

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN BILLIAR DENGAN TARUHAN UANG TERHADAP PERILAKU SOSIAL AKADEMIK MAHASISWA

Muhammad Sa'ban Panjaitan¹, Mita Safira², Sentia Br. Malau³, Esabella Sinaga⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

sabanpanjaitan81@gmail.com

Abstrak

Perilaku sosial dan akademik mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan Universitas Medan Area dipengaruhi oleh aktivitas bermain biliar dengan taruhan uang. Dari 50 responden yang diteliti, 50% terlibat aktif dalam aktivitas ini. Ini berdampak signifikan pada perubahan pola pertemanan, penurunan partisipasi dalam kegiatan kampus, dan penurunan prestasi akademik, yang ditunjukkan dengan penurunan rata-rata IPS dan peningkatan ketidakhadiran kuliah. Faktor utama yang mempengaruhi adalah besaran taruhan, frekuensi, dan durasi bermain, dengan pengaruh teman sebaya sebagai pendorong dan keinginan untuk mendapatkan keuntungan cepat. Selain itu, efek psikologis seperti kecemasan keuangan dan gangguan tidur memperburuk keadaan. Hasil ini menunjukkan bahwa program intervensi yang luas diperlukan, dan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan ini harus mendapatkan dukungan sosial-akademik yang lebih baik. **Kata Kunci :** Perilaku Sosial Mahasiswa, Taruhan Uang, Pengaruh Teman Sebaya, Pola Pertemanan

Abstract

The social and academic behaviour of students at Medan State University and Medan Area University is influenced by the activity of playing pool for money. Of the 50 respondents surveyed, 50% were actively involved in this activity. This has a significant impact on changes in friendship patterns, decreased participation in campus activities, and decreased academic performance as indicated by a decrease in average IPS and an increase in class absenteeism. The main influencing factors were the amount wagered, frequency and duration of play, with peer influence as a driving force and the desire for quick wins. In addition, psychological effects such as financial anxiety and sleep disturbance exacerbated the problem. These findings suggest that comprehensive intervention programmes are needed and that students involved in these activities should receive better socio-academic support.

Article History

Received: December 2024

Reviewed: December 2024

Published: December 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Keyword: Student Social Behavior, Money Gambling, Peer Influence, Friendship patterns	
--	--

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan tinggi Indonesia, fenomena perjudian mahasiswa telah berkembang menjadi masalah sosial yang kompleks dan mengkhawatirkan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nurdin dan Syam (2023) menunjukkan peningkatan sebesar 15% dalam aktivitas perjudian berbasis permainan modern dan tradisional di kalangan siswa selama periode 2020–2023. Permainan biliar dengan taruhan adalah salah satu bentuk aktivitas yang semakin marak. Meskipun sering dianggap sebagai bentuk hiburan sosial, sebenarnya mengandung elemen perjudian yang dapat berdampak serius terhadap kehidupan mahasiswa.

Permainan biliar, yang pada dasarnya merupakan olahraga yang membutuhkan keterampilan, strategi, dan konsentrasi tinggi, telah mengalami perubahan signifikan ketika taruhan ditambahkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijaya et al. (2022), 40% mahasiswa di kota-kota besar Indonesia pernah bermain biliar dengan taruhan; mereka bermain rata-rata tiga hingga empat kali seminggu. Fenomena ini tidak hanya dapat mengganggu pembelajaran, tetapi juga dapat berdampak pada perkembangan sosial dan psikologis siswa.

Terlepas dari beberapa penelitian sebelumnya yang menyelidiki hubungan antara perilaku berjudi dan prestasi akademik, seperti studi longitudinal yang dilakukan oleh Rahman (2023) di lima universitas di Pulau Jawa, masih ada kekurangan penelitian yang signifikan, terutama dalam hal bagaimana permainan biliar dan taruhan dilakukan di wilayah Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah ini dengan menganalisis secara menyeluruh bagaimana aktivitas berjudi dilakukan di wilayah tersebut.

Penelitian ini semakin relevan karena masa perkuliahan adalah periode penting dalam pembentukan karakter mahasiswa, persiapan karir profesional, dan pengembangan kompetensi akademik. Sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian oleh Sihombing dan Lubis (2024), untuk melakukan intervensi preventif yang tepat sasaran untuk mengatasi perilaku perjudian mahasiswa, diperlukan pemahaman menyeluruh tentang pola, dorongan, dan bagaimana hal itu berdampak pada berbagai aspek kehidupan kampus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain *ex-post facto* untuk menganalisis pengaruh aktivitas bermain biliar dengan taruhan terhadap perilaku sosial dan akademik mahasiswa. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk melakukan pengukuran yang sistematis terhadap variabel-variabel penelitian serta pengujian hipotesis secara statistik yang terukur dan objektif.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa aktif di Universitas Negeri Medan dan Universitas Medan Area. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*, di mana jumlah sampel dihitung menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kepercayaan 95%. Stratifikasi dilakukan berdasarkan asal universitas untuk memastikan keterwakilan yang proporsional dari kedua institusi tersebut.

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi variabel independen dan dependen. Variabel independen terdiri dari frekuensi bermain biliar dengan taruhan, besaran taruhan yang dipertaruhkan, dan durasi waktu bermain. Sementara variabel dependen meliputi perilaku sosial yang mencakup aspek interaksi dengan teman sebaya, partisipasi dalam kegiatan kampus, dan hubungan dengan keluarga, serta prestasi akademik yang diukur melalui Indeks Prestasi Semester (IPS), kehadiran dalam perkuliahan, dan ketepatan pengumpulan tugas.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen penelitian. Instrumen utama berupa kuesioner terstruktur dengan skala *Likert* 5 poin yang digunakan untuk mengukur frekuensi dan durasi bermain biliar, besaran taruhan, serta aspek perilaku sosial. Data akademik diperoleh melalui dokumentasi dari bagian akademik kedua universitas yang mencakup IPS, rekam kehadiran perkuliahan, dan catatan pengumpulan tugas.

Analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, uji *linearitas*, uji multikolinearitas, dan uji *heteroskedastisitas*. Selanjutnya, analisis statistik dilakukan melalui analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden, analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta uji *t* dan uji *F* untuk pengujian hipotesis secara parsial dan simultan. Tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen akan diukur melalui analisis koefisien determinasi (R^2).

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam empat tahap utama. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan dan validasi instrumen penelitian, pengurusan izin penelitian, serta pemilihan dan pelatihan asisten peneliti. Tahap kedua adalah pelaksanaan yang mencakup pengumpulan data primer melalui kuesioner dan data sekunder dari dokumentasi akademik, serta validasi dan verifikasi data. Tahap ketiga adalah analisis yang terdiri dari *input* dan *cleaning* data, analisis statistik, dan interpretasi hasil. Tahap terakhir adalah pelaporan yang meliputi penyusunan hasil analisis, penarikan kesimpulan, dan penyusunan rekomendasi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan aspek etika penelitian yang meliputi perolehan *informed consent* dari seluruh responden, jaminan kerahasiaan data pribadi responden, izin formal dari kedua institusi, serta objektivitas dalam pengumpulan dan analisis data. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan selama enam bulan dan berlokasi di Universitas Negeri Medan, Universitas Medan Area, serta tempat-tempat bermain biliar di sekitar kedua kampus tersebut.

Melalui metodologi yang telah dirancang secara sistematis ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan temuan yang valid dan *reliable* mengenai pengaruh aktivitas bermain biliar dengan taruhan terhadap perilaku sosial dan akademik mahasiswa di kedua universitas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 50 responden mahasiswa, terdiri dari 30 mahasiswa Universitas Negeri Medan dan 20 mahasiswa Universitas Medan Area, ditemukan bahwa 80% responden adalah laki-laki (40 orang) dan 20% perempuan (10 orang). Rentang usia responden berkisar antara 19-24 tahun, dengan mayoritas (70%) berada pada usia 20-22 tahun. Sebagian besar responden (65%) berasal dari semester 4-6.

2. Aktivitas Bermain Biliar Dengan Taruhan

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 50 responden, 25 orang (50%) terlibat dalam aktivitas bermain biliar dengan taruhan minimal satu kali dalam seminggu. Frekuensi tertinggi ditemukan pada akhir pekan, dengan durasi rata-rata 3-4 jam per sesi permainan. Besaran taruhan bervariasi mulai dari Rp. 50.000 hingga Rp. 500.000 per permainan, dengan rata-rata Rp. 150.000. Data ini sejalan dengan penelitian Wijaya et al. (2022) yang menemukan pola serupa di kalangan mahasiswa perkotaan.

3. Pengaruh Terhadap Perilaku Sosial

a) Interaksi dengan Teman Sebaya

Hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh signifikan ($p < 0.05$) antara frekuensi bermain biliar dengan taruhan terhadap pola interaksi sosial mahasiswa. Dari 25 mahasiswa yang aktif bermain, 20 orang (80%) menunjukkan kecenderungan bergaul hanya dengan sesama pemain biliar ($R^2 = 0.67$). Temuan ini memperkuat hasil penelitian Sihombing dan Lubis (2024) tentang dampak perjudian terhadap isolasi sosial mahasiswa.

b) Partisipasi dalam Kegiatan Kampus

Terdapat korelasi negatif yang signifikan ($r = -0.72$) antara intensitas bermain biliar dengan taruhan dan tingkat partisipasi dalam kegiatan kampus. Dari 25 mahasiswa yang aktif bermain, 18 orang (72%) menunjukkan penurunan partisipasi dalam kegiatan organisasi kampus sebesar 45% dibandingkan sebelum terlibat dalam aktivitas tersebut.

4. Pengaruh Terhadap Prestasi Akademik

a) Indeks Prestasi Semester (IPS)

Analisis regresi linear menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan ($\beta = -0.58$, $p < 0.01$) antara frekuensi bermain biliar dengan taruhan terhadap IPS mahasiswa. Dari 25 mahasiswa yang aktif bermain, 20 orang (80%) mengalami penurunan IPS rata-rata 0.5 poin, terutama pada mereka yang bermain lebih dari tiga kali seminggu.

b) Kehadiran dalam Perkuliahan

Tingkat kehadiran dalam perkuliahan menunjukkan penurunan signifikan ($p < 0.01$) pada kelompok mahasiswa yang aktif bermain biliar dengan taruhan. Dari 25 mahasiswa aktif bermain, 15 orang (60%) memiliki tingkat ketidakhadiran mencapai 30% dari total pertemuan per semester, terutama pada kelas pagi.

c) Ketepatan Pengumpulan Tugas

Ditemukan korelasi negatif yang kuat ($r = -0.81$) antara intensitas bermain biliar dengan taruhan dan ketepatan pengumpulan tugas. Dari 25 mahasiswa aktif bermain, 22 orang (88%) menunjukkan keterlambatan pengumpulan tugas 40% lebih tinggi dibanding mahasiswa yang tidak terlibat.

5. Analisis Faktor-faktor Pengaruh

Hasil analisis faktor dari 50 responden menunjukkan bahwa:

- Besaran taruhan memiliki pengaruh paling signifikan ($\beta = 0.72$) terhadap perubahan perilaku sosial dan akademik
- Frekuensi bermain ($\beta = 0.65$) menjadi faktor kedua yang berpengaruh
- Durasi permainan ($\beta = 0.58$) menjadi faktor ketiga yang berpengaruh

6. Implikasi Temuan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi: a) Institusi pendidikan dalam mengembangkan kebijakan pencegahan dan penanganan perilaku perjudian b) Layanan konseling mahasiswa dalam memberikan intervensi yang tepat c) Pengembangan program pendampingan akademik yang lebih efektif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh aktivitas bermain biliar dengan taruhan terhadap perilaku sosial dan akademik mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan Universitas Medan Area, ditemukan bahwa dari 50 responden yang diteliti, 50% terlibat aktif dalam aktivitas bermain biliar dengan taruhan minimal satu kali dalam seminggu. Aktivitas ini memiliki dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa. Dalam aspek sosial, 80% responden mengalami perubahan pola pertemanan dengan kecenderungan bergaul hanya dengan sesama pemain biliar, serta mengalami penurunan partisipasi dalam kegiatan kampus. Sementara dalam aspek akademik, terjadi penurunan yang signifikan pada prestasi belajar, ditandai dengan penurunan IPS rata-rata 0.5 poin pada 80% mahasiswa aktif bermain, peningkatan tingkat ketidakhadiran dalam perkuliahan, serta keterlambatan dalam pengumpulan tugas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas ini meliputi besaran taruhan sebagai faktor paling berpengaruh, diikuti oleh frekuensi bermain dan durasi permainan. Motivasi mencari keuntungan cepat dan pengaruh teman sebaya juga menjadi faktor pendorong yang signifikan. Dampak psikologis yang teridentifikasi mencakup perubahan *mood* yang signifikan, kecemasan akan keuangan, dan gangguan pola tidur, dengan mayoritas responden menunjukkan gejala kecanduan yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas bermain biliar dengan taruhan memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan perlunya pengembangan program intervensi yang komprehensif dari pihak institusi pendidikan untuk mencegah dan menangani permasalahan ini, serta pentingnya penguatan sistem dukungan sosial dan akademik bagi mahasiswa yang terlibat. Direkomendasikan pula adanya penelitian lanjutan dengan cakupan responden yang lebih luas untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena ini, serta pengembangan program pencegahan dan intervensi yang lebih efektif berbasis *evidensi* empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Nuridin, A., & Syam, R. (2023). "Tren Perjudian Mahasiswa di Era Digital: Analisis Sosio-Psikologis pada Perguruan Tinggi Indonesia." *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(2), 78-95.
- Rahman, M. (2023). "Dampak Jangka Panjang Perilaku Perjudian terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa: Studi Longitudinal di Lima Universitas Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tinggi Indonesia*, 8(1), 45-62.
- Sihombing, D., & Lubis, M. (2024). "Efektivitas Program Intervensi Preventif dalam Menangani Perilaku Perjudian di Kalangan Mahasiswa." *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 12(1), 112-129.
- Wijaya, H., Sutanto, P., & Gunawan, R. (2022). "Analisis Pola Permainan Biliar dengan Taruhan di Kalangan Mahasiswa Perkotaan Indonesia." *Jurnal Studi Pemuda*, 11(3), 156-173.
- Kusnandar, D. (2023). "Analisis Statistik Perilaku Berisiko pada Mahasiswa: Studi Kasus di Sumatera." *Jurnal Riset Pendidikan*, 9(2), 234-251.
- Pratama, R., & Situmorang, J. (2023). "Dampak Sosial Perjudian terhadap Kehidupan Kampus: Perspektif Sosiologis." *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 18(1), 67-84.