# ABSTRAK

Mustofa, Mohammad. 2024 “Analisis Proses Kognitif Siswa Yang Mengalami Adiksi Pada *Game online*”. Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Bisnis & Humaniora. Universitas Teknologi Yogyakarta . Pembimbing Ari Prasetyoaji, S. Pd., M. Pd.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat pola kehidupan juga berubah, hal itu juga berdampak pada permainan yang sekarang sudah modern dan menggunakan internet. *Game online* sangat mudah diaksesdan memberikan fasilitas serta pengalaman yang lebih baik kepada pemain *game online* dan membuat *game online* mudah diterima oleh masyarakat dan digemari oleh semua kalangan di Indonesia dengan rata-rata 94,5% pengguna internet di Indonesia merupakan pemain *game online,* dengan rentan usia dari 14-64 tahun. Tingginya minat dari masyarakat Indonesia perlu diperhatikan dampak yang diberikan akibat adiksi terhadap *game online* ini, dampak yang perlu diperhatikan lebih lanjut adalah kalangan pelajar yang mengalami adiksi *game online,* terutama dalam proses kognitif siswa yang bisa saja terganggu dikarenakan hal tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gejala adiksi dan dampak yang diberikan terhadap aspek psikologis, sosial, belajar, keuangan, dan kesehatan, dan juga untuk mengetahui bagaimana dampak adiksi *game online* terhadap proses kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi dengan 3 responden. Hasil dari penelitian ini adalah gejala yang dialami subjek adalah bermain *game online* lebih dari 3 jam per hari, subjek menjadi mudah tersinggung ketika sedang bermain *game online* dan abai ketika diberi peringatan oleh orang tua dan guru, namun subjek tidak mengalami gejala yang ke-3 yaitu, mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game online.* Aspek-aspek yang terdampak adalah aspek Kesehatan subjek yang terganggu akibat *game online,* seperti waktu tidur yang berkurang, aspek psikologis yang menjadi mudah emosional dan mudah berkata kasar, aspek belajar, menjadi sulit memahami materi dan tidak berangkat dikarenakan begadang bermain *game online*, aspek keuangan, dapat menghasilkan uang dari bermain *game online¸*dan apek sosial subjek yang tidak terganggu akibat *game online* subjek aktif dalam organisasi baik di sekolah maupun di rumah. Selanjutnya dampak terhadap 3 proses kognitif subjek yang terganggu akibat adiksi pada *game online*  yaitu proses pemerolehan informasi, transformasi informasi, dan evaluasi. Manfaat dari penelitian ini untuk guru BK adalah memberikan informasi terkait mengenai siswa yang mengalami adiksi pada *game online* sehingga dapat memahami siswa yang mengalami adiksi pada *game online* lebih baik lagi. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah memahami lebih dalam apa yang dialami oleh subjek dan memahami sudut pandang subjek yang mengalami adiksi pada *game online*.

**Kata kunci :** Adiksi, *Game online*, Kognitif

# ABSTRACT

Mustofa, Mohammad. 2024 "Analysis of the Cognitive Process of Students Who Experience Addiction to Online Games". Thesis. Counseling Guidance Study Program, Faculty of Business & Humanities. University of Technology Yogyakarta . Supervisor Ari Prasetyoaji, S. Pd., M. Pd.

The rapid development of technology has changed life patterns, this has also had an impact on games which are now modern and use the internet. Online games are very easy to access and provide better facilities and experiences to online game players and make online games easily accepted by the public and loved by all groups in Indonesia with an average of 94.5% of internet users in Indonesia being online game players, with Vulnerable age ranges from 14-64 years. The high level of interest from Indonesian society means that it is necessary to pay attention to the impact that addiction to online games has. The impact that needs further attention is among students who experience online game addiction, especially in students' cognitive processes which could be disturbed because of this. The aim of this research is to find out the symptoms of addiction and the impact they have on psychological, social, learning, financial and health aspects, and also to find out the impact of online game addiction on students' cognitive processes. The research method used uses a qualitative approach with descriptive methods, data collection uses interviews and documentation with 3 respondents. The results of this study were that the symptoms experienced by the subject were playing online games for more than 3 hours per day, the subject became irritable when playing online games and ignored when given warnings by parents and teachers, but the subject did not experience the third symptom, namely , sacrificing social activities to play online games. The aspects that are affected are the subject's health aspects which are disturbed due to online games, such as reduced sleep time, psychological aspects which become easily emotional and easy to speak harshly, learning aspects, it becomes difficult to understand the material and does not leave due to staying up late playing online games, financial aspects , can make money from playing online games¸and the subject's social aspects are not disturbed by online games, the subject is active in organizations both at school and at home. Furthermore, there is an impact on the subject's 3 cognitive processes which are disturbed due to addiction to online games, namely the process of obtaining information, transforming information, and evaluating. The benefit of this research for guidance and counseling teachers is that it provides related information about students who are addicted to online games so that they can understand students who are addicted to online games better. Recommendations for future researchers are to understand more deeply what the subjects experienced and understand the perspective of subjects who experience addiction to online games.

**Keywords :**  Addiction, Game online, Cognitive