

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket	28
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel X	31
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Y	32
Tabel 3.5 Waktu Penelitian	36
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Penggunaan Playstation	42
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar	43
Tabel 4.3 Perhitungan Kategori Penggunaan Playstatio	
Tabel 4.4 Perhitungan kategori Minat Belajar	

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY