

## Daftar Pustaka

- Affandi. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4): 177-187.
- Akmarina .2016. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (1): 189-199.
- Alifian, Nurhayati, & Yulia. 2019. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletahan Health Journal*, 6 (2): 51-55.
- Andriyan. 2014. Pengaruh Orangtua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online. *Jurnal Vokasi*. 3 (1): 23-34.
- Anhar. 2010. *Panduan Menggunakan PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- Apriliaswati, R. 2010. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal dan Nonverbal Berdasarkan Nilai Norma Sosial Melalui Peer Interaction. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. 8 (!): 23-30.
- Ariantoro, T.R. 2016. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*. 1 (1): 45-50.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bernard, M. 2015. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Serta Disposisi Matematik Siswa SMK Dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash Cs 4.0. *Infinity Journal*, 4(2), 197-222.
- Freeman. 2008. a Database and Web Based Tool For Image Annotation. *International Journal of Computer Vision*. 77 (1): 157-173.
- Glandys, R. 2011. Gambaran Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia 0-3 Tahun. *Sari Pediatri*. 13 (1): 21 – 25.
- Griffths .2004. Online Computer Gaming: a Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 2 (7): 87–96.

- Irawan, A. 2017. Pelaksanaan Komunikasi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru di MAN Langsa. *Jurnal IT TIHAD*. 1 (1): 65-83.
- Irfanto, *at al* .2019. *Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)*”. *SEBATI*, 23 (2): 381-386.
- Jannah. 2015. Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsui. *Research and Development Journal of Education*. 2 (1): 41-52.
- Johan, R.S. 2019. Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*. 5 (2): 12-25.
- Kusumawati, A, Iswan. 2014. Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Jurnal PERSONIFIKASI*, 5 (2): 163-185.
- Liliwieri. 2014. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Majid & Chaerul. 2015. *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Meutia. 2019. Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*. 11 (1): 22-32
- Mirza M. 2007. *Anak Autis*. Yogyakarta: Katahati.
- Moleong, L.J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. 2012. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novitasari & Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Nuzuli .2020. Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain *Game Online* PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9 (1): 20-41.

- Pebriana. 2017. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1) 1-11.
- Prastius, E. 2020. Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Bahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*. 8 (2): 29-36.
- Pratiwi I A, dkk. 2020. Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior. *ICONECT*, 2 (22): 1-11.
- Purnamasari & Tatang .2016. Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis, Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8 (2): 178-185.
- Putra A & Diah A P .2018. Pengaruh Youtube Di *Smartphone* terhadap perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21 (2): 159-172
- Ramadhani, IR, Faturhman, I & Fardani,MA.. 2020. Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi *Covid-19* terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 (2): 96-105.
- Samuel. 2010. Pengaruh Kebiasaan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1): 45-51.
- Suardika. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Game Online terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika*. 12 (1): 86-93.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati. 2013. Kemampuan Komunikasi Anak Verbal. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1): 34-41.
- Syahrani. 2015. Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi & Konseling*, 1 (1): 84-92.
- Utami. 2020. Sosialisasi Dampak Game Online terhadap Anak-anak. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1 (2): 69-73.

- Wicaksono. 2013. Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1 (1): 61-78.
- Wijayanto, A. D. 2018 . Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Cendekia*. 2 (1): 32-41.
- Witarsa, *et al* .2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK* 6 (1): 9-20.

