

Intisari

Globalisasi memungkinkan individu untuk bebas berselancar di internet, di mana berbagai macam media dapat menjadi sumber pembelajaran, termasuk *online game* seperti *Counter Strike: Global Offensive*. Namun, tantangan yang dihadapi oleh individu yang bermain sering kali berkaitan dengan apa yang permainan tersebut tawarkan selain sebagai media hiburan. Hal ini dapat menjadi ancaman bagi individu yang terus bermain tanpa kesadaran akan manfaat yang didapatkan dari permainan tersebut.

Penelitian ini berupaya menjawab tantangan globalisasi tersebut secara deskriptif-filosofis dengan menganalisis makna pengalaman dalam permainan *esports Counter Strike: Global Offensive* melalui mekanisme kerja, kebebasan, dan problematika filsafat pendidikan yang muncul. Dengan demikian, penelitian ini memberikan analisis dan refleksi kritis terhadap pendidikan progresif John Dewey dalam melihat makna pengalaman dalam permainan *esports Counter Strike: Global Offensive*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam bidang filsafat dengan pendekatan hermeneutika filosofis, yang melibatkan unsur-unsur deskriptif, interpretasi, heuristika, dan refleksi kritis. Alur penelitian ini bertujuan untuk memperoleh analisis kritis pendidikan progresif John Dewey terhadap makna pengalaman dalam permainan *esports Counter Strike: Global Offensive*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masalah makna pengalaman dalam permainan *esports Counter Strike: Global Offensive* berkaitan erat dengan kriteria pengalaman yang dimaksud dalam pendidikan progresif John Dewey. Pertama, masalah terkait *Counter Strike: Global Offensive* sebagai *esports*—bagaimana individu bermain dan berinteraksi dalam dunia virtual. Kedua, masalah dalam mengidentifikasi pengalaman dalam *Counter Strike: Global Offensive*—bagaimana sebuah permainan virtual dapat menghasilkan pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, masalah pengembangan keterampilan individu—sebagai permainan yang lekat dengan hiburan bagi individu yang memainkannya.

Kata Kunci: Globalisasi, Hiburan, Pengalaman, *esports*, *Counter Strike: Global Offensive*, Pendidikan Progresif, John Dewey

Abstract

As a part of globalization, the internet has allowed people to dive and learn more about anything. Counter Strike: Global Offensive as an online game has become a medium for any individual to entertain themselves. However, rather than using online game as an entertainment, individuals often faced by a question about what the game can offer apart from being a medium of entertainment. The study proposes integrating John Dewey's progressive education with the Concept of Experience in the esports game Counter Strike: Global Offensive through the working mechanism, freedom, and issues in educational philosophy.

The qualitative research philosophy methods used in this study are regarding actual problems and using the philosophical hermeneutics method. The study applies philosophical hermeneutics elements of descriptiveness, interpretation, heuristics, and critical reflection. The streams of this study were used to obtain results of a critical analysis of John Dewey's progressive education on the concept of experience in the esports game Counter Strike: Global Offensive.

The result of this study showed that the problem with concept of experience in the esports game Counter Strike: Global Offensive are integrated into criteria of experience that referred by John Dewey's progressive education. First, the problem with Counter Strike: Global Offensive as esports—how individuals play and interact with the virtual world. Second, identifying problem of experience in Counter Strike: Global Offensive—how online games can develop experience that can used in everyday life. Third, the problem of developing individual skills—with the game who are often with being a medium of entertainment.

Keywords: Globalization, Entertainment, Experience, esports, Counter Strike: Global Offensive, Progressive Education, John Dewey