

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian	37
Gambar 4.1 Grafik Histogram Nilai Observasi Permainan <i>Werewolf</i>	49
Gambar 4.2 Grafik Hsitogram Nilai Observasi Tanpa Menggunakan Permainan <i>Werewolf</i>	51
Gambar 1.1 Proses Belajar Mengajar Biasa	183
Gambar 1.2 Pembelajaran Tematik Yang Dibawakan Oleh Guru Kelas	183
Gambar 1.3 Siswa Sedang Memperhatikan Penjelasan Guru	184
Gambar 1.4 Menjelaskan Bagaimana Cara Bermain <i>Werewolf</i>	184
Gambar 1.5 Alur Cerita Permainan <i>Werewolf</i>	185
Gambar 1.6 Para Siswa Mengambil Acak Kartu Permainan	185
Gambar 1.7 Kartu Permainan <i>Werewolf</i>	186
Gambar 1.8 Guru Memastikan Siswa Tidak Saling Memberi Tahu Kartu Yang Didapat	186
Gambar 1.9 Permainan Dimulai Para Siswa Mengikuti Arahan	187
Gambar 1.10 Siswa Diminta Memilih Siapa <i>Werewolf</i>	187
Gambar 1.11 Siswa Saling Berdiskusi Menentukan Siapa <i>Werewolf</i>	188
Gambar 1.12 Siswa Diminta Memberikan Argumen	188
Gambar 1.13 Siswa Memilih Teman Mereka Yang Mereka Sangka Adalah <i>Werewolf</i>	189
Gambar 1.14 Siswa Terpilih Dikeluarkan Dalam Permainan	189