

Pengaruh Bermain *FPS Game* Valorant Terhadap Kemampuan *Simple Decision Making* Mengacu Pada Pengerjaan Tes Go/No-go Pada Dewasa Awal

Herren Rachman Saputra¹, Sri Kusrohmaniah²

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

e-mail: ¹herren.saputra@mail.ugm.ac.id, ²koes_psi@ugm.ac.id

Abstrak

Simple decision making merupakan proses kognitif memilih antara dua atau lebih pilihan yang relatif sederhana yang pastinya harus kita lakukan setiap hari. Proses *decision making* dapat terjadi akibat adanya pemrosesan informasi oleh otak. Oleh karena itu, kemampuan *decision making* diukur dari aspek kecepatan dan ketepatan pemrosesan informasi. Pendekatan yang digunakan pada studi ini merupakan quasi eksperimental kuantitatif menggunakan instrumen berupa tes Go/No-go. Sebanyak 40 partisipan diambil sesuai dengan kriteria dan dibagi menjadi dua kelompok sesuai dengan karakteristiknya, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian dari 40 orang yang dianalisis menggunakan repeated measures ANOVA Jamovi mengungkapkan bahwa pemain Valorant memiliki kemampuan *simple decision making* yang lebih baik dengan menunjukkan kecepatan yang lebih tinggi tanpa adanya penurunan akurasi, dimana berarti *speed-accuracy tradeoff* tidak terjadi. Implikasi positif ini terkait erat dengan peran bermain Valorant sebagai *cognitive training* yang meningkatkan *neural efficiency* pada otak para pemainnya.

Kata Kunci: *video game, valorant, waktu reaksi, simple decision making*

The Influence of Playing FPS Game Valorant on Simple Decision Making Ability Referring to Go/No-go Test Performance in Young Adults

Herren Rachman Saputra¹, Sri Kusrohmaniah²

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

e-mail: *¹herren.saputra@mail.ugm.ac.id, ²koes_psi@ugm.ac.id

Abstract

Simple decision making is a cognitive process of choosing between two or more relatively simple options that we surely have to do every day. The decision-making process can occur due to information processing by the brain. Therefore, the ability of decision making is measured from the aspects of speed and accuracy of information processing. The approach used in this study is a quantitative quasi-experimental approach using the Go/No-go test instrument. A total of 40 participants were selected according to criteria and divided into two groups based on their characteristics, namely the control and experimental groups. The results of the study, analyzed using repeated measures ANOVA in Jamovi, revealed that Valorant players have better simple decision-making abilities by showing higher speed without a decrease in accuracy, meaning that the speed-accuracy tradeoff did not occur. This positive implication is closely related to the role of playing Valorant as cognitive training that enhances neural efficiency in the players' brains.

Keywords: *video game, valorant, reaction time, simple decision making*