

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	56
Gambar 4. 1 Diagram Kecenderungan Penggunaan Media Sosial ( $X_1$ ) .....	86
Gambar 4. 2 Diagram Kecenderungan Penggunaan Game Online ( $X_2$ ) .....	90
Gambar 4. 3 Diagram Kecenderungan Minat Belajar Siswa .....	94
Gambar 4. 4 Uji Normalitas Menggunakan Normal P-plot .....	96
Gambar 4. 5 Histogram Uji Normalitas .....	96



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY