

ABSTRAK

Ai'zatul Zahroh, Nim: 1840210110, "Peran Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Untuk Menekankan Dampak Negatif Games Online (Studi Kasus di SMK NU Ma'arif 2 Kudus)" Program Strata 1 (S.1) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Prodi Komunikasi Ppenyiaran Islam (KPI) IAIN Kudus 2022.

Komunikasi ialah Tindakan penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan mengenai suatu hal atau objek. Sedangkan untuk komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka untuk menyampaikan pesan dan mendapatkan respon secara langsung. Didalam suatu Lembaga atau instansi komunikasi menjadi hal penting. Hal ini dikarenakan di dalam instansi diperlukannya komunikasi dan kerja tim yang baik untuk bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Komunikasi itu untuk mendorong seseorang untuk bisa melakukan aktifitasnya. Setiap orang memiliki semangat berbeda, harus ada komunikasi dulu sebelum melakukan aktifitas.

Adapun dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti tentang peran komunikasi interpersonal guru dengan siswa untuk menekan dampak negated games online (studi kasus smk nu ma'arif 2 kudus). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peran komunikasi interpersonal guru dengan siswa untuk menekan dampak ngatif games online. Penelitian ini menggunakan meotde penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu, menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan dibagi dalam beberapa tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh guru di smk nu ma'arf 2 kudus menggunakan komunikasi langsung. Bentuk komunikasi guru dengan siswa komunikasi yang menggunakan simbol atau kata-kata yang dinyatakan secara lisan atau tulisan. Komunikasi lisan merupakan proses dimana seorang komunikan berinteraksi secara lisan dengan komunikator untuk mempengaruhi tingkah laku penerima. Sedangkan komunikasi dalam bentuk tulisan yaitu pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol yang dituliskan pada kertas atau media lainnya yang bisa dibaca dan bisa tersampaikan kepada orang yang dimaksud. Peneliti juga menyimpulkan mengenai siswa yang terpengaruh games onlne, games online sendiri adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Bisa disimpulkan games online adalah salah satu permainan yang menggunakan internet. Games online juga mempunyai dampak negative dan dampak positifnya, dampak negatif dan positifnya, dari dampak negatif games online adalah hilangnya, waktu, boros uang, semangat belajar, tidak mau bersosial. Adapun dampak positifnya dalam gams online yaitu menghilangkan stress, menambah konsentrasi, meningkatkan kinerja otak. Dari peneltian tersebut bisa di simpulkan bahwa komunikasi itu sangat penting, apa lagi kepada siswa yang terpengaruh games online.

Kata Kunci: *Komunikasi Interpersonal, Games Online, Bentuk, Peran Komunikasi.*