

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS PERILAKU KOGNITIF PADA ANAK YANG MENGALAMI KECENDERUNGAN *GAMING DISORDER* DI SDN TANAH KALI KEDINDING VII SURABAYA**

Oleh : Septia Anindita Rike Febiyanti

Upaya dan peran orangtua sangat berpengaruh pada anak yang kecenderungan *game online* pada masa usia sekolah. Khususnya bagaimana peran komunikasi ayah dan ibu untuk memberikan nasehat, arahan ke kegiatan positif, maupun memberi informasi bagaimana pengaruh negatif jika anak terlalu lama bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku kognitif pada anak yang mengalami kecenderungan *game online*.

Desain penelitian ini yang digunakan bersifat deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memaparkan masalah penelitian, dengan besar populasi adalah sebagian siswa SDN Tanah Kali Kedinding VII Surabaya yang memiliki gadget pribadi sebanyak 80 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 74 orang dimana peneliti menggunakan probability Sampling dalam pemilihan sample yang diambil secara simple random. Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel perilaku kognitif dengan skala ordinal. Peneliti menggunakan kuisioner sebagai instrument penelitian, yang dilanjutkan dengan pengolahan data secara editing, scoring, coding dan terakhir penyajian dalam bentuk angka (data numeric).

Hasil penelitian ini menunjukkan hampir setengahnya dari 74 responden mengalami gaming disorder sangat kurang sebanyak 28 orang (37,8%), hampir setengahnya dari 74 responden menunjukkan perilaku kognitif baik sebanyak 27 orang (36,5%).

Kesimpulan dan saran dalam penelitian ini adalah kecenderungan game online mempengaruhi pada perilaku kognitif anak. Peran komunikasi ayah dan ibu untuk memberikan nasehat, arahan ke kegiatan positif.

**Kata kunci : Perilaku kognitif, kecenderungan, *gaming disorder*.**