

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Terjemah ayat dan Hadis

No	Hal	Bab	Keterangan	Terjemah
1.	2	1	QS. Al-Hujurat ayat 11	“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kaum lelaki dan perempuan mengolok-olok yang lain, boleh jadi yang diolok-olok itu lebih baik dari mereka. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan”
2.	2	1	Pasal 335 ayat (1) butir 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juncto UU No.73 Tahun 1958	“Barang siapa secara melawan hukum memaksa orang lain supaya melakukan, tidak melakukan atau membiarkan sesuatu, dengan memakai kekerasan, sesuatu perbuatan lain maupun perlakuan yang tak menyenangkan, atau dengan memakai ancaman kekerasan, sesuatu perbuatan lain maupun perlakuan yang tak menyenangkan, baik terhadap orang itu sendiri maupun orang lain”
3.	49	4	QS. Al-An’am ayat 108	“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) fasik setelah

				beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim.”
4.	49	4	QS. AL-Humazah ayat 1	“Celakalah setiap pengumpat dan pencela.”
5.	50	4	QS. Al-Isra ayat 53	“Katakan kepada hamba-hamba-Ku supaya mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (dan benar). Sesungguhnya setan itu selalu menimbulkan perselisihan diantara mereka. Sesungguhnya setan adalah musuh yang nyata bagi manusia.”
6.	51	4	Hadis Bukhari No. 5997	“Telah menceritakan kepada kami (Abdullah bin Munir) dia mendengar (Abu An Nadlr) telah menceritakan kepada kami (Abdurrahman bin Abdullah yaitu Ibnu Dinar) dari (Ayahnya) dari (Abu Shalih) dari (Abu Hurairah) dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam beliau bersabda: "Sungguh seorang hamba akan mengucapkan sebuah kalimat yang diridlai Allah, suatu kalimat yang ia tidak mempedulikannya, namun dengannya Allah mengangkatnya beberapa derajat. Dan sungguh, seorang hamba akan mengucapkan sebuah kalimat yang dibenci oleh Allah, suatu kalimat yang ia tidak memperdulikannya, namun dengannya Allah melemparkannya ke dalam neraka.”

Lampiran II : Instrumen Pengumpulan Data

A. Instrumen Data Wawancara

1. Persepsi mahasiswa akultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku Toxic dalam bermain Game Mobile Legend

- a. Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain *mobile legend*?
- b. Seperti apa contoh perilaku *toxic* dalam permainan *mobile legend*?
- c. Bagaimana mahasiswa merespon perilaku *toxic* yang dialami ketika dalam bermain *mobile legend*?
- d. Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku *toxic* dalam permainan *mobile legend*?
- e. Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku *toxic* dalam permainan dan nilai-nilai agama yang dianut?
- f. Apakah permainan *mobile legend* mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak?

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

- a. Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku *toxic* dalam permainan *mobile legend*?
- b. Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan *mobile legend* agar terhindar dari perilaku *toxic*?

Lampiran III : Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 151 TAHUN 2024
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
 - bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** :
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
 - Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 - Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
 - Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
 - Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Antasari Nomor 722 A Tahun 2021 tentang Pedoman Karya Ilmiah.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024
- Pertama** :
- Menunjuk dan menugaskan kepada:
- | | |
|------------------|-------------------------------------|
| Nama | : Dr. H. Rifan Syafruddin, Lc, M.Ag |
| NIP/NIDN | : 197207222006041006 |
| Pangkat/Golongan | : Penata III/c |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Akbar Budi Rahmat |
| NIM | : 200101010207 |
| Jurusan/Prodi | : PAI |
| Judul Skripsi | : PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU TOXIC DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGEND |
- Kedua** : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperluanya.



Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 18 April 2024

Dr. H. Rifan Syafruddin, Lc, M.Ag
Dekan
Rifan, M.Pd.
NIP. 196604051993031005

Tembusan:

- Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
- Ketua Prodi;
- Dosen Pembimbing;
- Arsip.

Lampiran IV : Surat Keterangan Telah Selesai Seminar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
 Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: www.pai.uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 013/Un.14/II.2.d/04/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Akbar Budi Rahmat
 N I M : 200101010207
 Jurusan/Prodi : PAI
 Alamat : JL. LETJEN SUPRAPTO RT.14 NO.47
 BALIKPAPAN BARAT, KALIMANTAN TIMUR

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU TOXIC DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGEND

Pada Hari/Tanggal : Sabtu, 06 April 2024
 Tempat : Google Meet

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 23 April 2024
 Ketua,



Dr. Hj. Suraijiah, M.Pd
 NIP. 196702181994032001

Lampiran V : Surat Persetujuan Riset

SURAT PERSETUJUAN RISET

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah dosen pembimbing skripsi dari:

Nama : Akbar Budi Rahmat
NIM : 200101010207
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin –
Kampus I
Judul skripsi : Persepsi Mahasiswa Uin Antasari Fakultas
Tarbiyah Dan Keguruan Terhadap Perilaku *Toxic*
Dalam Bermain *Game Mobile Legend*

dengan ini dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset dalam rangka pengumpulan data untuk penyelesaian skripsi yang bersangkutan dengan:

Tempat riset : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan – Kampus 1
Lama riset : 2 (dua) bulan
Dari tanggal : 5 Oktober 2024
Sampai : 5 Desember 2025

Banjarmasin, 3 November 2024
Pembimbing Skripsi,



Dr. H. Rifan Syafruddin, M.Ag
NIP. 197207222006041006

Lampiran VI : Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 1850 /Un.14/III.1/PP.00.9/12/2024 03 Desember 2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : 1 (Satu) Berkas
 Hal : Mohon Izin Riset

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Akbar Budi Rahmat
 NIM : 200101010207
 Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : Jl. Banjar Indah II, Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Selatan
 No HP : 081258529768

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 03 Desember 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



(Signature)
 Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
 NIP 197808082005011006

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Lampiran VII : Surat Selesai Riset

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B-1051/Un.14/III.1/PP.00.9/12/2024

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Akbar Budi Rahmat
NIM	: 200101010207
Jenjang Pendidikan	: Strata Satu (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Jl. Banjar Indah II, Pemurus Dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin

telah melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin selama 2 Bulan dari tanggal 5 Oktober s/d 5 Desember 2024 dengan judul:

Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terhadap Perilaku Toxic dalam Bermain Game Mobile Legend

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 3 Desember 2024

A.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,

Amad Muradi

Lampiran VIII : Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi


**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**




Nama : Akbar Budi Rahmat
NIM : 200101010207
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Seminar Proposal : Sabtu, 06 April 2024
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. RiFan Syafruddin, Lc., M.A
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan terhadap perilaku Toxic dalam bermain
Game Mobile Legend




**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**BANJARMASIN
TAHUN 2024 M/1445 H**

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	Sabtu 14 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tanda tangan surat riset - Revisi bab 1-3 setelah seminar Proposal - Perbanyak lagi kajian teori 	
2	Selasa 24-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan footnote perlu disesuaikan dengan Pedoman FTK - Daftar Pustaka/sitasi disesuaikan dengan Pedoman UFM 	

3	Selasa 5-11-2024	- Pada bab 1 Perbanyak uud ditatar belakang - konsultasi Pedoman wawancara	
4	Selasa 12-11-2024	- Perlu defiasi Operasi- onal dari KBBI/Ahli - Konsultasi Penulisan, Penggunaan tata huruf bahasa dan penomoran	
5	Selasa 19-11-2024	- Perbaiki kata bahasa asing	

6	Kamis 21-11-2024	- konsultasi revisi bab 3 & 4 - fokus Penelitian cukup satu	
7	Selasa 26-12-2024	- konsultasi bab 5 - konsultasi Abstrak	
8	Selasa 3-12-2024	- konsultasi bab 5 - Tanda tangan surat Persetujuan - Acc	

Lampiran IX : Sertifikat Ujian Kmprehensif



SERTIFIKAT

KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF

NO : B-1685/Un.14/III.b/PP.00.9/09/2024

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, Menerangkan bahwa :

Akbar Budi Rahmat

NIM 200101010207

*Program Studi Pendidikan Agama Islam
Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif Batch III
Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ujian komprehensif, yang namanya
tersebut di atas dinyatakan **LULUS** dengan nilai 70,88
Demikian sertifikat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya*

Banjarmasin,
1 Oktober 2024

Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.

WAKIL DEKAN BIDANG
AKADEMIK DAN KELEMBAGAAN

NIP 1978 0808 2005 0110 06



Lampiran X : Dokumentasi penelitian (Observasi dan Wawancara)

Observasi penelitian kepada Mahasiswa FTK yang sedang bermain *game mobile legend*



Wawancara dengan MIF Mahasiswa MPI



Wawancara dengan AFI Mahasiswa TBI



Wawancara dengan MA Mahasiswa PGMI



Wawancara dengan AH Mahasiswa PAI



Wawancara dengan AFI Mahasiswa TBI



Lampiran XI : Transkrip wawancara

TRANSKIP WAWANCARA

A. Narasumber 1

Informan : M. A
Jabatan : Mahasiswa PGMI
Hari/Tanggal : Kamis, 14 November 2024
Tempat : Payung Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

1. Persepsi mahasiswa akultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku Toxic dalam bermain Game Mobile Legend

a.	Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend	Perilaku toxic itu biasanya chat-chat kasar atau ngata-ngatain Skill teman atau lawan secara kasar kadang bahkan biasanya bawa-bawa keluarga atau bias juga melakukan feeder secara sengaja itu perilaku toxic menurut saya.
b.	Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Contoh perilaku toxic seperti ngechat di in game menyalahkan pemain yang kurang bagus mainnya padahal dia lebih parah atau kalau tidak dapat role yang dia mau lalu sengaja AFK atau melakukan Troll biasanya kebanyakan.
c.	Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Yang pasti kalau ada yang seperti itu jadi kurang nyaman bermainnya karena terganggu malah bias menambah stres.

d.	Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain mobile legend	Kalau saya tipe yang diam saja tapi kalau di game mobile legend ada fitur laporan dan block jadi saya lebih seringnya melaporkan dan memblock pemain yang toxic atau ngetroll itu saja.
e.	Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak	Umumnya memang memengaruhi moral dan akhlak sampai sudah jadi rahasia umum kalau pemain Mobile Legend itu memang Toxic tapi kalau menurut saya tergantung orangnya saja yang bisa mengontrol emosi dan hati-hati dalam bertindak.
f.	Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam permainan dan nilai-nilai agama yang dianut	Kalau menurut saya karena memang dari latar belakang pesantren jadi hal-hal toxic seperti itu mudah saja untuk dihindari karena sudah terbiasa dengan hal-hal yang baik seperti apa bersikap juga.

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

a.	Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Saya kalau sudah mulai berisik di chat saling ngatain saya mute saja chatnya jadi tidak muncul lagi pesannya untuk yang ngetroll saya laporkan dan blok.
b.	Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic	Nilai yang penting dalam main Mobile Legend itu sportifitas sabar disiplin dan saling mendukung jadi kalau kerja samanya jalan jadi lebih asik mainnya kalau kalah menang tetap puas mainnya

B. Narasumber 2

Informan : MIF

Jabatan : Mahasiswa MPI

Hari/Tanggal : Rabu, 7 November 2024

Tempat : Payung Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

1. Persepsi mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku Toxic dalam bermain Game Mobile Legend

a.	Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend	Sepengalaman saya dalam bermain ML perilaku toxic dalam Mobile Legends itu tindakan atau ucapan pemain yang mengganggu, menghina, atau merusak suasana permainan. Dan dilakukan hanya untuk melampiaskan emosi, merendahkan pemain lain.
b.	Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Biasanya perilaku toxic yang paling umum saya liat itu kata2 kasar atau sarkas yang keluar dari mulut tanpa filter.
c.	Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Dampaknya sering toxic dari bermain ml kebanyakan kata2 kasar dan sarkas mereka yang toxic ini entah di in game atau dunia nyata malah menjadi kebiasaan.
d.	Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain mobile legend	Ya pastinya kaget dan awal2nya tidak enak didengar tetapi ada kelucuan tersendiri dari orang2 yang sering toxic itu.
e.	Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak	Menurut saya berpengaruh karena kalo keseringan main ml tanpa ingat waktu sholat itu bisa jadi lalay dan iya itu karena keasikan bermain biasanya orang toxic ini secara alami sering ngomong kasar jelas ini berpengaruh ke akhlak dalam bicara.
f.	Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam permainan dan nilai-nilai agama yang dianut	Jujur ada teman yang sangat kecanduan dan sangat sombong dalam bermain ml karena dia memang jago mainnya tetapi uniknya dia sangat ahli dalam bidang agama, mungkin karena dia alumni dari ponpes.

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

a.	Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Bisa saja caranya harus mengingat kan kepada diri sendiri dan orang lain bahwa toxic didalam bermain ml itu tidak baik dan hanya merugikan diri sendiri.
b.	Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic	Tanamkan kepada diri jika kalah dalam bermain ml maka anggap lah hal yang biasa kalo sering kalah bisa saja perbaiki performa dan hal-hal yang membuat kalah itu, agar dapat terhindar dari hal-hal toxic

C. Narasumber 3

Nama : MBKH

Jabatan : Mahasiswa PBA

Hari/Tanggal : Rabu, 6 November 2024

Tempat : Payung Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

1. Persepsi mahasiswa akultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku Toxic dalam bermain Game Mobile Legend

a.	Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend	Perilaku toxic dalam Mobile Legends adalah tindakan negatif yang merugikan orang lain, seperti menghina, memaki, atau meremehkan rekan tim. Biasanya, perilaku ini muncul saat terjadi kekalahan, atau ketika seseorang merasa rekan tim bermain kurang baik.
b.	Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Contoh perilaku toxic meliputi berkata kasar di chat, menghina performa pemain lain, menyalahkan rekan tim tanpa alasan yang jelas, atau bahkan melakukan trolling, di mana pemain dengan sengaja bermain buruk untuk merugikan tim.
c.	Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Dampaknya bisa membuat suasana hati jadi buruk, menurunkan semangat bermain, dan memengaruhi hubungan dengan teman. Beberapa mahasiswa juga merasa stress atau lelah secara mental ketika menghadapi perilaku toxic yang berulang.
d.	Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain mobile legend	Ada beberapa cara, seperti mematikan fitur chat (mute), tetap fokus pada permainan, melaporkan pemain toxic, atau bermain hanya dengan teman yang bisa saling mendukung. Beberapa juga memilih untuk berhenti bermain sejenak jika merasa terganggu.
e.	Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak	Ya, bisa memengaruhi, tergantung bagaimana kita menyikapinya. Game ini bisa jadi sarana melatih kesabaran, sportivitas, dan pengendalian diri, yang merupakan bagian dari nilai agama. Namun, jika terbawa perilaku toxic, hal itu tentu bertentangan dengan akhlak yang baik.
f.	Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic	Nilai-nilai seperti kesabaran, sportivitas, pengendalian diri, empati, dan kerja sama tim sangat penting. Selain itu, komunikasi yang

	dalam permainan dan nilai-nilai agama yang dianut	baik, tanggung jawab, dan menghargai waktu juga membantu menjaga sikap positif selama bermain.
--	---	--

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

a.	Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Kami sering menggunakan fitur mute untuk mengabaikan pemain toxic, fokus pada permainan, dan melaporkan perilaku negatif setelah game selesai. Beberapa dari kami lebih suka bermain dengan tim yang sudah dikenal untuk menghindari pemain toxic, atau sesekali istirahat agar tidak mudah terpancing emosi.
b.	Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic	<ul style="list-style-type: none"> • Kesabaran: Kesabaran adalah nilai penting yang membantu mahasiswa mengelola emosi dan tidak mudah terpancing oleh provokasi atau kesalahan dalam tim. • Sportivitas (Fair Play): Menjaga sportivitas berarti bersikap adil dan menghargai lawan maupun rekan tim. selalu menjaga waktu jangan gunakan waktu penting dalam keseharian hanya untuk bermain ml • Pengendalian Diri: Mahasiswa yang ingin menghindari toxic behavior menyadari pentingnya pengendalian diri, khususnya dalam hal mengelola kata-kata dan tindakan. • Kerja Sama Tim: Nilai kerja sama tim adalah hal yang sangat penting dalam <i>Mobile Legends</i>, karena game ini membutuhkan strategi bersama. • Empati dan Pengertian: Memahami situasi dan kemampuan rekan setim, terutama ketika mereka mengalami

		<p>kesulitan, bisa membuat permainan lebih ramah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empati dan Pengertian: Memahami situasi dan kemampuan rekan setim, terutama ketika mereka mengalami kesulitan, bisa membuat permainan lebih ramah. • Kejujuran: Menghindari cara-cara yang tidak adil, seperti menggunakan cheat atau memanipulasi permainan, adalah bagian dari kejujuran yang dihargai mahasiswa. • Kerendahan Hati: Mahasiswa yang memiliki sikap rendah hati cenderung tidak merasa sombong saat bermain dan tidak merendahkan lawan atau tim yang dianggap kurang baik. • Tanggung Jawab: Tanggung jawab dalam bermain meliputi kesadaran untuk mengambil peran yang dibutuhkan tim dan menjalankan peran tersebut dengan sungguh-sungguh. • Komunikasi yang Baik: Komunikasi yang sopan dan jelas adalah nilai penting untuk mencegah kesalahpahaman dalam tim. • Menghargai Waktu: Mahasiswa yang mengutamakan manajemen waktu tidak akan bermain terlalu lama dan tahu kapan harus berhenti.
--	--	---

D. Narasumber 4

Nama : MA
Jabatan : Ketua divisi e-sport Ukm Olahraga UIN Antasari
Banjarmasin
Hari/Tanggal : Kamis, 7 November 2024
Tempat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

1. Persepsi mahasiswa akultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku Toxic dalam bermain Game Mobile Legend

a.	Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend	Perilaku toxic adalah sebuah ungkapan seseorang yang berupa perkataan kasar atau kotor yang seharusnya tidak diucapkan oleh orang tersebut karena bisa saja menyakiti perasaan lawan bicara
b.	Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Contoh perilaku toxic yaitu ucapan berupa mengejek seseorang dengan sebutan hewan yang kotor atau menjijikan seperti anjing dan babi yang dalam islam termasuk hewan najis atau haram dikonsumsi, menghina kekurangan fisik seseorang atau menghina keluarga atau bahkan menghina yang berhubungan dengan sara
c.	Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend	Mahasiswa akan ikut terpengaruh perilaku toxic jika setiap saat menanggapi seseorang yang melakukan perilaku toxic bisa saja mahasiswa membalas perilaku toxic dengan perilaku toxic juga yang tidak berujung, dan juga mahasiswa akan melakukan perilaku toxic diluar permainan ml seperti saat dikampus atau bahkan di masyarakat.
d.	Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain mobile legend	Mahasiswa adalah orang intelektual, mahasiswa dapat memberi teguran dan nasehat untuk orang yang berperilaku toxic atau dengan tidak merespon balik perilaku toxic tersebut
e.	Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak	Permainan ml dapat mempengaruhi moral akhlak seseorang jika orang tersebut tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai akibat perilaku toxic, orang yang terkena perilaku toxic akan membalas perilaku toxic tersebut ke orang lain yang lebih lemah darinya untuk membalas dendam atas dirinya yang terkena perilaku toxic
f.	Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam permainan dan nilai-nilai agama yang dianut	Mahasiswa dapat memahami perilaku toxic dalam game dan nilai-nilai agama dengan memperbanyak literasi dan belajar pengetahuan agama yang berkaitan dengan moral akhlak

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

a.	Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terlalu memikirkan bahwa permainan ml itu adalah bagian dari kehidupan biarkan bermain game sebagai pelepas waktu senggang dan tidak dibawa perasaan kalo misalnya kalah ya biarlah kalah • Berhenti bermain jika sudah kalah atau bisa berhenti sejenak ketika selesai bermain untuk membuat kita tidak terpaku hanya bermain ml gunakan waktu stop bermain untuk melakukan hal yang bermanfaat atau melakukan kegiatan yang penting • biasakan menggunakan kata-kata yang bagus ketika di ucapkan sebagai orang islam misalnya alhamdulillah, astaghfirullah, dan kata-kata yang baik
b.	Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic	<ul style="list-style-type: none"> • Mengubah ucapan kotor menjadi kalimat yang baik didengar • tidak selalu menyalahkan atau menghina orang ketika bermain ml • selalu menjaga waktu jangan gunakan waktu penting dalam keseharian hanya untuk bermain ml • tidak terbawa suasana dalam bermain game ke dunia nyata

E. Narasumber 5

Informan : MFE

Jabatan : Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam

Hari/Tanggal : Rabu, 21 November 2024

Tempat : Payung Tarbiyah

1. Persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku *Toxic* dalam bermain Game *Mobile Legend*

- a. Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend?

Jawab: Saya sebagai salah satu mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic ketika bermain mobile legend itu seperti mengucapkan kata-kata kotor yang spontan keluar dari mulut dan tingkah laku yang terkadang ngamuk-ngamuk sendiri sehingga bisa membuat orang lain tidak senang atas ucapan dan tindakan yang dibuat.

- b. Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Seperti berkata anj*ng, b*bi dan sebagainya.

- c. Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Dampaknya ialah ucapan kotor yang sering keluar dari mulutnya dapat menjadi kebiasaan dan terbawa di kehidupan.

- d. Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain Mobile legend?

Jawab: Respon saya sebagai salah seorang mahasiswa akan memberikan respon terhadap perilaku toxic dalam bermain mobile legend seperti mengabaikan saja sambil mengingatkan kalau toxic itu tidak baik dan bisa juga melaporkan pemain yang berperilaku toxic tersebut agar jera.

- e. Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak?

Jawab: Tentu, karena dalam agama mengajarkan seseorang untuk berkata-kata yang baik dan bertingkah laku baik pula. Sesuai sabda Nabi Saw : “Barangsiapa yang beriman kepada hari akhir, hendaklah ia berkata yang baik atau diam.”

- f. Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam game dan nilai-nilai agama yang dianut?

Jawab: Mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam game dan nilai-nilai agama yang dianut dengan menyadari bahwa pentingnya beretika dan berperilaku baik dalam permainan agar mencerminkan nilai moral agama yang dianut dan tetap menunjukkan sikap positif sebagai bagian dari nilai-nilai agama yang dianut yang mengajarkan kebaikan dan toleransi.

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

- a. Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Strategi Mengatasi Perilaku Toxic dalam permainan Mobile Legends seperti menjaga Emosi, tetap tenang dan tidak terpengaruh oleh provokasi serta bersikap santai dan tidak terlalu serius dalam bermain,

sehingga tidak mudah terpengaruh oleh komentar negatif dan perilaku toxic lainnya. Kalaupun tidak senang terhadap perilaku toxic itu maka manfaatkanlah fitur blokir dan laporkan pemain yang berperilaku toxic itu.

- b. Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic?

Jawab: Menurut saya sebagai salah seorang mahasiswa, nilai-nilai yang penting untuk Diterapkan dalam permainan Mobile Legends agar terhindar dari perilaku toxic adalah bersikap sopan dan hormat, menghindari sikap egoisme yang dapat menimbulkan konflik, tidak menyalahkan orang lain, meningkatkan sikap sabar, memahami bahwa setiap pemain memiliki tingkat keterampilan yang berbeda, beretika dan Sportif dalam bermain.

F. Narasumber 6

Informan : AH

Jabatan :Mahasiswa Pendidikan Agama Islam

Hari/Tanggal : Kamis, 21 November 2024

Tempat : Payung Tarbiyah

1. Persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku *Toxic* dalam bermain Game *Mobile Legend*

- a. Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend?

Jawab: Komunikasi yang kasar dan tidak sopan melalui fitur chat. Penggunaan kata-kata makian atau hinaan perilaku yang merugikan tim seperti AFK (Away From Keyboard).

- b. Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Mengirim pesan "noob", "bodoh", "sampah" ke pemain lain. Sengaja feed (memberi keuntungan) ke musuh. Menggunakan kata-kata kasar dalam bahasa daerah/nasional.

- c. Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Menurunnya konsentrasi dan performa dalam game.Timbul rasa marah dan frustrasi. Berpotensi meniru perilaku toxic tersebut

- d. Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain Mobile legend?

Jawab: Mengabaikan atau mute chat pemain toxic. Membalas dengan perilaku toxic juga. Melaporkan pemain toxic ke sistem.

- e. Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak?

Jawab: Dapat mempengaruhi cara berbicara menjadi kurang sopan. Berpotensi menumbuhkan sifat pemaarah. Mengurangi kesabaran dan pengendalian diri.

- f. Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam game dan nilai-nilai agama yang dianut?

Jawab: Perilaku toxic bertentangan dengan ajaran agama tentang akhlak baik. Pentingnya menjaga etika meski dalam dunia virtual.

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

- c. Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Strategi mengatasi toxic di Mobile Legends: Pakai fitur mute chat, Abaikan chat toxic, fokus main aja, Report pemain toxi

- d. Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic?

Jawab: Nilai penting buat hindari toxic: Sportif - terima kalah menang. Kerja sama - bantuin tim, Sabar - gak gampang emosi, Kontrol diri.

G. Narasumber 7

Informan : AFI

Jabatan :Mahasiswa Jurusan Tadris Bahasa Inggris

Hari/Tanggal : Kamis, 21 November 2024

Tempat : Payung Tarbiyah

1. Persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku *Toxic* dalam bermain Game *Mobile Legend*

- a. Bagaimana mahasiswa mendefinisikan perilaku toxic dalam bermain mobile legend?

Jawab: Dari uln sendiri mendefinisikan toxic dalam game ml ini adalah perkataan, perbuatan yang kurang berkenan/bersikap kasar antar pemain satu dengan pemain lainnya. Uln jua mendefinisikan toxic dalam ML ini seperti lupa waktu dalam bermain game terlalu terlenana dgn meningkatkan dan menaikkan ranked dalam game ML, top up game berlebihan juga toxic menurut uln dalam bermain game ML.

- b. Seperti apa contoh perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Contohnya seperti menghina, memaki-maki pemain lain dengan kata2 kasar/kata2 menyamakan orang lain seperti hewan. Lupa akan kewajiban lain dan menghabiskan uang terlalu banyak untuk game.

- c. Apa dampak yang dirasakan mahasiswa akibat perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Dampaknya yang pasti banyak, kalo menurut uln pribadi misal dari perkataan yang kurang berkenan tadi pasti akan membuat mental pemain ini down karna dimaki pemain lain juga dapat memicu amarah yang tidak jelas. Dampak lainnya bagi mahasiswa seperti lupa mengerjakan tugas kuliah karena terlalu banyak waktu yang dibuang untuk bermain game. Kalo dari terlalu sering topup itu seperti kdd hasil yang didapat menurut uln cuma dapat dilihat di hp aja kd bisa dilihat di kehidupan nyata cuman bisa keliatan flexing di dunia game, tapi ini tergantung orangnya lagi kalo menurut uln pasti ada ruginya kayak duid jajan jadi berkurang.

- d. Bagaimana mahasiswa merespon perilaku toxic yang dialami ketika dalam bermain Mobile legend?

Jawab: Kalo uln pribadi yang bermain ML dalam merespon itu lebih memilih diam aja kd menanggapi olok-an dari pemain lain, krna uln menganggap "game aja jua, gsn hiburan aja" Tapi biasanya kan ada juga yang merespon sikap toxic pemain lain itu dengan membalasnya jdi besambatan yang kurang enak lah untuk kita baca di in game itu.

- e. Apakah permainan mobile legend mempengaruhi nilai agama dalam aspek moral/akhlak?

Jawab: Pasti, karena dalam pelajaran agama kan tidak diperbolehkan memaki orang lain. Menurut uln toxic ini menyalahi png dgn moral dan akhlak dalam agama kita. Nah apalagi kan dalam game ini semuanya bebas memainkannya bahkan anak2 juga ikut bermain game ini pastinya untuk anak2 yang diperlakukan toxic inya bisa teumpat jua toxic jdinya bahkan sampai me in real life perilaku toxicn yang didapatnya dalam game itu

- f. Bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara perilaku toxic dalam game dan nilai-nilai agama yang dianut?

Jawab: Kalo menurut uln perilaku toxic ini bertentangan dgn nilai-nilai dalam agama, karena dalam agama manapun tidak memperkenankan untuk saling memberikan ujaran kebencian satu sama lain.

2. Penanggulangan perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

- a. Apa strategi yang digunakan mahasiswa untuk mengatasi perilaku toxic dalam permainan mobile legend?

Jawab: Strategi untuk menaggulangi toxic menurut uln ini dgn cara membatasi waktu bermain game misal dalam sehari main game ini maksimal 1-2 jam aja.

- b. Apa saja nilai-nilai yang menurut mahasiswa penting untuk diterapkan dalam permainan mobile legend agar terhindar dari perilaku toxic?

Jawab: Yang pasti sabar dulu, bawa santai dan enjoy aja main game nih anggap aja bermain game ini hiburan aja. Jaga ketikan lwn jua jangan mudah terpancing atau terbawa emosi. Baiknya kurangi aja gin waktu bermain gamenya

RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Akbar Budi Rachmat
2. NIM : 200101010207
3. Tempat/Tanggal Lahir : Balikpapan, 28 September 2002
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. Letjen Suprpto No. 47, Kel. Baru Ulu,
Kec. Balikpapan Barat
6. Alamat Email : jukipendosa21@gmail.com
7. No. Hp : 081258529768
8. Pengalaman Organisasi :
 - Komando Pasukan Khusus (KOPASSUS) Pondok Modern Asy-Syifa Balikpapan
 - Koordinator Gerakan Pramuka Pondok Modern Asy-Syifa Balikpapan Periode 2019-2020
 - Organisasi Pelajar Pondok Modern Asy-Syifa Balikpapan Periode 2019-2020
 - Ketua Bidang Isu dan Aksi Forum Muda FTK Periode 2020-2021
 - Anggota Divisi Basket UKM Olahraga Antasari Periode 2021-2022
 - Anggota Bidang Keolahragaan UKM Olahraga Antasari Periode 2022-2023
 - Anggota Bidang Humas dan Dana UKM Sanggar Bahana Antasari Periode 2023-2025
 - Anggota Bidang PTKP HMI Kom. Syariah Periode 2021-2022

- Ketua Umum UKM Olahraga Antasari Banjarmasin 2023-2024

9. Prestasi Akademik : -

10. Prestasi Non Akademik : Putera Antasari Persahabatan 2022