

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rekomendasi Jenis Tanaman Untuk Gamifikasi Mystery Plant.....	48
Tabel 2. Daftar Penelitian Terdahulu terkait Implementasi Media dalam Edukasi Tanaman...	50
Tabel 3. Waktu Penelitian.....	64
Tabel 4. Indikator Pre-Test dan Post-Test, Sumber : Dokumen Pribadi.....	69
Tabel 5. Skoring Pemilihan Ide Gamifikasi, Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	75
Tabel 6. Analisis Faktor Internal SMPN 1 Warureja.....	94
Tabel 7. Analisis Faktor Eksternal di SMPN 1 Warureja Tegal.....	95
Tabel 8. Ringkasan SWOT SMPN 1 Warureja Tegal.....	99
Tabel 9. Matriks SWOT Strategis SMPN 1 Warureja.....	100
Tabel 10. Rencana Anggaran Biaya Proyek Gamifikasi Mystery Box Plant.....	124
Tabel 11. Hasil Post-Test dan Pre-Test Peserta Uji Coba Permainan.....	127
Tabel 12. Kategori Efektivitas berdasarkan teori N-Gain.....	128