

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Gambar 2.6.1 Piramida Elemen Game.....	19
Gambar 3.3.1 Kerangka Penelitian	22
Gambar 3.4.1 Metode Analisis	27
Gambar 4.1.1 Gedung Sekolah SMAIT Assyifa dari tampak atas	29
Gambar 4.1.2 Struktur organisasi sekolah SMAIT Assyifa Boarding School th.2020-2021	30
Gambar 4.1.3 Poster Syifest 2022 dan pelaksanaan kegiatannya sumber: dokumentasi Sekolah	32
Gambar 4.2.1 Grafik Tingkat Kejenuhan Murid terhadap Program Non-Akademik SMAIT Assyifa Boarding School	34
Gambar 4. 2.2 Program Kemuridan yang paling jenuh	35
Gambar 4.3.1 Pelaksanaan program Pramuka SMAIT Assyifa Boarding School	35
Gambar 4.3.2 Strategi pelaksanaan program pramuka di SMAIT Assyifa Boarding School.....	36
Gambar 4.5.1 Sketsa 1 Kartu Edukatif	41
Gambar4.5.2 Sketsa 2 role-playing games.....	41
Gambar 4.5.3 Sketsa 3 Boardgame.....	42
Gambar 4.6.1 Sketsa Kartu Morse.....	44
Gambar 4.6.2 Prototip awal Kartu Morse	45
Gambar 4.6.3 Prototip sederhana Kartu Morse setelah direvisi	45
Gambar 4.6.4 Sketsa dan prototip awal Arena Boardgame.....	46
Gambar 4.6.5 Rancangan Final Arena Boardgame MORSERIANS!	47