

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

Razni Yukti Andiyani

Magister Desain Fakultas Industri Kreatif – Universitas Telkom

heyrazni@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Rendahnya kesadaran dan kepedulian siswa terhadap lingkungan hidup menjadi tantangan dalam pelaksanaan program penghijauan di SMPN 1 Warureja, Tegal. Dimana program penghijauan sekolah merupakan salah satu visi yang telah ditetapkan oleh sekolah. Kegiatan menanam yang bersifat instruktif kurang mampu menumbuhkan keterlibatan emosional siswa secara bermakna. Penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi bernama Mystery Box Tanaman yang mendorong pembelajaran bermakna dan menumbuhkan *green affective* (sikap hijau) pada siswa. Siswa akan diminta untuk menebak jenis tanaman berdasarkan benih yang diberikan secara acak, sehingga siswa tertantang untuk menanamnya dan hanya bisa menebak tanaman tersebut hanya jika berhasil menanamnya. Menggunakan metode design thinking, proses perancangan dilakukan melalui lima tahap : Emphatize, define, ideate, prototype, dan test. Implementasi Mystery Box Tanaman berhasil meningkatkan rasa penasaran, kepedulian, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas penghijauan. Media ini mendorong keterlibatan afektif dan tanggung jawab lingkungan siswa secara alami dan menyenangkan, menunjukkan potensi besar pendekatan gamifikasi dalam edukasi lingkungan sekolah

Kata Kunci : *Gamifikasi, Pembelajaran Bermakna, Green Affective, Mystery Box.*