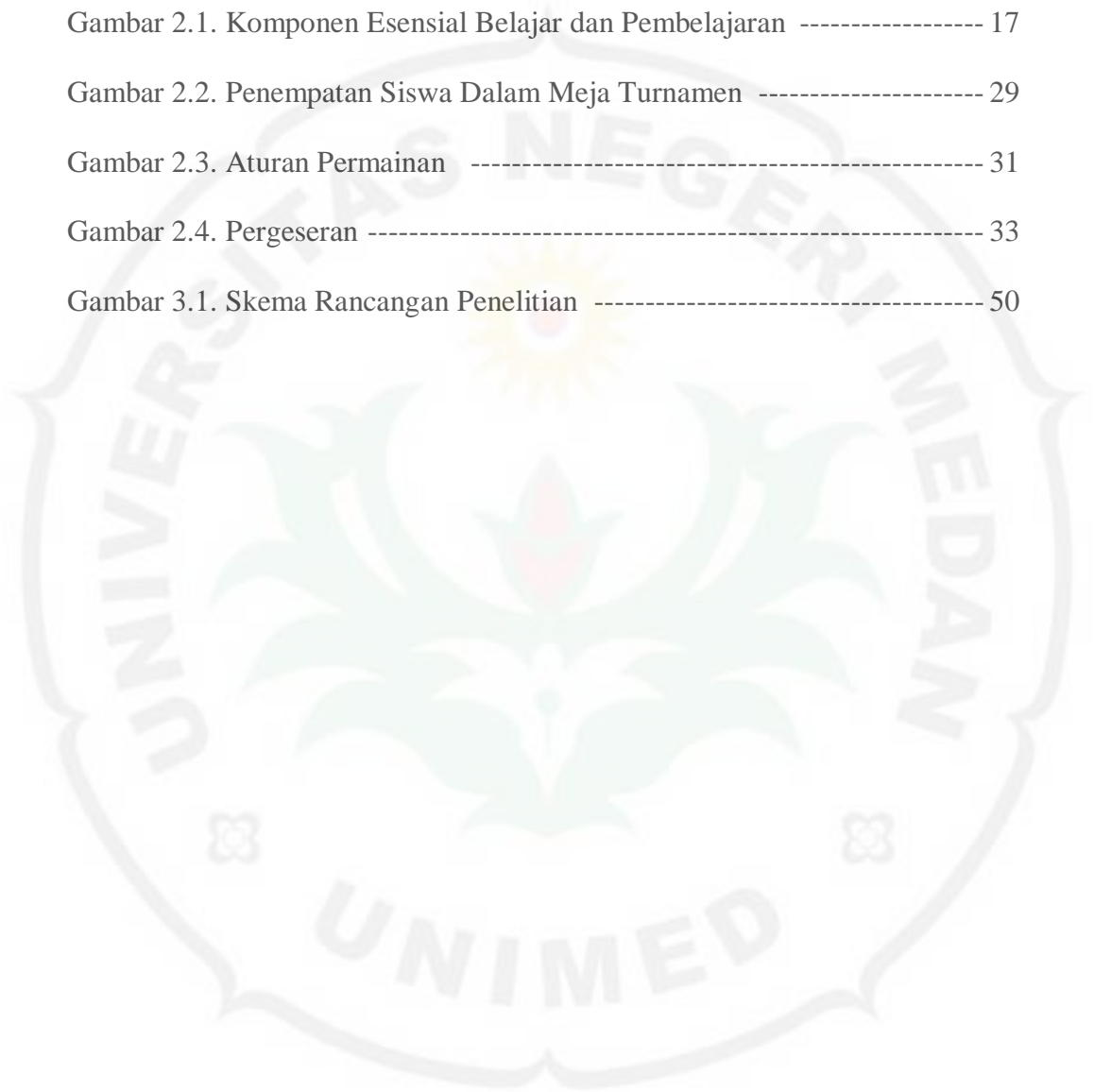


**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. Komponen Esensial Belajar dan Pembelajaran -----	17
Gambar 2.2. Penempatan Siswa Dalam Meja Turnamen -----	29
Gambar 2.3. Aturan Permainan -----	31
Gambar 2.4. Pergeseran -----	33
Gambar 3.1. Skema Rancangan Penelitian -----	50



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY