

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.