

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teoritis**

#### **1. Pengertian Game**

Hampir setiap anak menyukai game, apapun bentuk game itu sendiri. Mulai dari game yang sifatnya sederhana sampai game yang paling modern sekalipun, Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Menurut Samuel Hendry (2001: 199) “Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak”, sedangkan menurut Albert Einstein (1988: 202) “Game merupakan bentuk investigasi yang tinggi”.

Kemudian menurut M. Fahrul (2010:2) menjelaskan “game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan”.

Kemudian John Naibist menjelaskan “Game adalah Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film”, sedangkan menurut Jhon C. Beck (2001: 89) “Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi”

Berdasarkan pengertian di atas game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

## **2. Pengertian *Game Online***

*Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

*Game online* tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

*Game online* diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring social, *search engine*, berita *online* dan *blog*. Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain game online di Indonesia, tidak mengherankan komunitas maya akibat game online pun cukup banyak jumlahnya yakni pengguna game online indonesia mencapai 6.000.000 lebih penggunanya.

Meurut Jhon C. Beck (2001: 92) Games Online adalah Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Kemudian Menurut menurut Burhan dalam Tsharir (2005: 222) ialah “sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game”.

Young (2005: 45) mendefinisikan *Game Online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Jadi berdasarkan definisi diatas, game online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

### 3. Pengertian *Point Blank*

Point Blank adalah sebuah *Online First Person Shooting Game* dengan tingkat realistik tinggi. Point Blank adalah merupakan sebuah game atau permainan komputer yang bergenre FPS atau tembak menembak yang dimainkan secara online.

PB atau Point blank sendiri dikembangkan oleh Zepetto asal Korea Selatan dan kemudian dipublikasikan oleh NCSoft. Saat ini game ini telah memiliki server di beberapa negara dunia seperti Thailand, Rusia dan juga ada di Indonesia.

Adapun Jenis-jenis *Game Online* adalah sebagai berikut :

1. *First person Shooter (FPS)*, game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada game tersebut, game ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-jata militer contohnya ditiga negara ini (Thailand, Indonesia dan Rusia) game yang dimainkan ialah Point Blank.

2. *Real-Time Strategy*, merupakan game yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
3. *Cross-Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda.
4. *Browser Games*, merupakan game yang dimainkan pada browser
5. *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan game dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Jadi berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan game online point blank adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bergenre FPS atau tembak menembak yang dimainkan secara online.

#### **4. Pengaruh Bermain *Game Online***

##### **a. Waktu**

Dengan adanya permainan Game Online yang merajai dunia maya khususnya game online point blank, membuat siswa menjadi lupa akan waktu, dimana anak bermain game online point blank bisa menghabiskan waktu selama berjam-jam di warnet.

**b. Konsentrasi**

Permainan game online point blank juga membuat konsentrasi anak berkurang, sehingga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar selama disekolah.

**c. Urusan Pribadi**

Permainan game online point blank ini juga sangat mempengaruhi urusan pribadi antar sesama teman yang sama-sama bermain game online point blank.

**d. Daya Tarik**

Daya tarik siswa dalam permainan game online point blank ini juga sangat mempengaruhi kepribadian anak tersebut, sehingga membuat mereka malas dan tidak peduli akan lingkungan sekitar.

**5. Pengertian Belajar**

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Menurut Noehi Nasution (2002: 34) “Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau

munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal”.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 729) menyebutkan ”belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu tertentu dengan tergantung pada kekuatan harapan bahwa tindakan tersebut akan diikuti oleh suatu hasil tertentu dan pada daya tarik hasil itu bagi orang bersangkutan”.

Kemudian menurut Oemar Hamalik (2005: 291) “Belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara berperilaku yang baru berkat pengalaman dan latihan”.

Sedangkan Menurut Menurut Menurut James O. Whittaker (1999) “belajar adalah Proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.

Menurut Slameto (2003: 2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kemudian menurut Made Pidarta (2007: 206) mengatakan yang dimaksud dengan “belajar ialah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau

kecelakaan) dan biasa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain”.

Berdasarkan definisi di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah proses atau aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mengadakan perubahan tingkah laku dan sikap yang lebih baik yang dilihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas.

Menurut Hamalik (2003 : 21) ciri-ciri belajar adalah :

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan yang tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- c. Untuk dapat disebut sebagai belajar, maka perubahan itu harus relative mantap, harus merupakan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang.

## 6. Pengertian Bahasa Sntun

### a. Pengertian Bahasa

Bahasa menurut Owen dalam Setiawan (2006:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbol and rule governed combinations of those symbol* (bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara social atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan symbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi symbol-simbol yang di atur oleh ketentuan).

Sedangkan menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem symbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh ucapan) yang bersifat arbiter dan konvensional, yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Kemudian menurut Syamsuddin (1986:2), beliau memberikan pengertian bahasa. Bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan dipengaruhi.

## **b. Pengertian Berbahasa Santun**

Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, bahasa dapat dibedakan dalam dua pengertian yaitu bahasa dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas kata-kata saja, akan tetapi juga gerak-gerik, mimik dan panto mimik. Karena itu, bahasa dapat berupa kata-kata atau kalimat, gerak-gerik, diam, sopan santun atau perbuatan. Bahasa dalam arti sempit adalah hubungan antara suara dengan kata-kata. Bahasa dalam arti sempit juga berperan penting dalam menentukan arti. Misalnya dapat saja terjadi orang-orang yang berbeda menggunakan kata-kata yang amat akan memiliki arti yang berbeda.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa berbahasa santun merupakan aturan-aturan atau cara-cara yang digunakan dalam berbahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, orang tua, ataupun teman sebaya.

## **7. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah proses dimana pihak-pihak saling menggunakan informasi dengan untuk mencapai tujuan bersama dan komunikasi merupakan kaitan hubungan yang ditimbulkan oleh penerus rangsangan dan pembangkitan balasannya.

Menurut lexicographer (ahli kamus bahasa), komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya. Webster's New Collegiate Dictionary edisi tahun 1977 antara lain menjelaskan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku.

Sedangkan menurut Forsdale (1981) seorang ahli pendidikan terutama ilmu komunikasi, Dia menerangkan dalam sebuah kalimat bahwa "Komunikasi adalah suatu proses dimana suatu sistem dibentuk, dipelihara, dan diubah dengan tujuan bahwa sinyal-sinyal yang dikirimkan dan diterima dilakukan sesuai dengan aturan".

Kemudia menurut Lasswell (1960: 167) "Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari yang semula dimiliki oleh seseorang (monopoli seseorang) menjadi dimiliki oleh dua orang atau lebih".

Berdasarkan definisi diatas, komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu sistem dibentuk dengan tujuan bahwa sinyal-sinyal yang dikirimkan dan diterima dilakukan sesuai dengan aturan".

**b. Faktor-Faktor yang dapat Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi**

Sebagai suatu sistem pembelajaran berbahasa santun dalam berkomunikasi akan dipengaruhi oleh berbagai komponen yang membentuknya. Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran berbahasa santun dalam berkomunikasi diantaranya adalah:

a. Faktor guru

Berbahasa santun dalam berkomunikasi bisa dipengaruhi oleh guru, karena guru merupakan komponen yang menentukan. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa.

b. Faktor siswa

Siswa adalah organism yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribasiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangannya masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses berbahasa santun dalam berkomunikasi dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, disamping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

c. Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada factor yang dapat mempengaruhi komunikasi dalam berbahasa sabbun yaitu factor psikologis.

## B. Kerangka Pikir

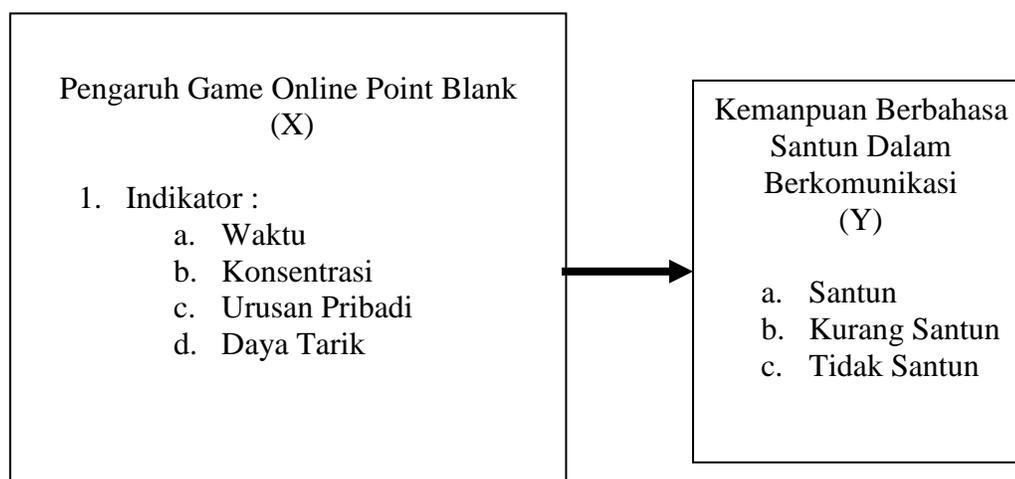
*Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Meurut Jhon C. Beck (2001: 92) *Game Online* adalah Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. “Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Bahasa menurut Owen dalam Setiawan (2006:1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *language can be defined as a socially shared combinations of those symbol and rule governed combinations of those symbol* (bahasa dapat didefinisikan sebagai kode yang diterima secara social atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan symbol-simbol yang dikehendaki dan kombinasi symbol-simbol yang di atur oleh ketentuan).

Bahasa dapat berupa kata-kata atau kalimat, gerak-gerik, diam, sopan santun atau perbuatan. Bahasa dalam arti sempit adalah hubungan antara suara dengan kata-kata. Bahasa dalam arti sempit juga berperan penting dalam menentukan arti. Misalnya dapat saja terjadi orang-orang yang berbeda menggunakan kata-kata yang amat akan memiliki arti yang berbeda.

Penjelasan mengenai kerangka pikir telah dikemukakan, maka di buatlah bagan sebagai berikut:



### 1.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2007: 64) bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan latar belakang masalah, teori dan kerangka pikir maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah:

- Hi : Apakah Ada Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012?
- Ho : Ada Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.