

DAFTAR TABEL

	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Sejarah <i>Game Oline</i> di Indonesia	10
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Dampak <i>Game Oline</i>	36
Tabel 3.2	Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	39
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Umur Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	40
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	43
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Rata-rata Frekuensi Bermain <i>Game online</i> Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	44
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Lama Setiap Kali Bermain <i>Game online</i> Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	43
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Dampak Bermain <i>Game online</i> dalam Aspek Pendidikan Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	44
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Dampak Bermain <i>Game online</i> dalam Aspek Kesehatan Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	45
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Dampak Bermain <i>Game online</i> dalam Aspek Psikologis Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	46
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Dampak Bermain <i>Game online</i> Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	47
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Sejarah Universitas Negeri Medan Tahun 2012	48