

DAFTAR PUSTAKA

- A, Pitaloka A. "Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar Kabupaten Sragen Tahun 2013". *SOSIALITAS Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant.* 2013.
- A, Zafar Sidik., Sobandi. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3 No. 2. 2018.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Mengatasi Kecanduan Games Online". *Jurnal Kopasta*. 2017
- Affandi, M. "Pengaruh Games Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda". *Jurnal Ilmu komunikasi*, Vol. 1 No. 4. 2013.
- Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Games Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar". Skripsi, Palembang: STIK Bina Husada Palembang, 2016.
- Budyatna, Muhammad., Leila Muno Ganiem, *Teori-Teori Mengenai Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : Kencana, 2011.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Dalil imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhor: 43). Diakses pada tanggal 07 Desember 2022 [https://hidayatuna.com/pandangan-islam-tentang-game-online/#:~:text=\(Imam%20as%2DSuyuthi%2C%20dalam,untuk%20beribadah%20kepada%20Allah%20SWT.](https://hidayatuna.com/pandangan-islam-tentang-game-online/#:~:text=(Imam%20as%2DSuyuthi%2C%20dalam,untuk%20beribadah%20kepada%20Allah%20SWT.)
- Devito, Joseph A. *Komunikasi Antarmanusia*. Terj. Agus Maulana. Jakarta: Professional Books, 1997.
- QS Al-Hujurat ayat-13. <https://www.merdeka.com/quran/al-hujurat/ayat-13.>
- Effendy, Oning Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Fadli, Wan Dwiky "Strategi Efektivitas Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan Selama Masa Pandemi Covid-19". Skripsi, Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2022.
- Gumay, Syifa Aulia., Seno., Agus Hermani Daryanto. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Euro Management Indonesia Pendahuluan". *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7. September 2018.

- Liliweri, Alo. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Citra Aditya bakti, 1997.
- M, Fandi. “Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda”. E-Jurnal Komunikasi, 2013.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Ngalimun. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Peneliti*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Ramdani, Nurfadilah. “Pengaruh Games Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar”. Skripsi, Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2018.
- Ratnamulayani, Ike Atikah., Budy iriawan Maksudi. “Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Partisipasi Pemilih Pemula Dikalangan Pelajar Di Kabupaten Bogor”. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*. 20. 2. 2018.
- Relasional’, *Jurnal Pemeberdayaan Masyarakat*, 7.1 (2019), 13 <<https://doi.org/10.37064/jpm.v7i1.5608>>.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*.
- W, Suranto A. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Sendjaja, S. Djuarsa. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI, 1994.
- Sokolova, Irina V., dkk. *Kepribadian Anak*. Yogyakarta: Katahati, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R D*. Bandung: Alfaberta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Widjaja, H. A.W. *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Wiryanto. *Teori komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- Word, Julia T. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. R Dwi Setiawan. Jakarta: Salemba Numanika, 2013.
- https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan#:~:text=Seringkali%20seseorang%20yang%20sudah%20kecanduan.otot%2C%20hingga%20Karpal%20Turner%20Syndrome.

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

WAWANCARA

Adib Muhammad Anang Ma'ruf. Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 26 September 2022.

Ahsanul Widan. Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 26 September 2022.

Dafa Fariandito, Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 10 September 2022.

M. Ismail. S.P.si. Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 26 September 2022.

Nanik mu'yawanah S P.d, Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 26 September 2022.

Pradana Putra Arya. Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 10 September 2022.

Pramudia Danu Wibrata. Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 10 September 2022.

Rikya Fariyya, Wawancara peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus tanggal 9 Maret 2022.

Dokumentasi Sejarah SMK NU Ma'arif 2 Kudus dikutip pada tanggal 10 September 2022.

Dokumentasi Struktur Organisasi: SMK NU Ma'arif 2 Kudus dikutip pada tanggal 10 September 2022.

