

**PENGARUH MEDIA GAME ONLINE  
*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)*  
TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL REMAJA DI SMK INFORMATIKA  
BINA GENERASI BOGOR**

**SKRIPSI**

Oleh :  
**Hadi Rukmana**  
201410415111



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA  
2019**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Laporan : Pengaruh Media *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor

Nama Mahasiswa : Hadi Rukmana

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410415111

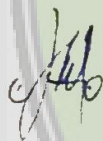
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi

Tanggal Ujian Skripsi : 19 Juli 2019

Jakarta, 26 Juli 2019

MENYETUJUI,

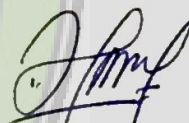
Pembimbing I



Metha Madonna, S.Sos, M.I Kom.

NID. 041407023

Pembimbing II



Hani Astuti, S.Sos, M.I Kom.

NID. 041310016

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Laporan : Pengaruh Media *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor

Nama Mahasiswa : Hadi Rukmana

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410415111

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi

Tanggal Ujian Skripsi : 19 Juli 2019

Jakarta, 26 Juli 2019

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji

Nurul Fauziah, S.Sos, M.I.Kom

NID : 0041509033

Penguji I

Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom

NID : 041407023

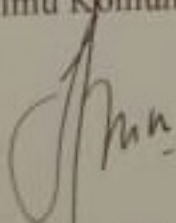
Penguji II

Nita Komala Dewi, S.I.Kom, M.M

NID : 0041509042

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

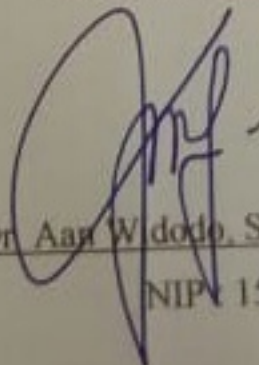


Nurul Fauziah, S.Sos, M.I.Kom

NIP : 1602244

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP : 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA DI SMK INFORMATIKA BINA GENERASI”** ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah ditulis secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digunakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 26 Juli 2019



**Hadi Rukmana**  
201410415111

## ABSTRAK

**HADI RUKMANA, 201410415111.** Pengaruh Media *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu pengaruh media *game online playerunknown's battlegrounds* terhadap perilaku komunikasi interpersonal remaja di SMK Informatika Bina Generasi Bogor yang terdiri dari komponen kognitif,afektif, dan komponen konatif. Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 232 orang, peneliti memilih remaja untuk mendapati sampel dengan menentukan kriteria yaitu remaja yang bermain *game online playerunknown's battlegrounds* sebanyak 147 orang. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan uji regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh variabel media *game online* terhadap terhadap variabel perilaku komunikasi interpersonal, dapat dikemukakan bahwa indikator-indikator pada media *game online* berpengaruh terhadap komponen sikap yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan aspek konatif. Dari data yang telah di analisa juga dapat dikemukakan, media *game online* secara signifikansi mempengaruhi semua indikator perilaku komunikasi interpersonal yang terdiri dari komponen kognitif,afektif, dan konatif. dari hasil uji koefisien determinasi didapati pengaruh media vlog terhadap perilaku komunikasi interpersonal sebesar 34,2%, sedangkan sisanya sebesar 65,8% perubahan aspek kognitif, afektif dan konatif remaja dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Media Baru, *Game Online*, Komunikasi Interpersonal, Perilaku Remaja

## **ABSTRACT**

**HADI RUKMANA, 201410415111.** *Effects of media game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) on Youth Interpersonal Communication Behaviors in Vocational High Schools Informatika Bina Generasi in Bogor. This study aims to find out the effect of playing game online playerunknown's battlegrounds on adolescent interpersonal communication behavior Vocational High School Informatika Bina Generasi in Bogor consisting of cognitive, affective, and conative components. This research uses descriptive data analysis method with a quantitative approach. The population was 232 people, the researchers cited adolescents to find samples by determining criteria, namely teenagers playing game online playerunknown's battlegrounds as many as 147 people. After conducting research using multiple linear regression tests to determine the effect of online game media variables on interpersonal communication behavior variables, it can be stated that the indicators on online game media have an effect on the attitude component which consists of cognitive, affective, and conative aspects. From the data that has been analyzed it can also be stated, online game media significantly affects all indicators of interpersonal communication behavior which consists of cognitive, affective, and conative components. from the results of the coefficient of determination test found the influence of vlog media on interpersonal communication behavior by 34.2%, while the remaining 65.8% changes in adolescent cognitive, affective and conative aspects are influenced by other factors not observed in this study.*

*Keywords: New Media, Online Games, Interpersonal Communication, Youth Behavior*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah atas petunjuk dan rahmat Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Game Online PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika Bina Generasi Bogor”** ini dengan baik dan lancar.

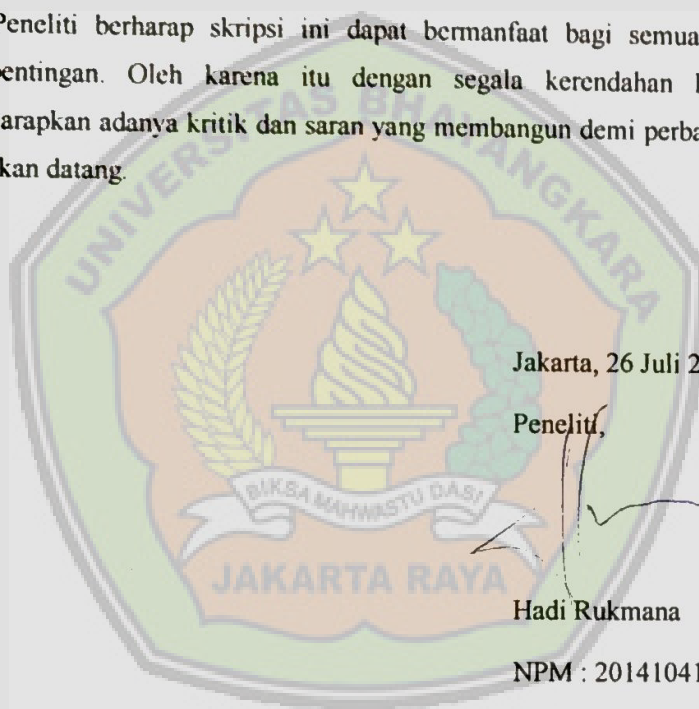
Penelitian proposal skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1) pada Program Studi *Public Relations* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini banyak sekali pihak yang turut berkontribusi. Maka dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Irjen. Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H, M.M, Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Ibu Nurul Fauziah, S.Sos. M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Hani Astuti, S.Sos, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Nita Komala Dewi, S.Ikom, M.I.Kom, selaku Dosen yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak Dr. Dwinarko, M.M., M.H selaku penasehat akademik yang selalu memberikan semangat, arahan, dan meluangkan waktu untuk memotivasi kepada peneliti
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara yang telah memberikan pengajaran dan bekal ilmu pengetahuan.

9. Kedua Orangtua dan Adik serta Kakak, yang selalu mendoakan dan memberi dukungan selama peneliti menyusun laporan ini.
10. Kak Bintang, Kak Ade, Kak Putri, Mas Fajrin yang senantiasa menginformasikan berita-berita di fakultas.
11. Sahabatku Isty, May, Wulan, Oji, Joda, Diana, Malia Larasati, Leo, Akmal, Jhessy, dan Franc serta seluruh Old Friends yang selalu memberikan dukungan doa saran & semangat
12. Teman-teman perjuangan satu fakultas Devita, Rini, Aji, bang Rizky, Rino, Kak Fitri dan teman-teman fakultas Ekonomi, Psikologi & Hukum.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.



Jakarta, 26 Juli 2019

Peneliti,

Hadi Rukmana

NPM : 201410415111



# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xx
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xxi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Fokus Penelitian .....	8
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	8
1.4. Tujuan Penelitian .....	8
1.5. Manfaat Penelitian .....	8
1.5.1. Manfaat Teoritis .....	8
1.5.2. Manfaat Praktis .....	9

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1. Penelitian Terdahulu .....	10
2.2. Kerangka Konsep .....	11
2.3. Ilmu Komunikasi .....	11
2.3.1. Definisi Komunikasi .....	11
2.3.2. Unsur-Unsur Komunikasi .....	13
2.3.3. Fungsi dan Tujuan Komunikasi .....	14
2.3.4. Komunikasi Psikologi .....	16
2.4. Komunikasi Interpersonal .....	17
2.4.1. Definisi Komunikasi Interpersonal .....	17
2.4.2. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal .....	18
2.4.3. Hubungan Interpersonal .....	19
2.4.4. Proses-Proses Komunikasi Interpersonal .....	20
2.5. Teknologi Internet .....	20
2.5.1. Perkembangan Teknologi Internet .....	20
2.5.2. Fungsi Internet .....	22
2.6. <i>Game Online</i> .....	23
2.6.1. Tipe-Tipe <i>Game Online</i> .....	24
2.6.2. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	26
2.6.3. Interaktifitas .....	28
2.6.4. Interaksi Grup dalam <i>Game Online</i> .....	29
2.6.5. <i>Game Playerunknown's Battleground</i> .....	29
2.7. Sikap dan Perilaku Remaja .....	30
2.7.1. Pengertian Sikap.....	30
2.7.2. Komponen Sikap.....	32

2.7.3. Pengertian Perilaku .....	33
2.7.4. Konsep Perilaku Sosial Remaja .....	33
2.8. Remaja .....	34
2.9. Kerangka Teori .....	35
2.9.1. Teori Ketergantungan (Dependency Theory) .....	35
2.10. Kerangka Berpikir .....	37
2.11. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1. Metodologi Penelitian .....	39
3.2. Operational Variabel .....	40
3.3. Populasi dan Sampel .....	40
3.3.1. Teknik Penarikan Sampel .....	41
3.4. Data Penelitian .....	42
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.5.1. Observasi.....	42
3.5.2. Kuesioner .....	43
3.5.3. Studi Pustaka .....	43
3.6. Validitas dan Reabilitas Data .....	44
3.6.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data .....	45
3.7. Teknik Analisis Data.....	49
3.7.1. Pengujian Koefisien Korelasi.....	50
3.7.2. Pengujian Koefisien Determinasi.....	51

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>
4.1. Profil Instansi/Perusahaan .....	52
4.2. Analisis Deskriptif .....	53
4.3. Hasil Penelitian .....	54
4.3.1. Karakteristik Responden.....	57
4.3.2. Interaksi Dengan Menggunakan Fasilitas Yang Diberikan .....	57
oleh Penyedia Game Online PlayerUnknown's.....	57
Battlegrounds (PUBG) Karakteristik Responden.....	57
4.3.3. Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui .....	60
Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG).....	60
Dilihat Dari Sisi Kognitif.....	60
4.3.4. Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui .....	61
Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG).....	61
Dilihat Dari Sisi Afektif.....	61
4.3.5. Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui .....	64
Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG).....	64
Dilihat Dari Sisi Konatif .....	64
4.4. Analisis Kuantitatif Pengaruh Bermain Game Online.....	65
PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Terhadap Perilaku .....	65
Komunikasi Interpersonal Remaja Di SMK Informatika .....	65
Bina Generasi Bogor.....	65
4.4.1. Uji Korelasi .....	65
4.4.2. Uji Regresi .....	69
4.4.3. Uji Hipotesis Pengaruh Bermain Game Online .....	77
PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Terhadap Perilaku .....	77

Komunikasi Interpersonal Remaja di SMK Informatika .....	77
Bina Generasi Bogor .....	77
4.5. Pembahasan .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
4.1. Kesimpulan .....	91
4.2. Saran.....	92

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**





## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	10
<b>Tabel 3.1</b> Operational Variabel .....	40
<b>Tabel 3.2</b> Jumlah Siswa SMK Informatika Bina Generasi .....	41
<b>Tabel 3.3</b> Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha .....	45
<b>Tabel 3.4</b> Uji Validitas Variabel.....	45
<b>Tabel 3.5</b> Hasil Validitas Variabel .....	47
<b>Tabel 3.6</b> Uji Reliabilitas Variabel.....	48
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Tingkat Reliabilitas Pertanyaan Penelitian .....	49
<b>Tabel 3.8</b> Koefisien Korelasi.....	51
<b>Tabel 4.1</b> Nama Kepala Sekolah SMK Informatika Bina Generasi Bogor.....	53
<b>Tabel 4.2</b> Data Responden.....	57
<b>Tabel 4.3</b> Interaksi dengan menggunakan Fasilitas Game Online .....	58
PlayerUnknown's Battleground dilihat dari Personalnya.....	58
<b>Tabel 4.4</b> Interaksi dengan menggunakan Fasilitas Game Online .....	58
PlayerUnknown's Battleground dilihat dari Bersosialisasi.....	58
<b>Tabel 4.5</b> Interaksi dengan menggunakan Fasilitas Game Online .....	59
PlayerUnknown's Battleground dilihat dari Hiburannya .....	59
<b>Tabel 4.6</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	60
Game Online PlayerUnknown's Battleground.....	60
dari Sisi Kognitif dilihat dari Pengetahuan. ....	60

<b>Tabel 4.7</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	61
Game Online PlayerUnknown's Battleground .....	61
dari Sisi Kognitif dilihat dari Keyakinan. ....	61
<b>Tabel 4.8</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	61
Game Online PlayerUnknown's Battleground .....	61
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal.....	61
<b>Tabel 4.9</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	62
Game Online PlayerUnknown's Battleground.....	62
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal.....	62
<b>Tabel 4.10</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	63
Game Online PlayerUnknown's Battleground.....	63
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Empatik .....	63
<b>Tabel 4.11</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	64
Game Online PlayerUnknown's Battleground.....	64
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Tindakan .....	64
<b>Tabel 4.12</b> Interaksi Perilaku Komunikasi Interpersonal Melalui.....	64
Game Online PlayerUnknown's Battleground.....	64
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Berperilaku.....	64
<b>Tabel 4.13</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	66
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	66
dari Sisi Kognitif dilihat dari Pengetahuan (Y1).....	66
<b>Tabel 4.14</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	66
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	66
dari Sisi Kognitif dilihat dari Keyakinan (Y2).....	66

<b>Tabel 4.15</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	67
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	67
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y3) .....	67
<b>Tabel 4.16</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	67
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	67
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y4) .....	67
<b>Tabel 4.17</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	68
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	68
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Empatik (Y5).....	68
<b>Tabel 4.18</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	68
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	68
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Tindakan (Y6) .....	68
<b>Tabel 4.19</b> Uji Korelasi Hubungan Game Online .....	69
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	69
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Berperilaku (Y7) .....	69
<b>Tabel 4.20</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	70
PlayerUnknown's Battlegrounds (X1, X2 dan X3) .....	70
dari Sisi Kognitif dilihat dari Pengetahuannya (Y1).....	70
dengan Uji t .....	70
<b>Tabel 4.21</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	71
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	71
dari Sisi Kognitif dilihat dari Pengetahuannya (Y1).....	71
dengan Uji F.....	71

<b>Tabel 4.22</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	71
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	71
dari Sisi Kognitif dilihat dari Keyakinan (Y2).....	71
dengan Uji t.....	71
<b>Tabel 4.23</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	72
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	72
dari Sisi Kognitif dilihat dari Keyakinan (Y2).....	72
dengan Uji F.....	72
<b>Tabel 4.24</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	72
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	72
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y3).....	72
dengan Uji t.....	72
<b>Tabel 4.25</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	73
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	73
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y3).....	73
dengan Uji F.....	73
<b>Tabel 4.26</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	73
PlayerUnknown's Battleground X1, X2 dan X3).....	73
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y4).....	73
dengan Uji t.....	73
<b>Tabel 4.27</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	74
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	74
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Kesal (Y4).....	74
dengan Uji F.....	74

<b>Tabel 4.28</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	74
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	74
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Empatik (Y5).....	74
dengan Uji t.....	74
<b>Tabel 4.29</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	75
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	75
dari Sisi Afektif dilihat dari Rasa Empatik (Y5).....	75
dengan Uji F.....	75
<b>Tabel 4.30</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	75
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	75
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Tindakan (Y6).....	75
dengan Uji t.....	75
<b>Tabel 4.31</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	76
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	76
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Tindakan (Y6).....	76
dengan Uji F.....	76
<b>Tabel 4.32</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	76
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	76
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Berperilaku (Y7) .....	76
dengan Uji t.....	76
<b>Tabel 4.33</b> Uji Regresi Pengaruh Game Online .....	77
PlayerUnknown's Battleground (X1, X2 dan X3).....	77
dari Sisi Konatif dilihat dari Kecenderungan Berperilaku (Y7) .....	77
dengan Uji F.....	77



<b>Tabel 4.34</b> Uji Hipotesis Pengaruh Game Online PlayerUnknown's .....	78
Battleground (X) Terhadap Aspek Kognitif (Y1).....	78
<b>Tabel 4.35</b> Determinasi Pengaruh Bermain Game Online PlayerUnknown's ...	79
Battleground (X) Terhadap Aspek Kognitif (Y1).....	79
<b>Tabel 4.36</b> Uji Hipotesis Pengaruh Game Online PlayerUnknown's .....	79
Battleground (X) Terhadap Aspek Afektif. ....	79
<b>Tabel 4.37</b> Determinasi Pengaruh Bermain Game Online PlayerUnknown's ...	80
Battleground (X) Terhadap Aspek Afektif (Y2).....	80
<b>Tabel 4.38</b> Uji Hipotesis Pengaruh Game Online PlayerUnknown's .....	81
Battleground (X) Terhadap Aspek konatif.....	81
<b>Tabel 4.39</b> Determinasi Pengaruh Bermain Game Online PlayerUnknown's ...	81
Battleground (X) Terhadap Aspek Konatif.....	81
<b>Tabel 4.40</b> Uji Hipotesis Pengaruh Game Online PlayerUnknown's .....	82
Battleground (X) Terhadap Aspek Kognitif, Afektif.....	82
dan Konatif.....	82
<b>Tabel 4.41</b> Determinasi Pengaruh Bermain Game Online PlayerUnknown's ...	82
Battleground (X) Terhadap Aspek Kognitif, Afektif.....	82
dan Konatif.....	82

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir Penelitian .....	37
<b>Bagan 4.1</b> Model Regresi Hasil Penelitian.....	83



## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
<b>Diagram 4.1</b> Jenis Kelamin Responden .....	55
<b>Diagram 4.2</b> Pengguna Aktif Game Online .....	55
<b>Diagram 4.3</b> Game Online .....	56
<b>Diagram 4.4</b> Waktu Bermain Game Online.....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Surat Pengantar, Form Perbaikan, Kartu Bimbingan
- Lampiran 2** : Angket Penelitian, Coding Data Penelitian, Output SPSS
- Lampiran 3** : Output SPSS Uji Korelasi
- Lampiran 4** : Output SPSS Uji Regresi
- Lampiran 5** : Output SPSS Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y
- Lampiran 6** : Titik Presentase Distribusi tabel t
- Lampiran 7** : Titik Presentase Distribusi tabel F
- Lampiran 8** : Distribusi Nilai r tabel

