

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale Menurut Zhang dkk	10
Gambar 2.2. Contoh Permainan <i>Strategy board game</i> (Catur)	18
Gambar 2.3. Contoh Permainan <i>Eurogame</i> (Puerto Rico)	19
Gambar 2.4. Contoh Permainan <i>Race Game</i> (Ludo)	19
Gambar 2.5. Contoh Permainan <i>Roll and Move Game</i> (Monopoli)	20
Gambar 2.6. Contoh Permainan <i>Trivia Game</i> (Trivial Pursuit)	20
Gambar 2.7. Contoh Permainan <i>Word Game</i> (Scrabble)	20
Gambar 2.8. Kerangka Teori	28
Gambar 3.1. Proses <i>Design Thinking</i>	30
Gambar 3.2. <i>Cluster Random Sampling</i>	33
Gambar 3.3. Triangulasi Data	40
Gambar 3.4. Kerangka Analisis Data	40
Gambar 4.1. SMP Telkom, Data Awal dan Data Lanjutan.....	43
Gambar 4.2. SMP PGRI Buahbatu, Data Awal dan Data Lanjutan	44
Gambar 4.3. SMP Bina Taruna, Data Awal dan Data Lanjutan	45
Gambar 4.4. SMPN 1 Dayeuhkolot, Data Awal dan Data Lanjutan	45
Gambar 4.5. <i>Mind Mapping</i> Ide Strategi	62
Gambar 4.6. <i>Mind Mapping</i> Ide Konten Visual	69
Gambar 4.7. <i>Moodboard</i> Visual	69
Gambar 4.8. Font Montserrat dan Gagalini	70
Gambar 4.9. Skema Warna	70
Gambar 4.10. <i>Board/ Papan Permainan</i>	73
Gambar 4.11. Kartu	74
Gambar 4.12. Tile	74
Gambar 4.13. Pion	74
Gambar 4.14. Dadu	75
Gambar 4.15. Token	75
Gambar 4.16. <i>Rulebook/ Tata Cara Permainan</i>	75