

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kondisi Kegiatan Belajar Dengan Menggunakan Metode Konvensional Sampai Pemberian Perlakuan Dengan Menggunakan Media <i>Information and Communication Technology</i>	37
Gambar 2.2	Skema Variabel X (<i>Information and Communication Technology</i>) Mempengaruhi Variabel Y (Hasil Belajar)	37

THE
Character Building
UNIVERSITY