

Michael Joshua (5120167). **Perbedaan *Teamwork Skill* antara Pemain *Online Game Berkelompok* dan Individu pada *Game Defence of The Ancient 2***. Skripsi Sarjana Strata 1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Kancan Urban Community (2016).

ABSTRAK

Kemampuan kerja sama atau *teamwork skill* menjadi *softskill* yang penting karena akan menentukan bagaimana seseorang dapat berkontribusi ketika bekerja sama dalam kelompok. *Teamwork skill* mencakup beberapa aspek yaitu komitmen bersama, saling percaya, dan saling menghormati yang dapat dilihat dari *Game Defence of The Ancient (DotA) DotA 2* merupakan *Game* yang diminati di kalangan remaja yang berbasis strategi *Game*. Tujuan penelitian ini adalah menguji perbedaan *teamwork skill* antara pemain *Game* yang bermain secara berkelompok dengan individu.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X, XI, dan XII SMAK Santo Hendrikus Surabaya. Sampel penelitian ini (N=100 orang) dipilih dari populasi dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket *teamwork skill* yang diadaptasi dari penelitian Belbi (2002). Hipotesis penelitian diuji dengan teknik *independent sample t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada perbedaan *teamwork skill* antara pemain yang bermain dengan kelompok dengan yang bermain secara individual ($t=0,761$ dan $sig=0,142$) sebab adanya persamaan pada lingkungan sekitar yang sudah menciptakan hubungan saling percaya dan saling menghormati yaitu lingkungan sekolah dengan kelompok dalam dunia nyata. Saran dari penelitian ini adalah *teamwork skill* lebih diutamakan pada peningkatan kemampuan untuk memiliki komitmen dengan cara meningkatkan kemampuan kooperatif.

Kata kunci: *Online Game*, komitmen, saling percaya, saling menghormati, *teamwork skill*