2.8.2 Rekomendasi Tanaman Khas/Endemik dari Sekitar Tegal yang Memenuhi Kriteria.....	48
2.9 Penelitian Terdahulu.....	50
2.9.1 Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Sains dalam Media “Find the Plant”.....	51
2.9.2 Mystery Box sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	52
2.9.3 Permainan Bertema Tanaman dalam Konteks Literasi Lingkungan.....	52
2.9.4 Penguatan Konsep Taksonomi Tanaman melalui Permainan Puzzle.....	53
2.10 Kerangka Teoritis.....	53
2.11 Asumsi atau Preposisi Penelitian.....	55
2.12 Ruang Lingkup Penelitian.....	56

BAB III METODE.....	58
3.1 Pendekatan Penelitian.....	58
3.2 Populasi dan Sampel.....	62
3.3 Fokus Penelitian.....	63
3.3.1 Objek Penelitian.....	63
3.3.2 Subjek Penelitian.....	63
3.3.3 Waktu Penelitian.....	64
3.3.4 Lokasi Penelitian.....	65
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	66
3.5 Uji Validitas Data.....	66
3.6 Metode Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	67
3.6.1 Metode Analisis Data pada Tahap Empathize & Define.....	68
3.6.2 Metode Analisis Data pada Tahap Ideate & Prototyping.....	68
3.6.3 Metode Analisis Data pada Tahap Testing.....	68
3.7 Metode Perancangan.....	72
3.8 Tema atau Big Idea.....	72
3.9 Tahap Pencarian Ide Rancangan.....	73
3.10 Tahap Perancangan Prototipe.....	77
BAB IV ANALISIS DATA.....	78
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	78
4.1.1 Profil dan Sejarah SMPN 1 WARUREJA.....	78
4.1.2 Sumber Daya Manusia (Guru, Tenaga Pendidik, dan Siswa).....	80
4.1.3 Rencana Strategis SMPN 1 WARUREJA.....	82
4.1.4 Fasilitas SMPN 1 WARUREJA.....	85
4.1.5 Kondisi Lingkungan SMPN 1 WARUREJA.....	88
4.1.6 Pemasok dan Pemodal.....	90
4.1.7 Proses Kerja Sekolah.....	90
4.1.8 Teknologi SMPN 1 WARUREJA.....	90
4.1.9 Kebijakan SMPN 1 WARUREJA.....	90
4.1.10 End User SMPN 1 WARUREJA.....	90
4.1.9 Pesaing SMPN 1 WARUREJA.....	91
4.1.10 Perantara Sekolah.....	91
4.1.12 Wawancara Observasi SMPN 1 WARUREJA.....	92
4.1.13 Data Wawancara.....	93
4.2 Identifikasi Kondisi Eksisting dan Kebutuhan Pembelajaran Lingkungan Hidup di SMPN 1 Warureja Tegal.....	94
4.2.1 Analisis Faktor Internal di SMPN 1 Warureja.....	94
4.2.3 Analisis Faktor Eksternal dengan Metode PESTLE.....	95
4.2.4 Analisis SWOT.....	97
4.2.5 Matriks Strategi SWOT SMPN 1 Warureja.....	100
4.2.6 Perumusan Solusi: Modul Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	101

4.3 Perancangan dan Pengembangan Media Gamifikasi Mystery Box Tanaman.....	101
4.3.2 Penyusunan Alur Skenario Permainan.....	102
4.3.3 Ide Perancangan Desain Kartu Tantangan.....	104
4.3.4 Ide Perancangan Identitas Visual Gamifikasi.....	108
4.4 Purwarupa Perancangan Gamifikasi “Mystery Box Plant”.....	112
4.4.1 Desain Kemasan Kotak Mystery Plant.....	113
4.4.2 Desain Kartu Tantangan Siswa.....	114
4.4.3 Desain Lembar Jawaban Siswa.....	117
4.4.4 Desain Kemasan Perangkat Permainan (Media Tanam, Pupuk, Bibit, Semprotan, Pot Kecil dan Katalog Tanaman).....	120
4.4.5 Analisis Rencana Anggaran Biaya (RAB) Permainan Mystery Box Tanaman.	124
4.5 Uji Coba Prototipe Permainan Mystery Box pada Siswa SMPN 1 Warureja.....	126
4.5.1 Tujuan Uji Coba.....	126
4.5.2 Subjek dan Setting Pengujian.....	126
4.5.3 Proses Pelaksanaan Pengujian.....	126
BAB V KESIMPULAN.....	130
5.1 Kesimpulan.....	130
5.2 Saran.....	130
5.3 Pengembangan Ke Depan.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133