

**AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA PECANDU KOA
DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh:

DONI IRMANDO

55356/2010

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

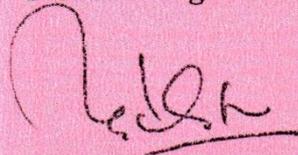
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA PECANDU KOA
DI KOTA PADANG**

Nama : Doni Irmando
BP/NIM : 2010/55356
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juli 2015

Pembimbing I



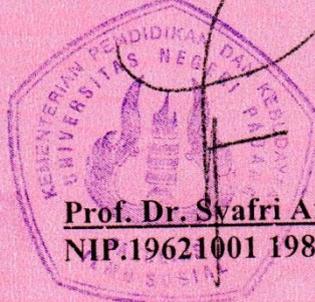
Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003

Pembimbing II



Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 19830518 200912 2 004

**Diketahui Oleh:
Dekan FIS UNP**



Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP.19621001 198903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 30 Juni 2015**

**AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA PECANDU KOA
DI KOTA PADANG**

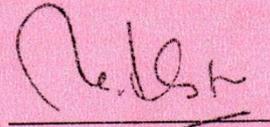
**Nama : Doni Irmando
BP/NIM : 2010/55356
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, Juli 2015

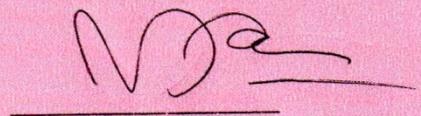
Tim Penguji Nama

Tanda Tangan

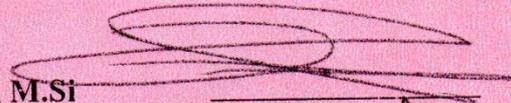
1. Ketua : Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si



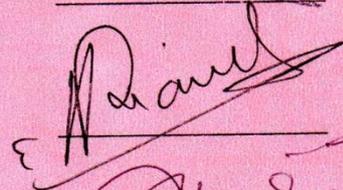
2. Sekretaris : Delmira Syafrini, S.Sos., M.A



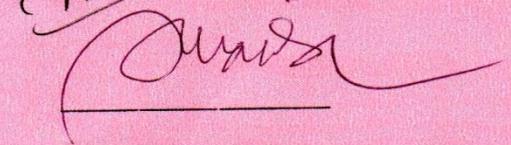
3. Anggota : Drs. Emizal Amri, M.Pd., M.Si



4. Anggota : Dr. Erianjoni, M.Si



5. Anggota : Junaidi, S.Pd., M.Si



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tanda dibawah ini :

Nama : Doni Irmando
BP / NIM : 2010 / 55356
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan Bahwa Skripsi saya yang berjudul “Aktivitas Belajar Mahasiswa Pecandu *Koa* di Kota Padang”. adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil karya orang lain (plagiat). Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juli 2015

Diketahui Oleh:

† Ketua Jurusan Sosiologi,



Adri Febrianto, S.Sos., M.Si
NIP. 19680228 199903 1 001

Saya Menyatakan,



Doni Irmando
55356/2010

ABSTRAK

Doni Irmando, 2015, Aktivitas Belajar Mahasiswa Pecandu *Koa* di Kota Padang. Skripsi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat aktivitas belajar yang dilakukan oleh mahasiswa pecandu *koa* di kota Padang. Idealnya kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah menuntut ilmu salah satunya dengan belajar. Namun aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa tidak hanya belajar salah satunya adalah bermain *koa*. Intensitas permainan *koa* yang dilakukan oleh mahasiswa di Kota Padang adalah 3-6 kali satu minggu dengan durasi 4-7 jam dalam satu kali bermain sehingga menjadi hal yang tidak wajar dan umumnya mahasiswa pecandu *koa* mengalami masa studi yang tempuh lebih dari 8 semester dengan IPK di bawah 2,75 bahkan telah mendapatkan peringatan DO. Permainan *koa* telah menjadi candu yang akhirnya mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa, sehingga mempengaruhi hasil studi mahasiswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di kota Padang.

Dalam menganalisis penelitian ini, peneliti menggunakan analisis dengan teori Behavioristik. Inti dari penerapan pandangan Behavioristik adalah apa yang disebut dengan *contingency management*, yaitu penguatan tingkah laku melalui akibat atau konsekuensi dari tingkah laku itu sendiri. Oleh karena itu di dalam pandangan behavioristik motivasi dikontrol oleh kondisi lingkungan. Penelitian ini dimulai dari tanggal 25 Maret 2015 sampai 2 Juni 2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus. Teknik pemilihan informan yaitu dengan cara *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 53 orang yang terdiri dari 13 mahasiswa Universitas Negeri Padang, 8 mahasiswa UPI, 16 mahasiswa Universitas Bung Hatta, 9 mahasiswa STKIP, 1 pemilik kedai tempat bermain *koa* dan 6 mahasiswa yang tidak melakukan permainan *koa*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara mendalam. Validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi data. Analisis data yang dilakukan adalah model analisis interaktif yang dikemukakan Milles dan Huberman oleh yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan terdapat dua aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang yaitu: 1). Aktivitas belajar yang dilakukan di tempat tinggal mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang, yang terdiri atas a. Melakukan tugas *copy paste*, b. Melakukan aktivitas belajar hanya di kampus, c. Tidak ada membuat tugas yang diberikan oleh dosen. 2). Aktivitas belajar yang dilakukan di kampus oleh mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang, yang terdiri atas a. Selalu telat datang kuliah dan TA (titip absen), b. Keluar masuk kelas dan *maota* dalam perkuliahan, c. Kurang aktif dalam perkuliahan, d. Mencontek dan *jimek*.

KATA PENGANTAR

Terlebih dahulu penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aktivitas Belajar Mahasiswa Pecandu *Koa* di Kota Padang”.

Tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Jurusan Sosiologi, Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Disamping penelitian itu, penelitian ini juga untuk memperluas khasanah ilmu pengetahuan.

Ucapan terima kasih kepada pembimbing I: Ibu Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si, dan pembimbing II : Delmira Syafrini, S.Sos.,MA, yang telah memberikan bimbingan, bantuan baik moral maupun spiritual serta motivasi dan doa yang sepenuhnya kepada penulis, sampai selesainya skripsi ini. Semoga semua ini akan dibalas dengan balasan yang berlipat-ganda oleh Allah Subhanahuwata'ala, amin. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengaturkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Syafridan, ibunda Iryani dan kakak Syanti Nirawati, Hendrik Kepisa, Dona Irmando, adik Wahyu Lestari beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Adri Febrianto S.Sos, M.Si, Ketua Jurusan Sosiologi dan ibu Nora Susilawati S.Sos, M.Si selaku sekretaris jurusan yang telah membantu memperlancar penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak dan ibu staf pengajar pada Jurusan Sosiologi yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama ini.
4. Bapak Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si, bapak Junaidi, S.Pd., M.Si dan bapak Dr. Erianjoni, M.Si sebagai tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu staf tata usaha FIS UNP, yang telah membantu memperlancar penyelesaian skripsi ini.
6. *Special thanks for the Ruak's Family* (Amy, Artan, Adek Tari, Poe, Cik, Nesi, Mak Uwo, Ratih, Buya, Damut, Bang Ef, Bang Ian, Dahen, Revi, Yonda, Icet, Delly) *all so sweat memories*.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu penulis dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini dan teman-teman yang satu perjuangan di ujung gelar sarjana ini.
8. Semua Informan dan masyarakat yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya para informan peneliti.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, sebagaimana kata pepatah “*tak ada gading yang tak retak, umua alun satampuak jaguang, darah alun satampuak pinang tak ada manusia yang sempurna*”, dan semua butuh proses belajar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya, Amin.

Padang, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
E. Kerangka Teori	14
F. Penjelasan Konseptual	17
G. Metodologi Penelitian	19
1. Lokasi penelitian	19
2. Pendekatan dan tipe penelitian	20
3. Informan Penelitian	21
H. Teknik Pengumpulan data	21
1. Observasi	22
2. Wawancara	25
3. Triangulasi Data	27
4. Teknik Analisis Data	28

BAB II GAMBARAN UMUM KOTA PADANG

A. Gambaran geografis Kota Padang	32
B. Gambaran demografis Kota Padang	33
C. Ragam suku bangsa dan agama yang dianut di Kota Padang	34
D. Kondisi sosial budaya	35

E. Perguruan tinggi di Kota Padang.....	36
F. Beberapa tempat bermain <i>koa</i> di Kota Padang.....	39

BAB III AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA PECANDU KOA DI KOTA PADANG

A. Aktivitas belajar yang dilakukan di tempat tinggal mahasiswa pecandu <i>koa</i> di Kota Padang.....	42
1. Melakukan tugas <i>copy paste</i>	44
2. Melakukan aktivitas belajar hanya di kampus.....	49
3. Tidak ada membuat tugas yang diberikan oleh dosen.....	54
B. Aktivitas belajar yang dilakukan di kampus oleh mahasiswa pecandu <i>koa</i> di Kota Padang.....	58
1. Selalu telat datang kuliah dan TA (titip absen).....	58
2. Keluar masuk kelas dan <i>Maota</i> dalam perkuliahan.....	65
3. Kurang aktif dalam perkuliahan	74
4. Mencontek dan <i>Jimek</i>	80

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Mahasiswa yang melakukan permainan kartu <i>koa</i> di Kota Padang.....	8
Tabel 2. Jumlah penduduk Kota Padang yang terdata BPS Kota Padang.....	34
Tabel 3. Perguruan tinggi di Kota Padang.....	37
Tabel 4. Tempat bermain <i>koa</i> di Kota Padang.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Istilah-Istilah dalam Bermain *Koa* Di Minangkabau

Lampiran 2. Daftar Informan

Lampiran 3. Pedoman Wawancara

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan salah satu aktor yang senantiasa berperan mengisi kehidupan berbangsa dan bernegara. Mahasiswa juga kontrol sosial dalam masyarakat, mereka harus peka dalam setiap permasalahan yang ada dalam masyarakat, baik itu bersifat ekonomi, politik, sosial budaya maupun agama. Mahasiswa juga merupakan pemuda-pemudi yang menjadi harapan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, karena mereka adalah sekelompok elit sosial yang menuntut ilmu di perguruan tinggi. Dengan pemikiran intelektual merekalah bisa mewujudkan dan mengatasi berbagai macam masalah yang timbul dibangsa ini¹.

Mahasiswa diberikan dasar utama dalam diri mahasiswa menanamkan tiga dasar tindakan secara umum yang dikenal dengan Tridharma perguruan tinggi: *pendidikan, penelitian, dan pengabdian*. Dengan tiga dasar inilah mahasiswa melakukan fungsi dan perannya dalam masyarakat. Mahasiswa mempunyai tataran ideal untuk berbuat dan bertindak untuk lingkungan sosial mereka. Tempat tinggal mahasiswa merupakan lingkungan sosial yang paling terdekat bagi mahasiswa untuk mencerminkan jati diri sebagai kaum intelektual.

Idealnya kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah menuntut ilmu salah satunya belajar, Belajar terdiri dari dua faktor yang mempengaruhinya yaitu

¹ Asrinaldi A, Generasi Muda dan Peran Strategi dalam Pemilu 2004, *Jurnal Analisa Politik* Volume 1 No 6 Desember 2003. Fakultas Ilmu Sosial Politik Universitas Andalas.

faktor individu itu sendiri dan faktor dari luar diri individu². Belajar tidak terlepas dari aktivitas yang ditampilkan oleh mahasiswa itu sendiri. Aktivitas belajar disebut juga dengan kebiasaan belajar, dimana kebiasaan belajar merupakan dimensi belajar yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis dan spontan³. Aktivitas belajar merupakan suatu perilaku peserta didik yang selalu berusaha, bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh untuk kemajuan atau untuk memperoleh prestasi yang gemilang dari perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman dan latihan⁴.

Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa bukan hanya diisi dengan waktu untuk belajar saja, tetapi mahasiswa juga melakukan kegiatan untuk mengisi waktu luang. Dalam mengisi waktu luang selepas perkuliahan mahasiswa biasanya mengisi dengan berbagai macam kegiatan seperti darmawisata, mendaki gunung, *nongkrong*⁵ di cafe, main di *mall* serta berbagai macam permainan baik permainan modern maupun permainan tradisional. Sebagian mahasiswa memilih bermain untuk mengisi waktu luang mereka karena permainan memiliki aspek kegembiraan tersendiri yang berbeda dari cara mengisi waktu luang mahasiswa.

Kebiasaan mahasiswa yang mengisi waktu luang mereka dengan permainan juga terlihat dari mahasiswa di beberapa perguruan tinggi yang ada di Kota Padang. Secara umum permainan atau sering disebut dengan *game* merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang

² Slameto.2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:Rajawali Pers

³ Hanifah.2001. *Pengaruh perilaku belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa Akuntansi*. Aceh:Universitas SyiahKuala.

⁴ Sardiman.2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT.Rajs Gravindo Persada

⁵ Nongkrong adalah istilah dalam bahasa gaul atau alay yang sering digunakan oleh remaja saat ini, biasanya kegiatan ini dilakukan di tempat seperti *cafe*, *mall*, restoran dan tempat makan.

baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, jenis permainan yang dikenal pun mulai beragam dan bervariasi. Permainan yang beragam di Indonesia dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu: permainan modern dan permainan tradisional.⁶

Permainan modern merupakan permainan yang disajikan pada suatu piranti atau perangkat teknologi dan dimainkan secara virtual. Media teknologi yang digunakan, yaitu *console*, komputer, *handphone* dan elektronik, serta internet.⁷ Permainan *game* dengan media elektronik menyuguhkan permainan dalam bentuk yang menarik karena tampilan gerak, warna, suara, memiliki aturan bermain, dan terdapat level tertentu yang mana pada dasarnya bersifat menghibur dan bersifat adiktif. *Game* dirancang sedemikian rupa agar *gamer*⁸ penasaran dan mengejar nilai tertinggi, sering para gamer lupa waktu karena gamer mendapatkan kepuasan psikologis ketika menang atau naik level.⁹ Contoh permainan modern yang sering dimainkan di antaranya *Poker*, *Pointblank*, *Modomarle*, *Fishing online*, *Pou*, *Pool 8*, *Get Rich*, *Black jack online* dan sebagainya.

Seiring menjamurnya permainan-permainan modern terutama *game* akibat perkembangan teknologi menghadirkan permainan *game* yang makin variatif, kreatif, dengan virtual yang semakin canggih sehingga banyak kalangan menggilai permainan *game* modern. Namun disisi lain masih terdapat orang-orang

⁶ Lisa Sri Dwiyanu. 2011. *Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Sumatera Barat: Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman

⁷<http://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan> (Diakses 10 Oktober 2014).

⁸ Gamer adalah sebutan atau istilah untuk para pemain game

⁹Reni. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMP Negeri XIII Padang. Padang : *Skripsi* Jurusan Sejarah UNP. Hal 16-17

yang memainkan permainan tradisional walaupun telah banyak pilihan permainan modern tak terkecuali oleh mahasiswa di Kota Padang.

Permainan tradisional berarti segala sesuatu yang sudah menjadi tradisi atau kebiasaan yang dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat secara turun-temurun. Sebagai sebuah adat kebiasaan yang berpegang teguh kepada norma-norma dan aturan yang telah digariskan.¹⁰ Permainan tradisional masih sering dijumpai dalam keseharian aktivitas masyarakat, berbagai bentuk permainan dapat dijumpai mulai permainan yang dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa.¹¹ Untuk permainan tradisional yang sering dilakukan remaja dan dewasa seperti *permainan layang-layang, sepak rago, main gasiang, sipak galuak, pacu itiak, main dadu, permainan domino, dan permainan koa/ceki.*¹² Semua permainan tradisional tersebut hampir semua kalangan mengenal dan pernah memainkan permainan tersebut, terutama para laki-laki mulai remaja hingga laki-laki dewasa tidak ada perbedaan status dan batasan pendidikan untuk dapat belajar, mengenal dan terlibat bermain dalam permainan ini tak terkecuali bagi mereka orang-orang yang berpendidikan seperti mahasiswa.

Permainan tradisional yang sering dijadikan kegiatan untuk mengisi waktu luang bagi mahasiswa di Kota Padang adalah permainan kartu yang merupakan tanpa mengenal latar belakang sosial. Hal ini dapat dibuktikan dengan para pemain *koa* yang berasal dari latar belakang orang-orang yang berpendidikan seperti mahasiswa. Banyak jenis permainan kartu yang sering dimainkan oleh

¹⁰ Ibid

¹¹ Berbagai contoh permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di Sumatera Barat

¹² Berbagai contoh permainan yang sering dimainkan oleh remaja hingga orang dewasa di Sumatera Barat

mahasiswa untuk mengisi waktu luang mereka di antaranya: *kartu remi, domino, song, mahyong, kyu-kyu dan koa*. Bagi mahasiswa perguruan tinggi yang ada di Kota Padang, permainan kartu yang paling sering mereka mainkan dan paling menarik adalah permainan kartu *koa*.

Permainan kartu *koa* yang sering dimainkan oleh mahasiswa di Kota Padang menurut sejarahnya asal mula permainan kartu *koa* ini dibawa pedagang Cina ke Minangkabau,¹³ karena keingintahuan orang Minangkabau tinggi maka dipelajarilah permainan *koa* ini dan nama tiap-tiap kartu *koa* pun sesuai dengan bahasa Minangkabau disebabkan dahulunya orang Minangkabau susah menyebutkan tiap-tiap nama kartu karena menggunakan bahasa Cina. Biasanya permainan *koa* ini sering dimainkan ketika ada acara pernikahan di Minangkabau yang bertujuan untuk meramaikan acara dan mengundang pemuda untuk saling membantu dalam acara pernikahan. Daerah Sumatera Barat sendiri main *koa* dimainkan dengan 3 lakon¹⁴, 1 lakonnya terdapat 2 kartu tiap-tiap gambarnya sehingga jumlah kartu dalam satu lakon 60 kartu. Akhirnya permainan *koa* ini menjadi permainan anak nagari di Minangkabau.

Perkembangan permainan *koa* pada zaman sekarang tidak lagi sebatas permainan yang dilakukan pada saat acara-acara adat saja seperti pernikahan, namun permainan *koa* juga mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan waktu. Konsep permainan *koa* bukan lagi sebatas pengisi waktu luang yang dilakukan oleh mahasiswa, tetapi telah menjadi aktivitas rutin bagi sebagian mahasiswa yang menggemari permainan ini. Hal ini terlihat pada mahasiswa di

¹³ orang Minangkabau: adalah sebutan untuk orang asli Sumatera Barat yang terikat oleh kesamaan budaya

¹⁴ Lakon adalah sebutan untuk satu set kartu *koa* atau ceki.

Kota Padang yang memainkan permainan *koa* pada waktu-waktu yang tidak menentu seperti bisa lakukan ketika pagi, siang, dan malam hari.

Untuk melihat fenomena *koa* di kalangan mahasiswa perguruan tinggi di Kota Padang peneliti telah melakukan penyebaran angket kepada 100 orang mahasiswa pada tanggal 10 Oktober 2014 sampai 15 Oktober 2014. Dari seratus orang mahasiswa sebanyak 100 orang (100%) mengetahui tentang permainan *koa*, sedangkan sebanyak 73 orang (73%) orang merupakan pemain tetap dalam permainan *koa* ini. Sementara biaya yang dihabiskan mulai dari Rp 10.000 – Rp 100.000.- dalam satu kali main, taruhan yang gunakan oleh para pemain *koa* ini tidak berupa uang dalam bentuk nominal, namun uang yang telah diubah dalam bentuk makanan, minuman, dan rokok. Biasanya barang-barang tersebut menjadi sesuatu yang dipertaruhkan dalam permainan.

Permainan kartu *koa* yang dimainkan oleh sebagian mahasiswa di Kota Padang yang memakai biaya untuk membeli barang-barang yang dipertaruhkan merupakan bentuk perjudian, walaupun pemain *koa* tidak menganggap dan mengartikan taruhan dalam bentuk barang atau benda tertentu sebagai judi. Hal ini karena perjudian merupakan pertaruhan dengan sengaja yaitu, mempertaruhkan suatu nilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.¹⁵ Tanpa disadari ataupun tidak disadari mahasiswa yang bermain kartu *koa* dengan memakai segala sesuatu yang dipertaruhkan dalam bentuk apapun hal tersebut termasuk dalam judi.

¹⁵ Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: Rajawali Press hal 58

Jika permainan kartu *koa* memakai taruhan maka permainan ini dapat dikategorikan sebagai judi. Judi merupakan perilaku menyimpang karena tindakan para pemain kartu *koa* adalah perilaku yang melanggar, bertentangan, menyimpang dari aturan-aturan normatif dari pengertian-pengertian normatif maupun harapan-harapan sosial yang bersangkutan.¹⁶ Tindakan mahasiswa yang bermain kartu *koa* merupakan judi serta tindakan tersebut juga merupakan perilaku menyimpang karena tidak sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat yang ada di Kota Padang, karena permainan yang mereka lakukan tidak hanya sekedar permainan ketika sudah memakai taruhan dalam berbagai bentuk apapun. Mahasiswa yang bermain kartu *koa* menganggap tindakan mereka bukanlah hal yang menyimpang dan bukanlah judi. Selain hal itu kurang mereka sadari dari efek bermain *koa* khususnya mahasiswa juga mengalami masalah dengan masa studi mereka di perguruan tinggi karena waktu yang banyak tersita untuk bermain *koa* serta dana yang tidak sedikit ketika para pemain *koa* memakai taruhan.

Untuk mempertajam data juga dilakukan observasi dan wawancara. Dari observasi dan wawancara yang peneliti telah lakukan, ditemukan bahwa mahasiswa menghabiskan waktu sebanyak 4-7 jam satu kali permainan, dengan kuantitas bermain *koa* 3-6 kali dalam seminggu. Permainan *koa* yang dilakukan oleh para mahasiswa yang ada di Kota Padang sudah tidak lagi wajar untuk mengisi waktu luang mereka, karena kasus para mahasiswa yang sudah menjadi pecandu *koa* sudah melewati batas wajar seorang mahasiswa. Jika bermain *koa*

¹⁶ Erianjoni. 2003. *Buku Ajar Perilaku Menyimpang*. Padang: UNP hal 5

hanya untuk mengisi waktu luang belaka maka intensitas bermain tidak terlalu lama dengan durasi yang tidak mengganggu jadwal belajar dan waktu untuk kuliah serta tidak akan mengorbankan dana untuk membiayai kuliah dan segala kebutuhan hidup selama masa studi, namun fenomena yang ditemui banyak mahasiswa yang bermain *koa* sudah menjadi pecandu *koa* dengan intensitas bermain yang sering disertai durasi yang lama serta dana yang dipertaruhkan dalam permainan yang berdampak pada keseriusan dalam menjalankan masa studi di perguruan tinggi, berikut ini data observasi dan wawancara yang peneliti temukan di lapangan bahwa mahasiswa yang bermain *koa* tidak lagi sebatas permainan mengisi waktu luang tetapi sudah berdampak negatif kepada perkuliahan seperti terlihat pada perolehan nilai dan waktu yang dihabiskan untuk bermain yang lama seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Mahasiswa yang Melakukan Permainan Kartu *Koa* di Kota Padang

No	Nama	Umur	Kuantitas	Durasi/1x main	Biaya yang dikeluarkan dalam satu kali bermain	IPK	BP
1	FY	22 Th	4x/minggu	4 jam	Rp 15.000 – Rp 35.000	2,40	2010
2	FR	23 Th	5x/minggu	5 jam	Rp 25.000 – Rp 30.000	2,57	2009
3	JL	23 Th	3x/minggu	4,5 jam	Rp 25.000 – Rp 35.000	2,61	2009
4	AF	23 Th	5x/minggu	6 jam	Rp 40.000 – Rp 50.000	2,53	2009
5	RH	24 Th	4x/minggu	5 jam	Rp 35.000 – Rp 60.000	2,65	2008
6	EP	21 Th	3x/minggu	4 jam	Rp 25.000 – Rp 50.000	1,93	2010
7	DH	22 Th	4x/minggu	6 jam	Rp 30.000 – Rp 60.000	2,52	2010
8	DP	22 Th	4x/minggu	5 jam	Rp 35.000 – Rp 50.000	2,02	2010
9	LP	20 Th	6x/minggu	7 jam	Rp 35.000 – Rp 100.000	1,58	2011
10	SM	23 Th	5x/minggu	6 jam	Rp 25.000 – Rp 50.000	2,64	2009
11	RM	23 Th	4x/minggu	5 jam	Rp 15.000 – Rp 35.000	2,43	2009
12	AT	22 Th	5x/minggu	5 jam	Rp 20.000 – Rp 45.000	2,66	2010
13	ST	24 Th	6x/minggu	5 jam	Rp 35.000 – Rp 50.000	2,41	2008
14	CS	23 Th	4x/minggu	4 jam	Rp 25.000 – Rp 50.000	2,34	2009
15	IN	23 Th	5x/minggu	6 jam	Rp 35.000 – Rp 75.000	2,54	2008
16	IB	22 Th	6x/minggu	4 jam	Rp 35.000 – Rp 50.000	2,65	2010

17	TR	23 Th	4x/minggu	5 jam	Rp 20.000 – Rp 40.000	2,46	2009
18	DB	24 Th	5x/minggu	6 jam	Rp 35.000 – Rp 50.000	1,98	2008
19	PS	25 Th	6x/minggu	5 jam	Rp 35.000 – Rp 65.000	2,25	2007
20	DN	24 Th	5x/minggu	6 jam	Rp 25.000 – Rp 35.000	2,23	2008

Sumber: Studi Pendahuluan Pada Tanggal 1-25 Agustus 2014.

Data di atas dapat menggambarkan bagaimana mahasiswa sangat menggemari permainan kartu *koa* yang tidak lagi sebatas mengisi waktu luang, hal ini juga dikuatkan dengan hasil observasi dan wawancara dengan para mahasiswa pemain *koa*. Salah satu informan LP (25 tahun) mengatakan yang bermain 6 kali dalam satu minggu dengan durasi 7 jam satu kali main, LP menuturkan bahwa informan rela menjual *Handphone* untuk melunasi utang kepada teman dan di warung tempat langganan bermain *koa*, LP juga menuturkan bahwa informan berbohong kepada orang tuanya dengan cara meminta uang SPP dan keperluan kuliah lainnya padahal selama tiga semester belakangan ini LP tidak pernah membayar maupun mengikuti perkuliahan.¹⁷ Mahasiswa yang bermain *koa* rela melakukan hal di atas karena mereka telah ketagihan dan kecanduan dengan permainan *koa*.

Menurut informan FY (22 tahun)¹⁸, AF (23 tahun)¹⁹ dan AT (22 tahun)²⁰ menuturkan bahwa informan memperoleh IP yang *nasakom*²¹ disebabkan sering bermain *koa* pada malam hari sehingga tidak bisa mengikuti perkuliahan,

¹⁷ Wawancara dengan LP (25 Tahun) salah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UNP. Wawancara dilakukan pada Tanggal 14 Mei 2014.

¹⁸ Wawancara dengan FY (22 Tahun) salah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UNP. Wawancara dilakukan pada Tanggal 14 Juni 2014.

¹⁹ Wawancara dengan AF (23 Tahun) salah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP. Wawancara dilakukan pada Tanggal 18 Juni 2014.

²⁰ Wawancara dengan AT (22 Tahun) salah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UNP. Wawancara dilakukan pada Tanggal 22 Juni 2014.

²¹ Nasakom :“Nasib satu koma”, adalah istilah bagi mahasiswa yang mendapat indeks prestasi kumulatif (IPK) yang rendah.

sedangkan menurut informan AF (22 tahun) mengatakan bahwa bermain *koa* merupakan permainan wajib dan menjadi candu bagi informan.²² Hal senada juga disampaikan oleh informan FY (22 tahun) juga menuturkan pada observasi awal yang peneliti lakukan ada moto yang dianut oleh informan “*candu lapeh kawan tatolong*” maksudnya adalah seorang mahasiswa yang melakukan permainan *koa* menganggap bahwa bermain *koa* dengan teman adalah melepaskan hasrat untuk bermain walaupun harus mengeluarkan biaya, secara tidak langsung berarti menolong teman yang sama-sama suka bermain *koa* karena dalam permainan dipertaruhkan minuman, makanan dan rokok.

Data di atas juga dapat ditafsirkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang bermain *koa* mengalami masalah dengan perkuliahan yakni, banyak mahasiswa yang peneliti temukan memiliki indeks prestasi akademik (IPK) di bawah standar 3,00 dan juga ditemukan mahasiswa yang sudah menempuh pendidikan di perguruan tinggi lebih dari 8 semester. Dari penjelasan data di atas dapat dilihat bahwa mahasiswa yang bermain *koa* di Kota Padang dengan intensitas yang berlebihan berdampak pada perilaku belajar mereka. Hal ini berdasarkan temuan lapangan peneliti bahwa sebagian besar dari mereka memiliki IPK yang rendah dan masa studi yang lebih dari 8 semester.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut antara lain: Oleh Ida Yanti Darwin (2009) dengan judul “*Kehidupan Keluarga Perjudi (Study Kasus: 5 Keluarga yang Suami atau Istrinya Seorang Pejudi di Kota Padang Panjang)*”. Skripsi ini membahas tentang kehidupan keluarga suami atau istri

²² Wawancara dengan AF (23 Tahun) salah seorang mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP. Wawancara dilakukan pada Tanggal 18 Juni 2014.

seorang pejudi, dan dampak yang ditimbulkan dari pelaku perjudian terhadap anggota keluarganya²³. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan terjadi ketidakharmonisan kehidupan rumah tangga yang mengakibatkan tingginya tingkat perceraian karena faktor perjudian tadi karena tidak berjalan fungsi keluarga.

Penelitian lain yang dianggap relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Syafruddin dengan judul “Mahasiswa dan Perjudian (Studi Kasus dikawasan Air Tawar Barat)”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa segala kegiatan permainan dan olahraga bisa dijadikan ajang perjudian seperti domino, kartu *koa*, kartu remi, serta kegiatan olah raga yaitu futsal²⁴. Korelasinya dengan penelitian ini adalah sama-sama melihat tentang mahasiswa, judi, kehidupan keluarga.

Selanjutnya penelitian dari Dori Afni dengan judul “Judi Bola Online dikalangan Mahasiswa (Studi kasus dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola online di Kota Padang)”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya 3 dampak mahasiswa pelaku judi bola online, yaitu (1) latar belakang mahasiswa judi bola online yang dapat dilihat dari pengaruh teman sebaya. (2) dampak perilaku pada saat memenangi perjudian online. (3) dampak perilaku saat mengalami kekalahan dalam perjudian online.²⁵

Adapun relevansinya dalam penelitian adalah Ida yanti melihat tentang kehidupan keluarga pejudi, Syafrudin melihat tentang mahasiswa dan perjudian

²³ Ida Yanti Darwin, *Kehidupan Keluarga Pejudi. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang, hal 11.

²⁴ Syafruddin. 2012. *Mahasiswa dan Perjudian Studi Kasus dikawasan Air Tawar Barat. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

²⁵ Dori Afni. 2014. *Judi Bola Online dikalangan Mahasiswa. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang

serta Dori melihat judi bola online dikalangan mahasiswa. Sedangkan peneliti melihat berbeda dengan kedua penelitian di atas maka peneliti memfokuskan tentang bagaimana aktivitas belajar mahasiswa pecandu di Kota Padang. Oleh karena itu, fenomena permainan *koa* dikalangan mahasiswa ini menarik untuk diteliti. Pilihan mahasiswa untuk bermain *koa* ini perlu dikaji dan diteliti secara ilmiah. Selain itu, sepanjang penelusuran yang peneliti lakukan, baik itu *browsing* di internet dan penelusuran di perpustakaan, belum pernah peneliti temukan penelitian yang memiliki topik tentang permasalahan di atas, oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengetahui lebih dalam mengenai aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Permainan kartu merupakan salah satu yang dipilih oleh mahasiswa dalam menggunakan waktu luang, penelitian ini hanya membatasi pada permasalahan yang ditimbulkan oleh permainan kartu *koa* dikalangan mahasiswa dalam perkuliahan. Fokus dari permasalahan permainan *koa* di kalangan mahasiswa di Kota Padang pada aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang. Hal ini karena data yang didapatkan di lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa yang ada di Kota Padang sebagian besar aktif melakukan permainan *koa* dengan intensitas yang tidak lagi wajar 3-6 kali dalam satu minggu dengan durasi 4-7 jam dalam satu kali bermain.

Permainan *koa* yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa tidak hanya sebatas mengisi waktu luang disela-sela rutinitas perkuliahan namun sudah

mengganggu tugas pokok seorang mahasiswa yaitu kuliah dan menyelesaikan masa studi dengan baik dan benar, akibat ketagihan dan kecanduan bermain *koa* ini berdampak pada studi mahasiswa yang tidak berjalan lancar (masalah) di antaranya, memiliki IPK di bawah 2,75 dan masa studi yang telah ditempuh lebih dari 8 semester. Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan pertanyaan yang akan dijawab adalah *Bagaimana aktivitas belajar mahasiswa pecandu koa di Kota Padang ?*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

- 1. Secara Akademis.** Penelitian ini dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai tambahan literatur pembaca tentang sosiologi perilaku menyimpang, khususnya tentang aktivitas belajar mahasiswa pemain *koa* di Kota Padang
- 2. Secara praktis.** Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang aktivitas belajar mahasiswa pemain *koa* di Kota Padang

E. Kerangka Teori

Dalam pembahasan penelitian mengenai aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang akan dianalisis dengan menggunakan beberapa teori yaitu Teori Behavioristik, ahli-ahli behavioristik yakin bahwa motivasi dikontrol oleh lingkungan. Kaum behavioristik berpandangan bahwa manusia bertingkah laku kalau ada rangsangan dari luar dan tingkah laku menjadi kuat atau lemah dipengaruhi oleh kejadian sebagai konsekuensi dari tingkah laku yang dapat menggugah emosi orang yang bertingkah laku. Apabila konsekuensi tingkah laku itu menimbulkan rasa suka, maka tingkah laku menjadi kuat, tetapi jika tingkah laku itu menimbulkan rasa tidak suka, maka tingkah laku itu akan ditinggalkan²⁶.

Inti dari penerapan pandangan Behavioristik adalah apa yang disebut dengan *contingency management*, yaitu penguatan tingkah laku melalui akibat atau konsekuensi dari tingkah laku itu sendiri. Oleh karena itu di dalam pandangan behavioristik motivasi dikontrol oleh kondisi lingkungan, maka tergantung pada tempat tinggal mahasiswa.

Teori dua Faktor oleh Herzberg, menurut teori ada 2 faktor yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan, dimana faktor motivator adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya instrinsik, yang berarti bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor hygiene atau pemeliharaan adalah

²⁶ Rahyubi, heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung:Nusamedia.

faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan.

Teori Hedonisme, menurut pandangan hedonism manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan. Oleh karena itu setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan. Implikasi dari teori ini adalah adanya anggapan bahwa semua orang cenderung menghindari hal-hal yang sulit dan menyusahkan, atau yang mengandung resiko berat, dan lebih suka melakukan sesuatu yang mendatangkan kesenangan baginya. Menurut teori hedonisme, para peserta didik tersebut harus diberi motivasi secara tepat agar tidak malas dan mau bekerja dengan baik, dengan memenuhi kesenangannya.

Teori harapan oleh Vroom didasarkan pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Teori ini menjelaskan mengapa seseorang tidak akan melakukan sesuatu yang ia yakini ia tidak dapat melakukannya, sekalipun hasil dari pekerjaan itu sangat dapat ia inginkan. Menurut Vroom, tinggi rendahnya motivasi seseorang ditentukan oleh 3 komponen yaitu ekspektasi (harapan) keberhasilan pada tugas, Instrumentalis, yaitu penilaian tentang apa yang akan terjadi jika berhasil dalam melakukan tugas (keberhasilan tugas untuk mendapatkan outcome tertentu), dan valensi yaitu respon terhadap outcome seperti perasaan positif, netral, atau negatif. Motivasi tinggi jika usahanya menghasilkan kurang dari yang diharapkan.

Teori Behavioristik, ahli-ahli behavioristik yakin bahwa motivasi dikontrol oleh lingkungan sangat relevan untuk mengkaji *koa* di kalangan mahasiswa karena melihat bagaimana aktivitas belajar seorang mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang. Tingkah laku mahasiswa pecandu *koa* bukanlah semata-mata sikap atau tingkah laku yang ditampilkan karena faktor pendorong dari dalam diri mahasiswa saja, namun pengaruh yang sangat besar dari lingkungan tempat mahasiswa beradaptasi dan menjalani kehidupan. Tempat tinggal dan lingkungan memberi andil yang sangat besar dalam mempengaruhi pola pikir seseorang termasuk mahasiswa. Lingkungan yang biasa membentuk perilaku mahasiswa seperti tempat tinggal (rumah kos atau kontrakan) yang dekat dengan tempat bermain *koa*, teman sepermainan yang juga pecandu atau pemain *koa* dan lingkungan sekitar kampus yang menyediakan fasilitas bermain *koa* bagi mahasiswa baik berupa warung ataupun kedai.

Para mahasiswa pemain *koa* yang telah menjadi pecandu *koa* sudah menjadi objek yang telah dikendalikan atau dikontrol oleh lingkungan terutama lingkungan sekitarnya yang membuat para pecandu *koa* sangat sulit mengontrol kebiasaan bermain *koa* yang telah melebihi kapasitas bermain normal hingga berdampak pada terganggunya aktivitas belajar, bahkan sebagian besar mahasiswa pecandu *koa* telah bermasalah dengan perkuliahan. Permasalahan utama para pemain *koa* dalam menjalani masa studi, mulai dari rendahnya IPK, permasalahan dengan dosen dan perkuliahan sehari-hari, hingga sampai pada permasalahan keterlambatan wisuda membuat perkuliahan mereka sangat berantakan. Hal ini disebabkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa pecandu *koa* dalam

memperoleh prestasi yang baik. Dapat disimpulkan bahwa teori ini menilai bahwa aktivitas mahasiswa pecandu *koa* tidak hanya karena faktor eksternal (lingkungan) namun juga internal (hasrat dan dorongan diri untuk selalu bermain *koa*).

F. Penjelasan Konseptual

1. Mahasiswa

Pengertian mahasiswa dalam Peraturan Pemerintah RI No.30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat. Pengertian mahasiswa menurut Knopfemacher adalah merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi, dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.²⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan akan menjadi calon-calon intelektual. Pengertian mahasiswa pada penelitian ini adalah mahasiswa perguruan tinggi di Kota Padang.

²⁷<http://definispengertian.com/2012/pengertian-definisi-mahasiswa-menurut-para-ahli/> (Diakses 09 September 2013).

2. Permainan *Koa*

Didunia ini terdapat banyak sekali macam permainan kartu, ada kartu *remi, domino, song, mahyong, koa, kyukyu*, dan banyak lainnya. Bagi pemuda minang khususnya permainan kartu yang juga sering dimainkan adalah main *koa*. Dalam sejarahnya permainan kartu ini berasal dari negri China, yang mana nama awal dari kartu *koa/ceki*. Bagi pemula dalam permainan kartu *koa* ini sangat sulit untuk mengetahui nama dari tiap-tiap kartu. Mungkin dikarenakan jumlah kartu yang sangat banyak. Banyaknya gambar yang berbeba dalam kartu *koa* ada 30 gambar. Biasanya di daerah Sumbar sendiri main *koa* dimainkan dengan 3 lakon, 1 lakonnya terdapat 2 kartu tiap-tiap gambarnya sehingga jumlah kartu dalam satu lakon 60 kartu.²⁸

Berdasarkan beberapa rumusan tersebut dapat disimpulkan bahwa *koa* adalah suatu permainan kartu yang dimainkan oleh anak nagari di Minangkabau dan kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi dalam lingkungan, yang dilimpahkan kepada permainan kartu *koa*. Pengertian *koa* pada penelitian ini adalah suatu permainan kartu yang sering menjadi pilihan bagi mahasiswa perguruan tinggi di Kota Padang.

3. Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktivitas artinya adalah kegiatan atau keaktifan. Dalam konsep sosiologi pengertian Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem

²⁸<http://laitaumah.blogspot.com/2013/03/nama-nama-kartu-koa.html> (Diakses 26 September 2013)

sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.²⁹

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor.³⁰ Aktivitas belajar merupakan suatu perilaku peserta didik yang selalu berusaha, bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh untuk kemajuan atau untuk memperoleh prestasi yang gemilang dari perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman dan latihan³¹. Pengertian aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa secara terus-menerus dalam pencapaian prestasi yang baik.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul “Aktivitas Belajar Mahasiswa Pecandu *Koa* di Kota Padang”, lokasi ini dipilih karena Kota Padang memiliki lebih dari lima perguruan tinggi baik perguruan tinggi negeri maupun perguruan tinggi

²⁹ <http://rumah.sosiologi.tiga.wujud.kebudayaan.html> (diakses 23 April 2015)

³⁰ Hanafiah, Nanang.2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

³¹ Sardiman.2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT.Rajs Gravindo Persada

swasta, setiap perguruan tinggi di Kota Padang memiliki mahasiswa yang mengenal permainan kartu *koa*. Para mahasiswa yang sudah kecanduan bermain kartu *koa* berasal dari beberapa universitas, biasanya mereka memiliki tempat bermain *koa* yang telah favorit (*langganan*).

Alasan ini juga diperkuat dengan interaksi peneliti dengan beberapa informan yang telah berjalan relatif lama dan sudah saling mengenal satu sama lain sehingga akan lebih mudah bagi peneliti dalam melakukan penelitian dan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*). Berbagai kondisi inilah yang akhirnya memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tentang *koa* di kalangan mahasiswa di Kota Padang.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar individu tersebut secara *holistik* (utuh)³². Realnya pendekatan kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini, karena peneliti ingin mendeskripsikan tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang. Tipe penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode untuk mengetahui secara mendalam terhadap suatu objek dengan mengumpulkan data tentang keadaan yang diperlukan secara lengkap. Studi kasus berupaya menjawab pertanyaan “*how*” dalam kegiatan

³²Lexy, Maleong. 1998. “Metode Penelitian Kualitatif”. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. hal 4.

penelitian.³³ Berdasarkan permasalahan penelitian, peneliti menggunakan metode studi kasus instrinsik yaitu studi kasus yang dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendalam mengenai masalah aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.

3. Informan Penelitian

Pemilihan informan akan dilakukan secara *purposive sampling*, yakni menetapkan informan dengan sengaja dan sesuai. Menentukan siapa yang akan menjadi informan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.³⁴ Informan dalam penelitian ini adalah orang-orang dengan kriteria-kriteria seperti: mahasiswa yang terlibat aktif dalam permainan *koa* 4-7 jam dalam satu kali permainan dengan kuantitas bermain 3-6 kali seminggu, memiliki IPK di bawah 3,00 dan telah menempuh masa studi di perguruan tinggi lebih dari 8 semester, masyarakat umum yang tinggal di sekitar tempat bermain *koa*, dan mahasiswa yang tidak melakukan permainan *koa*. Informan penelitian berjumlah 53 orang yang terdiri dari 13 mahasiswa Universitas Negeri Padang, 8 mahasiswa UPI, 16 mahasiswa Universitas Bung Hatta, 9 mahasiswa STKIP, 1 pemilik kedai tempat bermain *koa* dan 6 mahasiswa yang tidak melakukan permainan *koa*.

H. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang

³³Yurneni. 2012. "Masalah Ekonomi Rumah Tangga Pasangan Menikah Usia Muda". *Skripsi*. Padang : UNP.

³⁴Sukardi. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara hal 64

berhubungan dengan mahasiswa Kota Padang sebagai pemain *koa* berupa hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumentasi seperti internet, perpustakaan, dan laporan penelitian yang relevan, teknik yang dipakai untuk mendapatkan data penelitian ini yaitu :

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Tujuannya adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang (aktor) yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati tersebut. Adapun observasi yang peneliti lakukan adalah observasi partisipasi partisipan (terlibat langsung). Dalam hal ini peneliti berada disana dan menjadi bagian dari mahasiswa yang melakukan permainan *koa*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung tentang bentuk aktivitas yang berkaitan dengan *koa* di kalangan mahasiswa di Kota Padang.

Observasi awal peneliti lakukan tanggal 23 maret 2014 pada pukul 12:00 WIB, observasi pertama peneliti lakukan di kawasan Air Tawar Barat. Ada beberapa lokasi yang peneliti coba amati seperti tempat-tempat yang dijadikan oleh mahasiswa sebagai tempat bermain *koa*, baik itu di rumah kos/kontrakan maupun di kedai-kedai (*lapau*), dan cafe. Pada tanggal 26

Maret 2015 di kos salah satu mahasiswa di jalan Perintis ATB pada pukul 11.00 WIB. Peneliti melihat bahwa di kos tersebut tidak terlihatnya buku maupun catatan yang berkaitan tentang perkuliahan dan kos ini sangat berisik suasanya, dan mahasiswa pun berbicaranya sangat kotor. Hari besoknya peneliti datang kembali ke kos tersebut dengan alasan pengen mampir saja dikos tersebut, padahal peneliti ingin mengamati bagaimana aktivitas belajar pecandu *koa* tersebut. Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 28 Maret 2015 di salah satu kos jalan Gunung Pangilun pukul 09.00 WIB, terlihat salah seorang mahasiswa yang sedang tertidur pulas dan peneliti mendatangi kembali pukul 12.00 WIB ternyata mahasiswa tersebut telah bangun.

Observasi yang peneliti lakukan disalah satu kos-kosan di jalan Ulak Karang pada tanggal 29 Maret 2015 pada pukul 08.30 WIB. Peneliti menemukan bahwa informan sedang tertidur nyenyak di kosnya. Setelah itu sekitar pukul 12.30 WIB peneliti mendatangi kos tersebut ternyata informan telah bangun.

Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 1 April 2015 di kantin FIS UNP. Peneliti melihat sangat banyak mahasiswa yang sedang belanja makanan dan juga sedang makan, tidak lama kemudian datanglah segrombolan mahasiswa yang baru saja mengikuti perkuliahan dan lalu berbicara dengan teman-temannya di kantin tersebut. Peneliti mendengar percakapan mahasiswa tersebut dan percakapan tersebut yaitu berupa ajakan untuk bermain *koa* disalah satu kos mahasiswa tersebut. Peneliti mencoba

mengintai dimana kos mahasiswa tersebut. Pada pukul 21.00 WIB peneliti mencoba mampir di kos tersebut dan peneliti melihat mahasiswa yang sedang asyik bermain *koa* di kos-kosan. Taruhannya berbentuk makanan, minuman dan rokok.

Pada tanggal 6 April 2015 peneliti melakukan observasi disalah satu kos-kosan di Simpang Haru pada pukul 20.30 WIB, peneliti menemukan di kos tersebut telah disediakan oleh pemilik kos tempat bermain *koa*. Peneliti mencoba berpura-pura membeli rokok dan mencoba duduk di kedai di depan kos tersebut, peneliti mengamati tentang aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut.

Selama proses observasi berlangsung, peneliti tidak mengalami kendala yang sangat berarti karena penulis telah mengenal dengan baik sebagian besar dari informan, namun dalam proses penelitian pasti peneliti menemui kesulitan dan kemudahan, seperti kesulitan dalam proses observasi ketika penulis mengamati perilaku mahasiswa pemain *koa* yang terlalu sibuk dengan permainan yang dimainkan sehingga sangat sulit untuk mendapatkan data. Namun, peneliti tetap mendapatkan informasi yang dibutuhkan karena informan bersedia memberikan penjelasan yang *detail* tentang kegiatan mahasiswa yang melakukan permainan *koa* dan perilaku belajar mahasiswa pemain *koa* disaat informan tidak melakukan permainan *koa* atau waktu senggang.

Kesulitan lain yang penulis alami dalam proses observasi adalah ketika penulis melakukan pengamatan dan pendekatan awal pada

mahasiswa pemain *koa* yang bermain di kedai mau pun di kos-kosan, karena ada sebagian informan yang merasa terganggu saat peneliti memperlihatkan segala tingkah laku mereka saat bermain. Bahkan, ada juga yang marah dan akhirnya menolak untuk peneliti wawancara dan jadikan informan dalam penelitian ini. Bagi pemain *koa* yang tidak menyadari bahwa perilaku mereka sedang diamati peneliti mengalami kemudahan dalam mengamati aktivitas dan tindakan mereka sedang bermain, karena mereka begitu asyik dengan jalan permainan. Namun, peneliti mengalami kesulitan untuk mengetahui identitas lengkap mereka.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dan jumlah informannya sedikit atau kecil. Tujuan melakukan wawancara ini adalah untuk mendengar, mencatat, memahami, secara seksama dan mendetail tentang permasalahan dan untuk mendapatkan data-data yang kongkret dan akurat aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak melakukan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka adalah

wawancara sering digunakan untuk penelitian lebih mendalam tentang informan.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara individual. Dalam wawancara pribadi orang-orang yang terlibat hanyalah seorang interviewer³⁵ dan seorang interview.³⁶ Wawancara semacam ini dapat memberikan pemeliharaan terhadap hal-hal yang bersifat rahasia (privacy) sehingga sangat memungkinkan untuk bisa memperoleh data atau informasi yang intensif.³⁷

Melalui wawancara ini peneliti mengumpulkan data atau informasi langsung bertatap muka dengan informan. Pada saat wawancara peneliti menggunakan handphone sebagai alat perekam, setelah melakukan wawancara penulis menulis kembali hasil wawancara agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Sebelum melakukan wawancara peneliti menghubungi informan terlebih dahulu untuk meminta waktu informan untuk wawancara. Wawancara dengan informan dilakukan dengan cara mendatangi keberadaan informan seperti tempat kos, kedai-kedai tempat bermain *koa* atau tempat-tempat yang sudah dijanjikan oleh informan sebelumnya.

Sebelum melakukan wawancara peneliti terlebih dahulu menjalani hubungan yang baik dengan informan penelitian agar tercipta suasana yang nyaman dalam proses pengumpulan data. Proses wawancara tidak selalu berjalan dengan mudah, selama proses wawancara berlangsung penulis juga

³⁵Pewawancara atau orang yang melakukan wawancara.

³⁶Orang yang di wawancarai.

³⁷Arief, Subyantoro. 2006. "Metode dan Teknik Penelitian Sosial". Yogyakarta: ANDI. hal 106.

mengalami kesulitan. Tetapi kesulitan hanya peneliti alami saat melakukan wawancara awal dengan informan penelitian karena pada umumnya informan penelitian menganggap keingintahuan peneliti tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* adalah sesuatu yang aneh. Sehingga peneliti harus menjelaskan maksud peneliti yang sebenarnya, oleh karena itu dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan dengan informan berlangsung beberapa kali tergantung kepada kedekatan dan keterbukaan informan menceritakan tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.

c. Triangulasi Data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini maka akan dilakukan triangulasi data, yaitu data sejenis dikumpulkan dari informan yang berbeda. Dalam melakukan pengujian terhadap data yang diperoleh, peneliti melakukan pengujian dengan cara menanyakan pertanyaan yang sama kepada informan yang berbeda. Apabila data yang diperoleh dari informan yang berbeda mempunyai kesamaan atau saling mendukung maka dapat diperoleh kesimpulan tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.

Tujuan dari triangulasi bukan mencari kebenaran tentang aktivitas belajar pecandu *koa* di Kota Padang, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan³⁸. Pada penelitian ini peneliti melakukan triangulasi data ketika melakukan observasi, wawancara

³⁸ Sugiyono. *Op.cit* hal 241

serta dokumentasi dengan cara yang sama terhadap orang-orang yang menjadi informan, walaupun sumber berbeda.

Begitu juga dengan observasi dan dokumentasi dilakukan secara berulang-ulang untuk melengkapinya dan mencocokkan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan sehingga mendapatkan ketepatan informasi dari hasil penelitian.

d. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dilihat dari segi tujuan penelitian, prinsip pokok tujuan kualitatif adalah menemukan teori dari data.³⁹ Analisis data juga dapat diartikan merupakan analisis terhadap data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti melalui perangkat metodologi tertentu.⁴⁰

Data yang dikumpulkan melalui wawancara disusun dan diolah secara sistematis disajikan secara deskriptif dan dianalisis secara kualitatif. Analisa data dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diperoleh secara terus-menerus dari awal sampai akhir penelitian. Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber dan informan, setelah data tersebut dipelajari dan ditelaah kemudian dilakukan penafsiran terhadap data, sehingga data tersebut bermakna dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep-konsep yang diduga sebelumnya.

³⁹ Moleong Lexi J. 2005. "Metodologi Penelitian Kualitatif". Bandung: PT Remaja Rosdakarya

⁴⁰Bungin, Burhan. 2001. "Metodologi Penelitian kualitatif aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer". Jakarta: Rajawali Pers. Hal : 196.

Dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga komponen tersebut dilakukan secara bersamaan, maksudnya antar komponen bukan merupakan langkah-langkah hierarki tetapi dapat diulang ke komponen lainnya jika dirasa perlu untuk melengkapi data. Adapun cara analisis data kualitatif dilakukan seperti yang diungkapkan oleh Milles dan Huberman sebagai berikut:⁴¹

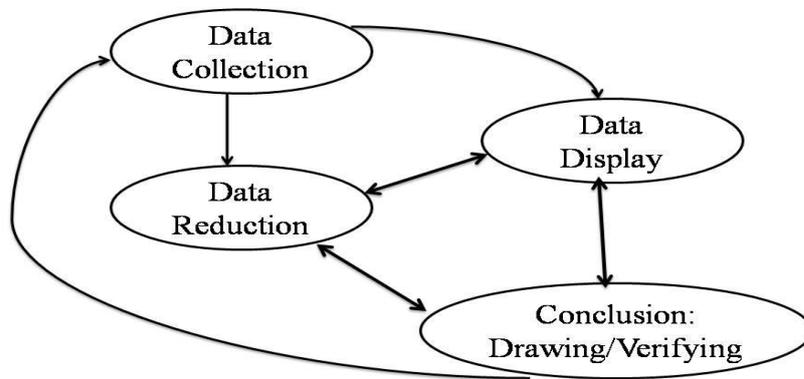
- a. *Data Reduction* (Reduksi data): Laporan dianalisis sejak dimulainya penelitian. laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencarinya jika sewaktu waktu diperlukan. Reduksi data dapat membantu dan memberikan kode-kode pada aspek tertentu. Dalam proses pengumpulan dan pengelompokan data peneliti akan menggunakan kode-kode dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas mengenai aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.
- b. *Data Display* (Penyajian data): *Data Display* adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel, dengan melakukan display data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan peneliti

⁴¹Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. "Metodologi Penelitian Sosial". Jakarta : Bumi Aksara. Hal 85-88.

dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokkan ke dalam tabel dan tabel ini akan membantu peneliti dalam melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian atau penyajian data ini adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap masalah penelitian.

c. *Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan kesimpulan/verifikasi):

Dari awal melakukan penelitian, peneliti selalu berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, verifikasi dengan cara berfikir ulang selama melakukan penulisan. Meninjau kembali catatan di lapangan, bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting. Jika dirasa sudah sempurna, maka hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya akan ditulis dalam bentuk laporan akhir tentang aktivitas belajar mahasiswa pecandu *koa* di Kota Padang.



**Gambar: Komponen dalam analisis data (*Interactive model*)
Oleh Miles & Huberman**