

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

SKRIPSI

OLEH:

AKBAR BUDI RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI

BANJARMASIN

2024 M/1446

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

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Akbar Budi Rahmat
NIM. 200101010207**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BANJARMASIN
TAHUN 2024 M/1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Akbar Budi Rahmat
NIM : 200101010207
Tempat/Tanggal Lahir : Balikpapan, 28 September 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, **“PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU TOXIC DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGEND”** adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Banjarmasin, 6 Desember 2024

Yang menyatakan,


Akbar Budi Rahmat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: pai.uin-antasari.ac.id

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI
Nomor : 011/Un.14/III.1/II.2.d/PP.00.9/12/2024

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Akbar Budi Rahmat
NIM : 200101010207
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

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

Hasil Uji Plagiasi : 24%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 09 Desember 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Hj/ Suraijjah, M.Pd
NIP. 196702181994032001

PERSETUJUAN

Skripsi Yang Berjudul : Persepsi mahasiswa uin antasari fakultas tarbiyah dan keguruan terhadap perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend*

Ditulis Oleh : AKBAR BUDI RAHMAT

NIM : 200101010207

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Tempat Tanggal Lahir : Balikpapan, 28 September 2002

Alamat : Jl. Letjen Suprpto Rt.14 No.47

setelah diteliti dan dinyatakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk di pertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 02 Desember 2024
Pembimbing



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

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Suraijjah, M.Pd
NIP. 19670218199403001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku *Toxic* dalam Bermain *Game Mobile Legend*

Nama : Akbar Budi Rahmat, NIM 200101010207, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada :

Hari : Senin

Tanggal : 23 Desember 2024

Nilai : 83,8 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Antasari Banjarmasin,



Dr. H. Hamdan, M.Pd

NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI :

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Hj. Suraijjah, M.Pd	
2.	Dr. H. Rif'an Syafruddin, Lc, M.Ag	
3.	Muhammad Adli Nurul Ihsan, M.Pd	

ABSTRAK

Akbar Budi Rahmat, 200101010207, *Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku Toxic dalam Bermain Game Mobile Legend*, Dr. H. Rif'an Syafruddin, L.c, M.Ag, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2024

Kata Kunci : Persepsi Mahasiswa, Perilaku Toxic, game Mobile Legend

Fenomena banyaknya pemain melakukan perilaku toxic dalam bermain *game online mobile legends* yang terjadi ketika dimainkan dengan kelompok tim dan terdapat *player* yang bermain dengan buruk, melakukan *feeder*, berbeda negara, suku dan agama menjadi sasaran perilaku toxic dengan mengolok-ngolok cara bermainnya, mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor, menghina kekurangan fisik bahkan keluarga serta segala macam latar belakangnya. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan adalah fakultas yang mencerminkan dan memberikan suri tauladan yang baik kepada mahasiswanya agar menjadi pendidik yang berbudi luhur dikemudian hari. Visi tersebut berketerbalikan dengan perilaku nyata sebagian mahasiswanya yang merupakan *player* dalam *mobile legend*. Perilaku *toxic* kerap menjadi kebiasaan jangka panjang yang negatif, merugikan orang sekitar bahkan menjadi perhatian serius dikarenakan terkait dengan masalah mental seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terhadap perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend* dan cara penanggulangan perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend* sesuai dengan nilai-nilai keislaman yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan dan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terhadap perilaku toxic dalam bermain *game mobile legend* adalah adanya hubungan interpretasi dan persepsi bahwa perilaku toxic adalah sebuah tindakan verbal negatif yang memberi dampak negatif hingga mengganggu mental seseorang. Menurut pemahaman mahasiswa akan perilaku toxic dengan nilai-nilai agama adalah keduanya sangat bertentangan satu sama lain. Karena itu, cara untuk menanggulangi hal tersebut adalah dengan menerapkan strategi pengendalian diri atau regulasi emosi, membentuk interaksi positif, dan menerapkan nilai-nilai moral yang diajarkan agama. *Game mobile legend* yang dimainkan dengan tidak mendasar dengan kesadaran diri serta etika moral maka akan selalu menghasilkan dampak negatif. Tetapi disisi lain terdapat dampak positif *game mobile legend* yang berupa untuk melatih kesabaran dan meningkatkan sportivitas bermain.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitiannya yang berjudul “Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku *Toxic* dalam Bermain *Game Mobile Legend*”. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kejahiliah menuju zaman yang terang benderang bercahayakan iman, islam dan ihsan.

Penulis menyadari dengan sepenunya dalam menyelesaikan penulisan penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas akhir dipekerjakan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan memberi penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat. Khususnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.

2. Ibu Dr. Hj. Suraijah, M.Pd dan Bapak Muhammad Adli Nurul Ihsan, M.Pd.I., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
3. Bapak Dr. H. Rif'an Syafruddin, L.c, M.Ag., selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulis berstudi dan berproses untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
4. Para dosen, karyawan, dan para staf jurusan maupun seluruh yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
5. Kedua orang tua penulis, saudara/I dan keluarga yang selalu memberikan dukungan penuh, berupa moril maupun materil.
6. Kerabat Sanggar Bahana Antasari, Forum Muda, UKM Olahraga, Putera Puteri Antasari yang telah memberi semangat dan motivasi ketika penulis berproses.
7. Bapak Arif Rahman Herliansyah, Ulfah Apriliyani, dan Penghuni sekre yang selalu menemani penulis berproses penelitian, teman diskusi, dan sumber semangat penulis ketika melewati fase berat dalam berpenelitian.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Banjarmasin, 7 Jumadil Akhir 1446

9 Desember 2024

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

A. Konsonan

Transliterasi kata Arab ke dalam huruf Latin dalam skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tanggal 22 Januari 1988 Nomor 157/1987 dan 0593/1987.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Tş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	<u>H</u>	ha (dengan garis di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Şad	Şh	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	Đh	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭh	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Zh	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	Gh	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamza h	`	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ya

B. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَ	A	Fathah
ـِ	I	Kasrah
ـُ	U	Dammah

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَـيْ	Ai	a dan u
ـَـوْ	Au	a dan u

Contoh :

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	Â	a dengan topi di atas
يَا	Î	i dengan topi di atas
بُو	Û	u dengan topi di atas

C. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Kata sandang: Contoh: *al-rijâl* bukan *ar-rijâl*, *al-dîwân* bukan *ad-dîwân*.

D. Syaddah (Tasydid)

Syiddah atau tasydîd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (-) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda syiddah itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda syiddah itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

E. Ta Marbûthah

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf ta marbûthah terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialih aksarakan menjadi huruf /h/(lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika ta marbûthah tersebut diikuti oleh kata sifat (na't) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf ta marbûthah tersebut diikuti kata benda (ism), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طَرِيقَةٌ	Tharîqah
2	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ	Al-Jâmi'ah al-Islamiyyah
3	وَحْدَةُ الْوُجُودِ	Wahdah al-Wujûd

F. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (**bold**). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialih aksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Râniri.

G. Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi‘l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-arju
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-‘ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّلْحِ	mawlânâ Malik al-Shâlih
يُؤَثِّرُكُمْ اللَّهُ	yu’tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِثْلَاعِ	hub al-istithlâ’
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَاوَانِ	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-‘ayni
الْمُسَاهَمَةُ	al-musâhamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	Man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
TRANSLITERASI	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Operasional	6
C. Fokus Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Signifikasi Penelitian	9
F. Penelitian Terdahulu	10
G. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Persepsi	14
B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi	16
C. Proses Terjadinya Persepsi	19
D. Pengertian <i>Toxic</i>	21
E. <i>Game Mobile Legend</i>	28
F. Karakter dalam <i>Game Mobile Legend</i>	30
G. Dampak Bermain <i>Mobile Legend</i>	35
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Data dan Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Analisis Data	42
G. Prosedur penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Profil Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	45

2. Visi dan Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	51
3. Akreditasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	52
4. Struktur Organisasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	53
5. Data dan Jumlah terkait Subjek Penelitian	53
B. Penyajian Data	55
1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku <i>Toxic</i> dalam bermain <i>Game Mobile Legend</i>	55
2. Menanggulangi Perilaku <i>Toxic</i> pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin	61
C. Pembahasan	64
1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku <i>Toxic</i> dalam bermain <i>Game Mobile Legend</i>	64
2. Menanggulangi Perilaku <i>Toxic</i> pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	109

DAFTAR TABEL

4.1 Tabel daftar dosen FTK.....	53
4.2 Tabel Jumlah player dari berbagai jurusan di FTK	54
4.3 Tabel informan data wawancara mahasiswa FTK	54

DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar dokumentasi akreditasi FTK	52
4.2 gambar laporan permainan game mobile legend	56
4.3 gambar forum chat game mobile legend.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Terjemah ayat dan hadis	81
2. Instrumen Pengumpulan Data	83
3. Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	84
4. Surat Keterangan Telah Selesai Seminar.....	85
5. Surat Persetujuan Riset.....	86
6. Surat Izin Riset	87
7. Surat Selesai Riset.....	88
8. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi	89
9. Sertifikat Ujian Komprehensif	93
10. Dokumentasi Penelitian.....	94
11. Transkrip Wawancara Penelitian	96