

Daftar Isi

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Intisari	xiv
Abstract	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
1. Permasalahan.....	1
2. Rumusan Masalah	5
3. Keaslian Penelitian.....	6
4. Manfaat Penelitian	7
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Tinjauan Pustaka	8
D. Landasan Teori	11
E. Metode Penelitian.....	15
1. Jenis penelitian	15
2. Bahan penelitian.....	15
3. Alur Penelitian	16
4. Teknik Pengolahan Data	18
F. Hasil yang telah dicapai	19
G. Sistematika Penelitian	19

BAB II.....	21
GAMBARAN UMUM ESPORTS COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	21
A. Definisi dan sejarah <i>esports Counter Strike: Global Offensive</i>	22
1. Definisi Counter Strike: Global Offensive.....	22
2. Sejarah dan Perkembangan Counter Strike: Global Offensive sebagai esports	24
B. Ciri dan Karakteristik <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	29
1. Competitive	30
2. Wingman	31
3. Casual.....	32
4. Deathmatch	32
5. Arms Race.....	33
6. Demolition	34
7. Flying Scoutsman.....	35
C. Mekanisme Kerja <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	36
D. Mekanisme Ekonomi dalam <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	39
BAB III PENDIDIKAN PROGRESIF JOHN DEWEY	41
A. Menenal John Dewey	41
1. Biografi John Dewey.....	41
2. Tokoh-tokoh yang memengaruhi John Dewey.....	44
3. Karya-Karya John Dewey	48
B. Asumsi Filosofis John Dewey.....	51
1. Dasar Ontologis.....	51
2. Dasar Epistemologis.....	52
3. Dasar Aksiologis	55
C. Pokok-Pokok Pemikiran John Dewey.....	56
1. Pendidikan Tradisional yang menjadi Masalah Pendidikan.....	56
2. Demokrasi dan Pendidikan	59
3. Kriteria Pengalaman.....	61

4. Pengalaman sebagai Aktivitas.....	65
D. Implementasi pembelajaran progresif berbasis pengalaman dalam Pendidikan	67
BAB IV	71
ANALISIS PENGALAMAN DALAM PERMAINAN <i>ESPORTS COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE</i> DAN PENDIDIKAN PROGRESIF JOHN DEWEY	71
A. <i>esports Counter Strike: Global Offensive</i> Sebagai Alat Pendidikan Efektif 71	
B. Mengidentifikasi Pengalaman yang Terdapat dalam <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	74
C. Kebebasan dalam Pendidikan Memengaruhi Pengembangan Keterampilan pada <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	79
D. Alur Pengambilan Keputusan dalam <i>Counter Strike: Global Offensive</i> ...	82
E. Refleksi Kritis : <i>esports Counter Strike Global Offensive</i> sebagai media dalam mendapatkan pengalaman progresif	93
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Tim Terrorist (Kiri) dan Counter-Terrorist (Kanan).....	23
Gambar 2.2 Pilihan Peta dalam <i>Counter Strike: Global Offensive</i>	23
Gambar 2.3 Terdapat 15 babak yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setengah pertandingan.....	23
Gambar 2.4 <i>Half-Life</i> (Hwang 2020).....	25
Gambar 2.5 <i>Counter-Strike</i> Mod dari <i>Half-Life</i> (kiri) <i>Counter-Strike</i> 2000 (kanan) (MP1st 2019).....	25
Gambar 2.6 <i>Counter Strike: Condition Zero</i> (Radcliffe 2006).....	26
Gambar 2.7 <i>Counter Strike: Source</i> (Dubowy 2013).....	27
Gambar 2.8 <i>Counter Strike: Global Offensive</i> (Mallasak 2023).....	28
Gambar 2.9 Kemenangan Team Liquid pada kompetisi Intel Grand Slam 2019 (Luongo 2019).....	29
Gambar 2.10 Pertandingan kompetitif antara Fnatic vs Ninja in Pyjamas (kiri) (Max 2016) dan urutan skill group di CS:GO dari kiri atas ke bawah sampai kanan bawah (kanan) (Vaz dan Matthews 2019).....	31
Gambar 2.11 <i>Wingman</i> CS:GO (kiri) (Alex t.t.-b) dan Skill Group Wingman (kanan) (bo3 t.t.).....	31
Gambar 2.12 Pemilihan Peta pada mode <i>Casual</i> (Sayal 2023).....	32
Gambar 2.13 Dalam mode <i>Deathmatch</i> akan terdapat senjata khusus yang memberikan poin tambahan jika lawan berhasil dieliminasi (Vaz 2018).....	33
Gambar 2.14 Terdapat poin yang perlu dicapai untuk menggunakan senjata selanjutnya (kiri) (stopplayingame 2012) dan <i>golden knife</i> merupakan senjata terakhir yang didapatkan (kanan) (KALIVODOVÁ 2017).....	34
Gambar 2.15 Demolition di CS:GO (Tourtal 2024).....	34
Gambar 2.16 Fying Scoutsman di CS:GO (Matthews 2018).....	35
Gambar 2.17 Menunjukkan awal dimulai babak (kiri) dan <i>buy phase</i> (kanan)....	37
Gambar 2.18 Tim Terrorist sedang melakukan objektif untuk menanam bom (kiri) dan bom berhasil meledak (kanan).....	37
Gambar 2.19 Tim Counter-Terrorist menghalau tim Terrorist untuk menanamkan bom.....	37
Gambar 2.20 Peta Dust II CS:GO (Froosh 2016).....	38
Gambar 2.21 Sistem Ekonomi dalam permainan Counter Strike: Global Offensive (Xenopoulus, 2021).....	39
Gambar 2.22 Daftar Senjata dalam <i>Counter Strike: Global Offensive</i> (Alex t.t.)	40
Gambar 3.1 Dewey’s Experiential Continuum (Backhouse (2023).....	61
Gambar 4.1 Inferno Map (Froosh 2016).....	80
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> tujuan bermain sebagai <i>Counter-Terrorist</i> (CT).....	82
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> proses bermain sebagai <i>Counter Terrorist</i> (CT).....	84



Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> tujuan bermain sebagai <i>Terrorist</i> (T)	88
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> proses bermain sebagai <i>Terrorist</i> (T).....	90