

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 2.1 Penempatan Siswa ke Meja Tournaments	15
Gambar 3.1 Diagram Alir Desain Penelitian	41
Gambar 4.1 Diagram Kreativitas Siswa	49
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa	51
Gambar 4.3 Diagram Persentase Gain Ternormalisasi Kelas IT dan DI	57
Gambar 4.4. Persentase Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen	58
Gambar 4.5 Persentase Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol	59



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY