

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Analisis uji coba angket dampak game online (X)
- Lampiran 2 : Perhitungan uji validitas dan reliabilitas angket dampak game online (X)
- Lampiran 3 : Analisis uji coba angket perilaku negatif remaja (Y)
- Lampiran 4 : Perhitungan uji validitas dan reliabilitas angket perilaku negatif remaja (Y)
- Lampiran 5 : Sebaran data dampak game online
- Lampiran 6 : Perhitungan kategori dampak game online
- Lampiran 7 : Sebaran data dampak perilaku negatif remaja
- Lampiran 8 : Perhitungan kategori perilaku negatif remaja
- Lampiran 9 : Uji Linieritas regresi
- Lampiran 10 : Angket Penelitian
- Lampiran 11 : Nilai-nilai dalam distribusi t

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY