



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PENGARUH BERMAIN DOTA 2 DENGAN COGNITIVE FLEXIBILITY
CHARLY GERAELDO MPS, Sri Kusrohmaniah, dra., M. Si., Ph. D., Psikolog
Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

THE EFFECT OF PLAYING DOTA 2 ON *COGNITIVE FLEXIBILITY*

Charly Geraeldo MPS

Faculty of Psychology, Universitas Gadjah Mada

ABSTRACT

Multiplayer online battle arena (MOBA) games require players to have the ability to switch between concepts and have good adaptation to changes. This research investigates differences in cognitive flexibility between Dota 2 players and non-Dota 2 players. Both groups perform task-switching task that measures cognitive flexibility. The results of this study demonstrate that Dota 2 players show smaller switching cost compared to non-Dota 2 players. This supports the idea that Dota 2 players perform better at tasks that require cognitive flexibility compared to non-Dota 2 players.

Keywords: *dota 2, cognitive flexibility, moba*



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PENGARUH BERMAIN DOTA 2 DENGAN COGNITIVE FLEXIBILITY
CHARLY GERAELDO MPS, Sri Kusrohmaniah, dra., M. Si., Ph. D., Psikolog
Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

PENGARUH BERMAIN DOTA 2 TERHADAP *COGNITIVE FLEXIBILITY*

Charly Geraeldo MPS

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

INTISARI

Permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) menuntut pemain memiliki kemampuan berpindah dari suatu konsep ke konsep lainnya dan memiliki adaptasi terhadap perubahan yang baik. Penelitian ini menginvestigasi apakah ada perbedaan *cognitive flexibility* antara kelompok yang bermain Dota 2 dengan kelompok yang tidak bermain Dota 2. Kedua kelompok ini melaksanakan tugas *task switching* yang mengukur *cognitive flexibility*. Hasil penelitian ini menunjukkan kelompok pemain Dota 2 memiliki *switching cost* yang lebih kecil dibandingkan kelompok non-pemain Dota 2. Hasil penelitian ini mendukung anggapan bahwa bermain pemain Dota 2 menunjukkan performa yang lebih baik pada tugas-tugas yang membutuhkan *cognitive flexibility* dibandingkan non-pemain Dota 2.

Kata kunci: dota 2, *cognitive flexibility*, moba