

**PERILAKU MAHASISWA PENGHOBI DOMINO DI KAWASAN KAMPUS
PERGURUAN TINGGI KELURAHAN SIMPANG BARU KECAMATAN TAMPAN**

Oleh : MIFTAHUR RAHMI

Email : Miftahurrahmi14@gmail.com

Pembimbing : Dr. H. Yoserizal, MS

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru

Telp/ Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktifitas diamati langsung maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar. Perilaku menyimpang adalah tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial. Saat sekarang ini, banyak mahasiswa yang bermain domino di warung-warung kecil di sekitaran kampus perguruan tinggi. Gejala bermain domino membuat banyak mahasiswa melakukan penyimpangan karena bermain dengan mempertaruhkan sesuatu, salah satunya taruhan makanan dan minuman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku dan dampak terhadap prestasi akademik mahasiswa penghobi domino. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Penyimpangan, Teori Perilaku menyimpang (Deviant Behavior) menurut Paul B. Harton (Elly M.Setiadi,2011). Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Analisa data dilakukan dengan cara kualitatif deskriptif, teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah accidental dimana jumlah responden berjumlah 4 orang mahasiswa. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan mahasiswa cenderung suka marah dan berbicara kotor apabila batu yang didapat tidak bagus. Hobi bermain domino ini berdampak kepada prestasi mahasiswa yang cenderung mendapat IPK rendah dan indeks prestasi rata-rata menurun.

Kata Kunci : Perilaku, mahasiswa, permainan domino.

STUDENT BEHAVIOUR OF HOBBYIST DOMINO IN THE AREA COLLEGE AT SIMPANG BARU DISTRICT OF TAMPAN

By: MIFTAHUR RAHMI

Email: Miftahurrahmi14@gmail.com

Supervisor: Dr. H. Yoserizal, MS

Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences

Campus Bina Widya At HR.Soebrantas Street Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru

Telp/ Fax. 0761-63277

ABSTRACT

Behavior is all the directly activities or indirectly observable by outsiders. Deviant behavior is an action that does not conform in the values and social norms. At present, many students were playing dominoes at the small stalls around the college. The symptoms of playing dominoes make many students do the deviation when playing by risking something, one of them bet the food and drinks. The aim of this research is to determine the behavior and the impact on students' academic achievement domino hobbyist. The theory used in this research is the theory of deviations, Theory of Behavior distorted (Deviant Behavior) by Paul B. Harton (Elly M.Setiadi, 2011). This research used a qualitative method. The data analysis done by qualitative description, the technique of collection data in this study is accidental where the respondents amount 4 students. To collect data in this researcher used the method of observation, documentation and interview using interview guide. From this research it can be concluded that students become anger and have a bad speak when they get bad stone. The hobby playing domino has bad affect to the student's achievement and inclined get low cumulative index achievement and the average of index achievement is down.

Keywords: Behavior, students, the gamer of dominoes.

PENDAHULUAN

Permainan domino sudah mengakar sebagai permainan rakyat. Begitu digemari oleh rakyat biasa hingga para pejabat, bahkan dalam memeriahkan perayaan kemerdekaan Republik Indonesia permainan domino selalu dipertandingkan bahkan bias dikatakan telah menjadi budaya baru dalam perayaan kemerdekaan bangsa kita, yaitu dengan tujuan yang positif menumbuhkan rasa kebersamaan antar sesama warga.

Beberapa mahasiswa perguruan tinggi disekitaran panam telah menjadikan permainan batu domino sebagai ajang pertarungan, karena setiap hari ada saja mahasiswa yang berkumpul untuk bermain batu domino. Mereka bermain domino di warung-warung yang menjual makanan dan minuman. Mahasiswa yang bermain domino kebanyakan bermain di warung-warung sekitaran kampus.

Mahasiswa yang main domino ini biasanya bermain di malam hari. Ditengah malam tersebut para pemain banyak yang pesan makanan dan minuman untuk menghilangkan rasa ngantuk dan bosan saat bermain domino. Sebagian mahasiswa mau bermain domino karena mereka mengharapkan suatu imbalan apabila mereka memenangkan permainan itu.

Mahasiswa yang hobi bermain domino sebagian besar diantara mereka hanya memiliki prestasi akademik yang standar bahkan ada dibawah rata-rata. IPK mahasiswa yang hobi bermain domino rata-rata dibawah 3.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana perilaku mahasiswa penghobi permainan domino?
2. Bagaimana prestasi akademik mahasiswa penghobi domino?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa penghobi permainan domino.
2. Untuk menganalisis dampak perilaku mahasiswa penghobi domino terhadap prestasi akademik.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara umum. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi ilmu sosiologi dalam menambah pengetahuan di bidang patologi sosial dan menjadi bahan acuan bagi penelitian sejenis dimasa yang akan datang.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguatkan ilmu pengetahuan dalam bidang patologi sosial.
3. Hasil penelitian ini sebagai pengayaan dibidang ilmu.
4. Untuk syarat memperoleh gelas sarjana.

KERANGKA TEORI

Perilaku

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktifitas diamati langsung maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar. Untuk membentuk jenis respon atau perilaku perlu diciptakan adanya suatu kondisi tertentu. Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme dipengaruhi oleh faktor genetika dan lingkungan. Secara umum dapat dikatakan bahwa faktor genetika dan lingkungan merupakan faktor

penentu daripada perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan merupakan lahan untuk perkembangan perilaku tersebut.

Perilaku pada individu itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh seseorang baik eksternal maupun internal. Namun berdasarkan temuan para ahli psikologi sosial perilaku seseorang banyak disebabkan oleh pengaruh eksternal. Meskipun perilaku dipengaruhi oleh stimulus dari luar, sesungguhnya dalam diri seseorang ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya. Hubungan stimulus dan respons tidak berlangsung secara otomatis, tetapi individu mengambil peranan dalam menentukan perilakunya.

Baron & Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu:

1. Perilaku dan Karakteristik Orang Lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

2. Proses Kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan, dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

3. Faktor Lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

4. Tatar Budaya sebagai Tempat Perilaku dan Pemikiran Sosial Itu Terjadi

Misalnya seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

Perilaku Penyimpangan

Perilaku menyimpang yang dilakukan orang-orang tidak selalu berupa tindak kejahatan besar, seperti merampok, korupsi, menganiaya, atau membunuh. Melainkan bisa pula cuma berupa tindakan pelanggaran kecil-kecilan, semacam berkelahi dengan teman, suka meludah disembarang tempat, berpacaran hingga larut malam, makan dengan tangan kiri, dan sebagainya.

Perilaku menyimpang adalah tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial. Penyimpangan terjadi bila seseorang atau sekelompok orang tidak mematuhi norma atau nilai yang sudah berlaku di masyarakat. Penyimpangan terhadap norma-norma dan nilai-nilai masyarakat disebut deviasi (*deviation*), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan itu disebut devian (*deviant*). (M. Sitorus, 2003:79).

Secara umum, yang digolongkan sebagai perilaku menyimpang, antara lain adalah:

1. Tindakan yang *nonconform*, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma yang ada. Contoh tindakan nonconform itu, misalnya memakainsandal butut ke kampus atau ke tempat-tempat formal, membolos atau meninggalkan pelajaran pada jam-jam kuliah dan kemudian titip tanda tangan pada teman, merokok di area

di larangan merokok, membuang sampah bukan di tempat semestinya, dan sebagainya.

2. Tindakan yang antisocial atau asocial, yaitu tindakan yang melawan kebiasaan masyarakat atau kepentingan umum. Bentuk tindakan itu antara lain, menarik diri dari pergaulan, tidak mau berteman, keinginan untuk membunuh diri, minum-minuman keras, menggunakan narkoba atau obat-obat berbahaya, terlibat di dunia prostitusi atau pelacuran, penyimpangan seksual (homoseksual atau lesbian), dan sebagainya.

Soerjono Soekanto mengatakan faktor yang menyebabkan warga masyarakat berperilaku menyimpang dari norma yang telah berlaku adalah sebagai berikut:

- Karena kaedah-kaedah yang ada tidak memuaskan bagi pihak tertentu atau karena tidak memenuhi kebutuhan dasarnya.
- Karena kaedahnya yang ada kurang jelas perumusannya sehingga menimbulkan aneka penafsiran dan penerapan.
- Karena didalam masyarakat terjadi konflik antara perana-peranan yang dipegang masyarakat, dan
- Karena memang tidak mungkin untuk mengatur semua kepentingan warga masyarakat secara merata (**J.Dwi Narwoko-Bagong Suyanto.2010;134**).

Perilaku menyimpang adalah semua aktivitas warga masyarakat yang tidak sesuai dengan norma maupun nilai yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Perilaku menyimpang ini merupakan suatu perwujudan dari sifat ego manusia yang sering kali mendahulukan kepentingan diri

sendiri sehingga mengabaikan keberadaan orang lain, manakala kepentingan seorang individu memasuki hak-hak dan kepentingan orang lain, maka muncullah suatu pelanggaran terhadap hak dan kebebasan orang lain, disinilah perilaku menyimpang muncul sebagai salah satu kendala dalam kehidupan masyarakat. Tindakan-tindakan yang mengakibatkan munculnya kegelisahan itu merupakan bentuk tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat dan disebut penyimpangan (**Titi Priyono, 2007;8**).

Orang yang menyimpang adalah orang yang tidak berperilaku seperti yang diharapkan dimana mereka melakukan suatu tindakan atau perilaku tidak mematuhi norma yang ada. Sementara menurut **Paul Horton (1987;142)** penyimpangan adalah perilaku yang dinyatakan sebagai suatu pelanggaran terhadap norma kelompok dalam masyarakat.

Menurut **Paul B. Harton** penyimpangan memiliki ciri-ciri sebagai berikut ini:

1. *Penyimpangan harus dapat didefinisikan*, yaitu perilaku tersebut memang benar-benar telah dicap sebagai penyimpangan karena merugikan banyak orang atau membikin keresahan masyarakat, walaupun kenyataannya tidak semua perilaku menyimpang merugikan orang lain. Dasar pedomannya adalah nilai dan norma yang diakui oleh sebagian besar mayoritas, sehingga jika terdapat perilaku yang tidak sejalan dengan nilai-nilai dan norma subjektif mayoritas masyarakat, maka perilaku tersebut dikatakan menyimpang.
2. *Penyimpangan bisa diterima dan bisa juga ditolak*, artinya tidak semua perilaku menyimpang dianggap negative, tetapi adakalanya perilaku

menyimpang itu justru mendapat pujian. Seseorang yang memiliki kelebihan paling genius diantara teman-temannya adalah penyimpangan, tetapi penyimpangan tersebut justru disukai.

3. *Penyimpangan relatif dan penyimpangan mutlak*, artinya tidak ada satupun manusia yang sepenuhnya berperilaku selurus-lurusnya sesuai dengan nilai dan norma sosial (konformis) atau sepenuhnya perilaku menyimpang. Patokan yang digunakan untuk menentukan apakah tindakan menyimpang dikategorikan sebagai penyimpangan mutlak atau relatif adalah frekuensi penyimpangan yang dilakukan.
4. *Penyimpangan terhadap budaya nyata dan budaya ideal*, artinya suatu tindakan yang senyatanya jika dilihat dari budaya yang berlaku didalam struktur masyarakat tersebut dianggap komform, namun oleh peraturan hokum positif dianggap penyimpangan.
5. *Terdapat norma-norma penghindaran dalam penyimpangan*, maksudnya adalah pola perbuatan yang dilakukan orang untuk memenuhi keinginannya tanpa harus menentang nilai dan norma tetapi sebenarnya perbuatan itu menentang norma.
6. *Penyimpangan sosial bersifat adaptif (penyesuaian)*, artinya tindakan ini tidak dapat menimbulkan ancaman disintegrasi sosial, tetapi justru diperlukan untuk memelihara integritas sosial. Dinamika sosial merupakan salah satu produk dari proses sosial yang tidak bisa dihindari oleh siapapun.

Penyimpangan sosial bersifat adaptif, artinya perilaku menyimpang merupakan

salah satu cara untuk menyesuaikan kebudayaan dengan perubahan sosial.

Teori Belajar Atau Differential Association

Segala sesuatu dalam kehidupan pasti akan melalui sebuah proses, begitu juga dengan penyimpangan. Untuk menjadi devian, seseorang akan melalui sebuah proses atau tahapan, seseorang tidak akan menjadi devian hanya dengan melakukan suatu perbuatan yang menyimpang saja. Pada dasarnya setiap perilaku dapat dikatakan sebagai penyimpangan apabila perilaku tersebut melanggar norma yang di anut masyarakat pada umumnya. Penyimpangan bukanlah sebuah perilaku unik, melainkan hanya perilaku yang melanggar suatu norma dalam masyarakat.

Secara normative, defenisi perilaku menyimpang adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, dimana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negatif dari masyarakat (**Narwoko dan Suyanto, 2007:106**). Penyimpangan juga disebut deviasi, diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (populasi) (**Kartono, 2009; 11**)

Salah satu teori yang berlandaskan sosiologis adalah teori belajar atau sosialisasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Shuterland, teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurutnya penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasa atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang.

Ketika melakukan interaksi, maka terdapat hubungan antara individu dengan kelompok yang berat atau intim. Proses

mempelajari perilaku menyimpang pada setiap individu berbeda, tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas masing-masing, namun dalam proses belajar tersebut melibatkan semua mekanisme yang berlaku dalam setiap proses belajar. Ini artinya tidak terdapat proses belajar yang instan dan unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang melainkan melalui tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut. **(J.Dwi Narwoko & Bagong Suyanto, 2010; 112)**

Tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan mereka ikut terlibat dalam taruhan domino dapat dikatakan sebagai perilaku atau tindakan menyimpang. Tindakan menyimpang yang dilakukan oleh para mahasiswa ini terjadi karena adanya keinginan dari individu yakni mahasiswa untuk mengetahui atau agar mereka dapat melakukan apa yang menurut mereka menarik sehingga mereka dapat melakukan hal tersebut. Dalam penelitian ini teori belajar (*differential association*) akan digunakan untuk mengkaji proses penyimpangan yang terjadi sehingga mahasiswa tersebut terlibat di dalam taruhan domino tersebut.

Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar **(Sobur, 2006)**.

Menurut Sobur (2006) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi akademik, yaitu:

1. Faktor Endogen

Merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri atau personal, meliputi :

a. Fisik

Faktor fisik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok antara lain faktor kesehatan dan anak yang mengalami kebutuhan khusus. Anak yang kurang sehat memiliki daya tangkap yang kurang dalam belajar dibandingkan dengan anak yang sehat. Pada anak yang mengalami kebutuhan khusus, misalnya mengalami bisu, tuli dan menderita epilepsi menjadi hambatan dalam perkembangan anak untuk berinteraksi terhadap lingkungan dan menerima mata pelajaran, terutama pada anak yang duduk di bangku sekolah dasar.

b. Psikis

Terdapat beberapa faktor psikis, yaitu:

1. Intelegensi atau Kemampuan

Anak yang memiliki intelegensi yang rendah mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dan dapat tertinggal dari teman-temannya yang lain. Karena anak ini membutuhkan proses belajar yang lebih lambat dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk belajar. Sebaliknya anak yang memiliki intelegensi yang tinggi akan lebih mudah untuk menangkap dan memahami pelajaran, lebih mudah untuk mengambil keputusan dan kreatif.

2. Perhatian atau minat

Bagi seorang anak, mempelajari sesuatu hal yang menarik bagi dirinya akan lebih mudah untuk diterima dan dipahami. Dalam hal minat, seseorang yang menaruh minat

pada suatu bidang akan mudah dalam mempelajari bidang tersebut.

3. Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam bidang tertentu. Misalnya anak yang memiliki bakat dalam bidang studi matematika akan lebih mudah dalam memahami bidang studi tersebut. Kendalanya terkadang orang tua kurang memperhatikan bakat yang dimiliki anak, sehingga orang tua memaksakan anak untuk masuk pada keahlian atau bidang tertentu tanpa mengetahui bakat yang dimiliki anak.

4. Motivasi

Faktor motivasi memiliki peranan dalam proses belajar. Ketiadaan motivasi baik internal maupun eksternal akan menyebabkan kurang semangatnya anak dalam melakukan proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Jika orang tua atau guru memberikan motivasi kepada anak, maka timbul dorongan pada diri anak untuk belajar dan anak akan mengetahui manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai.

5. Kematangan

Kematangan adalah tingkat perkembangan yang dialami oleh individu sehingga sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam belajar, kematangan sangat menentukan. Oleh karena itu setiap usaha belajar akan lebih berhasil bila dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu.

6. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi keadaan anak dalam belajar. Dalam proses pembentukan kepribadian,

terdapat beberapa fase yang harus dilalui sesuai dengan tahap perkembangan anak. Seorang anak yang belum mencapai fase tertentu akan mengalami kesulitan jika orang tua menagajarkan sesuatu yang belum sesuai dengan fase tersebut kepribadiannya.

2. Faktor Eksogen

Merupakan faktor yang berasal dari luar individu atau lingkungan, meliputi :

a. Keluarga

1. Keluarga merupakan lingkungan yang pertama bagi anak dan juga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan anak karena keluarga merupakan tempat anak belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial dalam hubungannya dengan interaksi sosial. Dalam hubungan dengan belajar, faktor keluarga memiliki hubungan yang sangat penting. Keadaan keluarga dapat menentukan berhasil atau tidaknya anak dalam belajar dan juga kondisi atau suasana keluarga menentukan bagaimana anak dalam belajar dan usaha yang dicapai oleh anak. Faktor keluarga dapat dibagi menjadi 3 faktor, yaitu: Kondisi ekonomi keluarga, keluarga yang memiliki kondisi ekonomi yang kurang baik menjadi salah satu penyebab kebutuhan anak tidak dapat terpenuhi. Hubungan emosional orang tua dan anak. Hubungan emosional antara orang tua dan anak dapat mempengaruhi terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Suasana rumah yang selalu ribut dalam pertengkaran dapat

mengakibatkan terganggunya konsentrasi anak dalam belajar, sehingga anak tidak dapat belajar dengan baik. Orang tua yang terlalu keras kepada anak dapat menyebabkan jauhnya hubungan antara keduanya yang dapat menghambat proses belajar anak.

2. Cara mendidik anak. Setiap keluarga memiliki caranya tersendiri dalam mendidik anak. Ada keluarga yang mendidik anak secara diktator militer, demokratis, pendapat anak diterima oleh orang tua tetapi ada keluarga yang kurang peduli dengan anggota keluarganya yang lain. Cara mendidik ini baik secara langsung atau tidak dapat mempengaruhi belajar anak.

b. Faktor Sekolah

Faktor lingkungan sekolah seperti guru dan kualitas hubungan antara guru dan murid mempengaruhi semangat anak dalam belajar. Pada faktor guru, guru yang menunjukkan sikap dan perilaku yang rajin dapat mendorong anak untuk melakukan hal yang sama. Selain itu juga cara mengajar guru seperti sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki, bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan dapat menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Disisi lain, hubungan antara guru dan murid juga dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Seorang anak yang dekat dan mengagumi guru akan lebih mudah untuk menangkap pelajaran dan memahaminya.

c. Faktor Lingkungan Lain

Faktor lingkungan lain seperti kondisi keluarga, guru dan fasilitas sekolah. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang baik,

bersekolah di sekolah yang memiliki guru dan fasilitas pelajaran yang baik belum tentu menjamin anak untuk dapat belajar dengan baik. Masih ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar anak di sekolah. Selain itu juga, teman-teman anak di sekolah dan aktivitas yang dilakukan anak dapat mempengaruhi kegiatan belajarnya. Aktivitas di luar sekolah dapat membantu perkembangan anak akan tetapi tidak semua aktivitas tersebut bisa membantu. Apabila anak banyak menghabiskan waktu pada aktivitas di luar sekolah dan diluar rumah, sementara anak kurang mampu dalam membagi waktu belajar, dengan sendirinya aktivitas tersebut dapat menghambat anak dalam belajar.

Tinggi rendahnya prestasi akademik terdiri dari dari tujuh faktor, yaitu:

1. **Faktor pertama** adalah faktor kecerdasan, dalam Macmillan Dictionary, kata intelligence (kecerdasan) diartikan sebagai ability to learn from experience, to solve problem rationally, and to modify behavior with changes in environment, faculty of understanding and reasoning. Biasanya, kecerdasan hanya dianggap sebagai kemampuan rasional untuk memahami, mengerti, memecahkan problem, termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah dan kemampuan belajar dari pengalaman. Tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki oleh seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi-prestasi lain sesuai dengan macam-macam kecerdasan yang menonjol yang ada pada dirinya.
2. **Faktor kedua** adalah bakat, yaitu kemampuan yang ada pada

seseorang yang dibawanya sejak lahir, yang diterima sebagai warisan genetik dari orang tua. Bakat seorang siswa yang satu bisa berbeda dengan siswa lain. Ada siswa yang berbakat dalam bidang ilmu sosial dan ada siswa yang berbakat dalam ilmu pasti. Seorang siswa yang berbakat dalam bidang ilmu sosial akan sukar berprestasi tinggi di bidang ilmu pasti, dan sebaliknya. Bakat-bakat yang dimiliki siswa tersebut apabila diberi kesempatan dikembangkan dalam pembelajaran, akan dapat mencapai prestasi yang tinggi. Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Siswa yang berbakat di bidang musik, mungkin di bidang lain ketinggalan. Seorang yang berbakat di bidang teknik, mungkin lemah di bidang olah raga.

3. Faktor ketiga adalah minat dan perhatian, minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah kemauan untuk mendengar dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Perhatian akan meningkatkan seorang siswa untuk menaruh minat pada satu pelajaran tertentu. Minat dan perhatian yang tinggi pada mata pelajaran akan memberi dampak yang baik pada prestasi belajar siswa. Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar. Slameto (dikutip oleh Djamarah, 2002) mengatakan minat adalah suatu rasa suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

4. Faktor keempat adalah motivasi, yaitu dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motivasi selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal belajar, kalau siswa mempunyai motivasi yang baik dan kuat, siswa akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi. Motivasi sebagai faktor inner (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasi akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya.

Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, dan sering meninggalkan pelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar. Motivasi erat sekali hubungannya dengan pencapaian prestasi belajar merupakan tujuan yang akan dicapai. Dalam mencapai tujuan disadari atau tidak, perlu suatu tindakan. Penyebab dari tindakan itu adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya. Silvermann mengatakan bahwa antara motif berprestasi dengan prestasi belajar seorang anak di kelasnya terdapat hubungan yang positif. Semakin tinggi motif berprestasi anak, semakin tinggi pula prestasinya di kelas.

5. Faktor kelima adalah cara belajar, keberhasilan studi siswa dipengaruhi

juga oleh cara belajar siswa. Cara belajar yang efisien memungkinkan siswa mencapai prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang tidak efisien. Cara belajar yang efisien sebagai berikut: (1) berkonsentrasi sebelum dan pada saat belajar, (2) mempelajari kembali bahan yang telah diterima, (3) membaca dengan teliti dan baik bahan yang sedang dipelajari, dan berusaha menguasainya dengan sebaik-baiknya, (4) mencoba menyelesaikan dan melatih mengerjakan soal-soal.

6. **Faktor keenam** adalah lingkungan keluarga, orang tua dan adik-kakak siswa adalah orang yang paling dekat dengan dirinya. Keluarga merupakan salah satu potensi yang besar dan positif memberi pengaruh pada prestasi siswa. Orang tua seharusnya mendorong, memberi semangat, membimbing, dan memberi teladan yang baik kepada anaknya. Selain itu, perlu suasana hubungan dan komunikasi yang lancar antara orang tua dengan anak-anaknya. Suasana keluarga yang ramai atau gaduh, tidak mungkin membuat anak dapat belajar dengan baik. Anak akan selalu terganggu konsentrasinya, sehingga mengalami kesukaran untuk belajar. Demikian juga suasana rumah yang selalu tegang, ada perselisihan di antara anggota keluarga, akan menyebabkan anak tidak tahan, dan akhirnya anak lebih sering keluar rumah bermain bersama teman-temannya, sehingga prestasi belajarnya turun.

7. **Faktor ketujuh** adalah sekolah, yaitu lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan

yang terstruktur, memiliki sistem dan organisasi yang baik bagi penanaman nilai-nilai etik, moral, mental, spiritual, disiplin, dan ilmu pengetahuan. Bila sekolah berhasil menciptakan suasana kondusif bagi pembelajaran, hubungan dan komunikasi per orang di sekolah berjalan baik, metode pembelajaran aktif interaktif, sarana penunjang cukup memadai, siswa tertib disiplin.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian ini di Kota Pekanbaru tepatnya di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan. Alasan peneliti mengambil lokasi ini karena setelah melakukan pengamatan, peneliti melihat bahwa disana banyak kost-kostan mahasiswa dan disana juga banyak warung-warung yang menyediakan batu domino sehingga banyak mahasiswa yang bermain disana.

Subjek Penelitian

Peneliti menjadikan subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 keatas. Pada penelitian ini subjek ditentukan oleh penulis yang dianggap bisa menjawab permasalahan yang akan diteliti yaitu mahasiswa yang hobi bermain domino. Teknik yang digunakan adalah *Accidental* yaitu mengambil kasus atau responden yang kebetulan ada (tersedia disuatu tempat sesuai dengan konteks penelitian. Pengambilan sampel secara *Accidental* (*Convenience*). Menurut Santoso dan Tjiptono (2001:89-90) *Accidental* adalah prosedur teknik yang memilih responden dari orang atau unit yang paling mudah dijumpai atau diakses. Sedangkan menurut Sugiyono (2004:77) *Accidental* adalah mengambil responden sebagai responden berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang

secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sumber data dengan kriteria utamanya adalah orang tersebut merupakan mahasiswa penghobi domino semester 4 keatas yang bermain domino di warung-warung didaerah Kelurahan Simpang Baru Tampan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada peneliti ini menggunakan cara sebagai berikut :

- 1. Observasi** . Observasi adalah pengujian data secara intersional atau bertujuan sesuatu hal, khususnya untuk maksud pengumpulan data merupakan cara verbalisasi mengenai hal-hal yang diamati. Observasi ini dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap kegiatan atau pun aktivitas mahasiswa yang bermain batu domino.
- 2. Wawancara Mendalam (interview).** Wawancara yang dimaksud ialah interview mendalam yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan kepada beberapa informan. Untuk melakukan wawancara, terlebih dahulu dipersiapkan pedoman wawancara, namun pada situasi tertentu, wawancara dilakukan secara spontan, seperti dalam pembicaraan sehari-hari tetapi tetap terfokus pada masalah penelitian.
- 3. Dokumentasi** merupakan data pendukung dari suatu penelitian, berupa dokumen-dokumen atau gambar-gambar yang terkait dengan penelitian.

Jenis dan Sumber Data

1. Data primer.

Data primer adalah datang yang diperoleh secara langsung dari informan melalui wawancara (*interview*) dan observasi. Antara

lain berupa gambaran umum mengenai informan, serta masalah-masalah lain yang berhubungan dengan masalah yang di teliti.

Data primer ini berisi tentang identitas subjek penelitian seperti:

- Agama
- Usia
- Fakultas/Jurusan
- Etnis
- Apa faktor pendorong mereka bermain domino

2. Data sekunder.

Data skunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain, sehingga tidak bersif atau teknik lagi sebab data tersebut di peroleh dari tangan kedua dan seterusnya serta data agregat, seperti yang di peroleh dari buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan peneliti, jurnal-jurnal, karya ilmiah, dokumentasi dan literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti (teori-teori, konsep, majalah, dan sumber lainnya).

Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu berusaha mengungkapkan tindakan orang-orang dalam tindakan sosial di masyarakat dalam kaitannya permainan tradisional, pendekatan kualitatif bertitkn tolak dari pandangan fenomenologis yang meletakkan tekanannya pada pemahaman yang empirik atau menyerap, kemampuan dan mengungkap perasaan, pemikiran yang ada di balik tindakan-tindakan orang lain.

Perilaku Penghobi Domino

Perilaku bermain domino sudah menjadi kebiasaan responden dan sulit untuk meninggalkan kebiasaan tersebut. Kebiasaan bermain domino yang dilakukan oleh responden ini tidak diketahui oleh orangtuanya karena responden takut orang

tuanya marah. Banyak diantara mahasiswa ini yang bermula mengenal domino semenjak duduk dibangku sekolah, namun tidak sedikit juga yang bermula mengenal domino di bangku kuliah.

Pergaulan yang responden lakukan bersama teman-temannya membuat responden selalu melihat aktivitas teman-temannya, selain itu juga ajakan temannya kepada responden untuk mencoba melakukan hal yang sama seperti yang mereka lakukan. Rasa penasaran dan keingintahuan responden terhadap permainan tersebut membuat responden tidak menolak dengan ajakan teman-temannya untuk mencoba bermain domino.

Semenjak responden terpengaruh dalam perilaku bermain domino ini, responden menjadi ketagihan untuk bermain domino secara terus menerus. Hal ini yang membuat responden sering berkunjung ke warung untuk bermain domino bersama temannya. Di warung banyak teman yang bisa diajak bermain domino.

Aktivitas bermain domino dilakukan pada malam hari dikarenakan pada pagi atau siang hari responden masuk kuliah. Responden menghabiskan waktu malamnya untuk bermain domino sampai larut malam. Karena sudah candu maka responden dan teman-temannya menjadikan permainan domino ini sebagai ajang taruhan agar mereka lebih tertantang untung bermain. Responden bersama teman-temannya mempertaruhkan makanan dan minuman serta rokok disaat bermain. Mereka bertaruh untuk mendapatkan kepuasan hati saat bermain.

PRESTASI AKADEMIK PENGHOBI DOMINO

Mahasiswa penghobi domino ini sering bergadang dan pulang larut malam. Mereka susah untuk bangun pagi hari. Kalau

ada kuliah pagi mahasiswa tersebut sering terlambat bahkan sampai tidak masuk kuliah karena telat bangun akibat bergadang semalaman.

Bermain domino berpengaruh terhadap prestasi akademik responden, ia mendapat IPK yang rendah karena sering bermain dan waktu belajar tidak ada. Dan jumlah skala SKS yang sudah dihabiskannya juga tidak mencukupi.

Cara responden belajar hanya disaat ada tugas kuliah saja, itupun jarang sekali mengerjakan tugas sendiri, selebihnya ia tidak pernah belajar. Dan responden merasa malu mendapat nilai segitu. Namun tidak ada penyesalan dari responden dengan nilai yang segitu. Orang tua responden tau kalau anaknya mendapat IPK rendah tetapi tidak tahu kalau anaknya selalu bermain domino setiap malam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dengan deskripsi data, hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana dikemukakan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan :

1. Perilaku mahasiswa penghobi domino penyebabnya antara lain, adanya dorongan yang kuat dari teman yang membuat ia tergiur untuk melakukan permainan domino ini membuat mahasiswa melakukan kegiatan ini. Selain itu faktor longgarnya control dari orang tua juga menjadi pendorong mereka bermain domino. Selain itu faktor keuntungan yang didapatkan bagi para mahasiswa merupakan salah satu faktor alasan kenapa mereka tertarik hingga terlibat dalam permainan domino ini. Faktor hiburan juga menjadi pendorong mahasiswa melakukan main domino, permainan domino digunakan sebagai sarana hiburan mahasiswa

dari berbagai penatnya tugas seorang mahasiswa, baik itu dalam aktivitas akademik maupun non akademik. Dorongan atas pemenuhan kebutuhan hiburan terhadap otak dan diri mereka menjadikan domino ini sebagai permainan hiburan untuk mereka.

2. Prestasi akademik yang ditimbulkan dari kecanduan main domino dikalangan mahasiswa adalah :

- Berdampak terhadap prestasi akademik yang menurun pada mahasiswa penghobi domino.
- Sebagian besar responden memiliki intensitas bermain domino dengan frekuensi 4-7 hari dalam seminggu dan 4-5 dalam sehari.
- Berdampak pada jumlah uang kiriman responden yang tinggal di kost atau kontrakan.
- Berdampak terhadap kehadiran kuliah responden serta berdampak terhadap waktu belajar responden kemudian berdampak terhadap tugas tidak dapat diselesaikan tepat waktu.
- Berdampak terhadap hubungan dengan teman kampus responden serta tidak berdampak terhadap hubungan denganteman kost atau kontrakan karena teman-teman kost responden juga ikut bermain domino. Kemudian berdampak terhadap hubungan dengan keluarga responden.
- Berdampak terhadap kesehatan responden serta berdampak terhadap waktu tidur kemudian berdampak terhadap waktu makan responden.

Saran

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan asal-asalan mengikuti teman atau tergiur dengan hal yang bersifat sementara, permainan judi itu merupakan tindakan yang menyimpang seharusnya sebagai seorang mahasiswa khususnya sosiologi memberikan contoh yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, bukannya malah melakukan hal-hal yang menyimpang.

2. Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua yang bertugas menjaga dan mendidik anaknya agar bertingkah laku dan berperilaku baik, hendaknya orang tua selalu mengawasi anaknya meskipun anaknya kuliah atau bersekolah dan tinggal jauh dari orang tua, komunikasi yang dilakukan harus sering dan terus menerus sehingga bisa memantau kondisi dari anaknya, bila diperlukan orang tua harus sering mengunjungi anaknya agar bisa memastikan anaknya dan memberikan rasa kenyamanan serta perhatian kepada anaknya, hal ini bisa mengurangi kemungkinan anaknya akan melakukan main domino.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Baron, A. R. & Bryne, D. 2005. *Psikologi Sosial jilid 2*. Edisi 10. (Jakarta: Airlangga, 2005), hlm 87.
- Clinard, Marshal B., & Robert F. Meier. *Sociology of Deviant Behavior*. 7th

- Edition. Holt, Rinehart & Winston, Inc, USA. 1989.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007, ed. 3, Cet. 4.
- Dep. Pend. Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta: 1990
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995) hlm 250.
- Elly M. Setiady & Usman Kolip, 2011, *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gerungan, W.A. *Psikologi Sosial* (Bandung: PT. al-Maarif 1978) hal 28.
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyatno. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Kartono, Kartini. 2003. *Kenakalan Remaja (Patologi Sosial 2)*. Cetakan Ketiga. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Kartono, Kartini. 2009. *Patologi Sosial*. Rajawali. 1981.
- Murdiyatomoko, Janu. *Sosiologi*. Bandung: Grafindo Media Pertama, 2004.
- Perelman, Yacov. *Asah Otak Ala Rusia*. Semarang: Dahara Prize, 1997.
- Priyono, Titi. *Sosiologi*. Yudhistira, 2007.
- Sitorus M. 2003. *Berkenalan Dengan Sosiologi*. Jakarta: Erlangga.
- Sobur, A. 2006. *Psikologi Umum*. Bandung : Pustaka Setia
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002
- Sunarto, Kumanto. *Pengantar Sosiologi, edisi revisi*. Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Jakarta
- Tundjing, Sia, *Hubungan antara IQ, EQ dan QA dengan Prestasi Studi pada Siswa SMU*, Jurnal Anima, vol. 17, no. 1. 2001.
- Sumber Skripsi:
- Maulana Adli. 2015. *Perilaku Judi Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Efrizal. 2015. *Perilaku Minum Minuman Keras Pada Remaja Di Desa Rawang Kawo Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Sumber Internet:
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Dominoes>
- <http://dzikirkunangkunang.multiply.com>