



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
<i>ABSTRACT</i>	<i>xiv</i>
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	5
C. Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
A. <i>Cognitive Flexibility</i>	7
1. Definisi <i>Cognitive Flexibility</i>	7
2. Faktor-faktor yang Memengaruhi <i>Cognitive Flexibility</i>	8
3. Teknik Meningkatkan <i>Cognitive Flexibility</i>	10
4. Instrumen Pengukur <i>Cognitive Flexibility</i>	11
B. Dota 2	15
1. <i>Game</i> Dota 2	15
2. Mekanika-mekanika pada Dota 2	16



3. <i>Metagaming</i> dalam Dota 2	19
4. Performa dalam Dota 2	20
5. Faktor-faktor yang Memengaruhi Performa pada Dota 2	23
C. Hubungan Bermain Dota 2 dengan <i>Cognitive Flexibility</i>	27
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Identifikasi Variabel Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel	31
C. Partisipan Penelitian	32
D. Metode Pengumpulan Data	33
E. Desain Penelitian	34
F. Prosedur Penelitian	35
G. Metode Analisis Data	37
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	39
A. Partisipan Penelitian	39
B. Kualitas Instrumen Penelitian	39
a. <i>Cognitive Flexibility</i>	39
C. Uji Asumsi	40
a. Uji Normalitas	40
b. Uji Homogenitas	41
D. Uji Hipotesis	41
a. <i>Switch Cost</i>	43
b. <i>Target Level</i>	45
c. Kongruensi	46
E. Kesimpulan Analisis	47
F. Pembahasan	48
G. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53

