

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Profil Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Gagasan pendirian Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari di Banjarmasin muncul sebagai respons terhadap kebutuhan mendesak akan tenaga pendidik yang berkualitas. Meningkatnya jumlah lulusan sekolah menengah atas, baik negeri maupun swasta, telah menciptakan permintaan yang tinggi akan institusi pendidikan tinggi yang mampu mencetak guru-guru agama yang kompeten. Selain itu, kekurangan guru agama di berbagai jenjang pendidikan, terutama di sekolah menengah pertama dan atas, semakin menguatkan urgensi pendirian fakultas ini.

Pada masa itu, IAIN Antasari yang berpusat di Banjarmasin baru memiliki satu fakultas, yaitu Fakultas Syariah. Sementara itu, program studi Tarbiyah ditempatkan di Barabai sebagai cabang, dan program studi Ushuluddin berada di Amuntai. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan distribusi program studi di lingkungan IAIN Antasari, sehingga memunculkan kebutuhan akan penyatuan program studi Tarbiyah di bawah satu atap di Banjarmasin. Dengan mempertimbangkan peran strategis Banjarmasin sebagai pusat pemerintahan dan perekonomian di Kalimantan Selatan, serta meningkatnya permintaan masyarakat akan pendidikan agama, maka dipandang perlu untuk memusatkan program studi Tarbiyah di Banjarmasin. Hal ini sejalan dengan upaya untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap pendidikan agama yang berkualitas dan memperkuat peran IAIN Antasari sebagai pusat pengembangan keilmuan Islam di Kalimantan Selatan.

Melihat kondisi tersebut, H. Zafry Zamzam, selaku Rektor IAIN Antasari pada masa itu, menginisiasi pendirian Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin. Beliau menyadari pentingnya keberadaan fakultas ini untuk melengkapi struktur kelembagaan IAIN Antasari dan memenuhi tuntutan masyarakat akan tenaga pendidik agama yang berkualitas. Dengan visi yang jauh ke depan, beliau yakin bahwa Fakultas Tarbiyah akan menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran Islam di Kalimantan Selatan. Dalam konteks perkembangan pendidikan Islam di Indonesia pada masa itu, pendirian Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin merupakan sebuah langkah progresif. H. Zafry Zamzam, sebagai tokoh pendidikan yang visioner, berhasil mewujudkan aspirasi masyarakat dan mewariskan sebuah lembaga pendidikan yang hingga kini terus berkembang dan berkontribusi bagi masyarakat.

Terbitnya Surat Keputusan Rektor Nomor 14/BR/IV/1965 pada tanggal 22 September 1965 tentang pembukaan Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari di Banjarmasin merupakan tonggak sejarah dalam pengembangan pendidikan Islam di Kalimantan Selatan. Keputusan ini tidak terlepas dari proses integrasi Fakultas Publisistik UNISAN ke dalam lingkungan IAIN Antasari. Dengan demikian, mahasiswa Fakultas Publisistik secara otomatis menjadi mahasiswa Fakultas Tarbiyah yang baru terbentuk.

Untuk memastikan kelancaran proses integrasi dan menentukan mahasiswa yang layak melanjutkan studi di Fakultas Tarbiyah yang baru, IAIN Antasari membentuk sebuah tim seleksi khusus. Tim ini dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor 22/BR/IV/1965 yang tertanggal 29 Oktober 1965. Tugas

utama tim ini adalah melakukan seleksi terhadap mahasiswa tingkat II dan III dari Fakultas Publisistik yang memenuhi persyaratan untuk menjadi mahasiswa Fakultas Tarbiyah, sebagaimana berikut ini:

Ketua : Drs. Harun Ar Rasyid

Wakil Ketua : Drs. M. Asy'ari

Anggota Penguji :

1. H. Zafry Zamzam
2. M. Yusran Asmuni, BA
3. Drs. Buysra Badri
4. H. M. Irsyad, BA
5. H. Mukri Gawith, Lc
6. M. Yusran Saifuddin, SH
7. H. Adnani Iskandar, BA
8. Drs. Gusti Hasan Aman

Hasil seleksi yang dilakukan oleh tim yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor 22/BR/IV/1965 menunjukkan bahwa dari 24 mahasiswa tingkat II, sebanyak 9 orang dinyatakan lulus dan dapat melanjutkan studi di tingkat yang sama. Sementara itu, dari 14 mahasiswa tingkat III, sebanyak 7 orang dinyatakan lulus. Bagi mahasiswa yang tidak lulus, diberikan kesempatan untuk melanjutkan studi dari tingkat I. Dengan demikian, Fakultas Tarbiyah Banjarmasin pada awal berdirinya telah memiliki struktur mahasiswa yang lengkap, mulai dari tingkat I hingga tingkat III.

Seiring dengan resmi dibukanya Fakultas Tarbiyah Banjarmasin, IAIN Antasari segera mengambil langkah konkrit untuk membentuk struktur kepemimpinan fakultas. Melalui Surat Keputusan Rektor Nomor 20/BR/IV/1965 yang tertanggal 1 Oktober 1965, Drs. M. Asy'ari secara resmi ditunjuk sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah. Beliau didampingi oleh H. Adenani Iskandar, BA sebagai Pembantu Dekan, serta Amberi Pane dan Mansyah sebagai tenaga administrator. Pembentukan struktur kepemimpinan ini menjadi tonggak awal bagi pengembangan Fakultas Tarbiyah.

Perjalanan panjang pendirian Fakultas Tarbiyah Banjarmasin mencapai puncaknya pada hari Sabtu, 9 Oktober 1965, dengan diselenggarakannya upacara peresmian yang dipimpin langsung oleh Rektor IAIN Antasari, H. Zafry Zamzam. Acara peresmian yang bertempat di Balai Wartawan Banjarmasin (sekarang Wisma Batung Batulis) tersebut semakin meriah dengan adanya penyerahan wakaf sejumlah kitab agama dari H. Makmur Amri, Direktur PT Taqwa Banjarmasin. Dukungan dari berbagai pihak, baik dari pemerintah maupun masyarakat, menjadi bukti nyata akan pentingnya keberadaan Fakultas Tarbiyah bagi pengembangan pendidikan Islam di Kalimantan Selatan.

Sejak awal berdirinya, Fakultas Tarbiyah Banjarmasin telah memiliki ambisi untuk menjadi perguruan tinggi negeri. Upaya untuk mewujudkan cita-cita tersebut dilakukan secara konsisten melalui berbagai saluran, salah satunya adalah dengan mengirimkan utusan ke Jakarta. Amberi Pane, BA dan Mansyah, serta Muhammad Ramli, BA, secara bergantian menjadi perwakilan fakultas untuk melakukan lobi dan koordinasi dengan Kementerian Agama. Berkat ketekunan dan

kerja keras seluruh pihak, akhirnya pada bulan Juli 1967, status Fakultas Tarbiyah Banjarmasin resmi ditingkatkan menjadi negeri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 81 Tahun 1967.

Penegerian Fakultas Tarbiyah Banjarmasin disambut dengan meriah melalui serangkaian acara peresmian dan syukuran. Upacara peresmian yang berlangsung pada tanggal 21 Agustus 1967 di gedung Nurul Islam Banjarmasin dihadiri oleh Sekretaris Jenderal Departemen Agama RI, Brigjen. A. Manan. Acara ini menjadi momen bersejarah bagi seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah. Sebagai bentuk syukur atas pencapaian ini, kemudian diadakan acara tasyakuran pada tanggal 23 Agustus 1967 di Gedung IAIN yang berlokasi di Jalan Veteran.

Guna menyempurnakan struktur kepemimpinan Fakultas Tarbiyah Banjarmasin, pada tahun 1968 dilakukan perombakan besar-besaran terhadap jajaran pimpinan. Hasil dari perombakan ini adalah komposisi kepemimpinan yang baru sebagai berikut:

1. Pjs. Dekan : H. Zafry Zamzam (merangkap Rektor)
2. Wakil Dekan I : Drs. M. Asy'ari
3. Wakil Dekan II : Drs. H. Adenani Iskandar
4. Wakil Dekan III : H. M. Asywadie Syukur, Lc.
5. Kepala Kantor : Muhammad Ramli, BA

Pada tahun 1971, Bapak H. M. Asywadie Syukur, Lc, ditugaskan untuk memimpin Fakultas Dakwah yang baru saja didirikan. Akibatnya, posisi Wakil Dekan III pun dijabat sementara oleh Pejabat Dekan. Namun, tidak berselang lama, Bapak H. M. Daud Yahya yang sebelumnya bertugas di Kantor Inspeksi

Departemen Agama Provinsi Kalimantan Selatan, dipindahkan ke Fakultas Tarbiyah Banjarmasin dan ditunjuk sebagai Wakil Dekan III yang definitif.

Terjadi pergantian kepemimpinan di Fakultas Tarbiyah Banjarmasin pada tanggal 1 Agustus 1971. Rektor IAIN Antasari, Bapak H. Zafry Zamzam, yang sebelumnya merangkap sebagai Pejabat Dekan, menyerahkan tongkat estafet kepemimpinan kepada Bapak Drs. M. Asy'ari. Sejak saat itu, Bapak Drs. M. Asy'ari mengemban dua jabatan penting, yaitu sebagai Pejabat Dekan dan Wakil Dekan I.

Pada awal berdirinya, Fakultas Tarbiyah Banjarmasin memulai kegiatan akademiknya secara sederhana dengan memanfaatkan Gedung Balai Wartawan yang terletak di Jalan Sudirman. Namun, seiring dengan pertumbuhan pesat lembaga pendidikan ini, kebutuhan akan ruang dan fasilitas yang lebih memadai semakin mendesak. Pasca peristiwa G.30.S/PKI, fakultas bersama dengan institusi lain di lingkungan IAIN Antasari kemudian berpindah ke Jalan Veteran, menempati gedung bekas sekolah Tionghoa. Tahap perkembangan selanjutnya ditandai dengan pembangunan kompleks gedung baru di Jalan Ahmad Yani km 4.5 pada awal Pelita I. Pembangunan ini merupakan hasil dari sinergi yang baik antara pihak kampus dengan pemerintah daerah Kalimantan Selatan. Dengan adanya gedung baru yang representatif, kegiatan akademik dan administratif fakultas dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Pada awal berdirinya, Fakultas Tarbiyah di berbagai daerah, termasuk Banjarmasin, Barabai, dan Martapura, menghadapi tantangan serupa dalam hal penyediaan sarana dan prasarana. Mayoritas fakultas memanfaatkan gedung-

gedung yang dipinjam dari pemerintah daerah atau lembaga swasta setempat untuk kegiatan akademik. Meskipun memiliki kesamaan dalam hal keterbatasan sarana pada awalnya, Fakultas Tarbiyah di berbagai daerah memiliki karakteristik yang unik. Fakultas Tarbiyah Barabai, misalnya, memanfaatkan gedung milik Yayasan Panti Asuhan Putera Harapan HST, sedangkan Fakultas Tarbiyah Martapura menempati gedung Akademik Ilmu Hadits yang dibangun oleh pemerintah Banjar di atas tanah wakaf.

Berbeda dengan fakultas-fakultas lain yang pada awalnya mengandalkan fasilitas yang dipinjam, Fakultas Tarbiyah Rantau sejak awal telah memiliki gedung sendiri yang dibangun atas kerjasama antara Pemerintah Daerah Tapin dan masyarakat setempat. Hal ini menunjukkan komitmen yang kuat dari pemerintah daerah dan masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan pendidikan tinggi Islam di Rantau. Integrasi fakultas-fakultas di daerah ke Banjarmasin pada tahun 1978 membawa konsekuensi terhadap pemanfaatan gedung-gedung yang telah digunakan untuk kegiatan akademik. Gedung-gedung tersebut kemudian dikembalikan kepada pemilik awalnya, baik itu yayasan maupun pemerintah daerah setempat. Keputusan ini diambil dengan pertimbangan untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang ada.

## 2. Visi Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

### 1. Visi :

“Menjadi pusat pengembangan pendidikan islami yang unggul di tingkat Asia Tenggara pada tahun 2044“.

### 2. Misi :

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang unggul berbasis kebangsaan, karakter Islami dan kearifan lokal, serta berwawasan global di tingkat Asia tenggara.
- b. Mengembangkan riset dalam bidang pendidikan yang islami berbasis integrasi ilmu yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan berdampak terhadap kelestarian alam di tingkat Asia tenggara
- c. Mengembangkan pola pengabdian dalam bidang pendidikan yang Islami berbasis kearifan lokal, berwawasan kebangsaan, dan berkarakter Islami yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- d. Membangun kepercayaan dan kerja sama dalam bidang pendidikan yang Islami dan saling menguntungkan dengan lembaga lokal, regional, nasional, dan internasional.
- e. Mengembangkan tata Kelola dan tata pamong berdasarkan manajemen modern dan Islami dalam rangka mencapai kepuasan sivitas akademika dan stakeholders dalam layanan bidang pendidikan.<sup>33</sup>

### 3. Akreditasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

AKREDITASI INSTITUSI				
Perguruan Tinggi	Peringkat	Nonor SK	Tahun SK	Berlaku Hingga
UIN Antasari Banjarmasin	B	4416/SK/BAN-PT/Ak-PNB/PT/XI/2017	2017	27/06/2020
IAIN Antasari Banjarmasin	B	633/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015	2015	27/06/2020
Surat Penjelasan Akreditasi Institusi UIN Antasari sebelum Tahun 2015		P-1477/Un.34/II.3/KP.00.3/11/2019		
Penjelasan Program Studi dan Akta IV UIN Antasari		P-1478/Un.34/II.3/KP.00.3/11/2019		

4.1 Gambar dokumentasi akreditasi FTK

<sup>33</sup> <http://ftk.uin-antasari.ac.id/>.

#### 4. Struktur Organisasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

- a. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin  
Periode 2021 – 2025 : Dr, Hj. Hamdan, M.Pd.
- b. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan : Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
- c. Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan : Dr. Hj. Hasni Noor, M.Ag.
- d. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama : Dr. Hj. Tarwilah, M.Ag.
- e. Kepala Bagian Tata Usaha : Rahimah,. S.Ag.

Adapun daftar dosen fakultas tarbiyah dan keguruan, sebagai berikut:

#### Data Dosen T.A. 2024

Data DTPS.xlsx : Publish

Kriteria	BKPI	IPII	MPI	PAI	PBA	PGMI	PIAUD	PMTK	TBI	TBIO	TFIS	TKIM	Total	Persentase
Guru Besar	0	1	1	4	4	1	1	0	1	0	0	0	13	7.56%
Lektor Kepala	4	1	2	12	2	6	1	1	3	0	0	0	33	19.19%
Lektor	4	1	7	17	10	20	9	4	6	7	5	4	95	55.23%
Asisten Ahli	2	5	0	1	0	7	0	4	2	2	2	5	31	18.02%
Doktor	3	3	7	22	9	8	2	1	5	0	0	0	60	34.88%
Magister	7	5	3	12	7	26	9	8	7	9	7	9	112	65.12%
Sertifikasi	9	6	9	33	15	31	9	7	11	3	4	5	145	84.30%
Jumlah DTPS	10	8	10	34	16	34	11	9	12	9	7	9	172	65.15%

Kriteria	PPG	Persentase
Guru Besar	8	8.99%
Lektor Kepala	28	31.46%
Lektor	53	59.55%
Asisten Ahli	0	0.00%
Doktor	51	57.30%
Magister	38	42.70%
Sertifikasi	89	100.00%
Jumlah DTPS	89	100.00%

#### 4.1 Tabel daftar dosen FTK

#### 5. Data dan jumlah terkait subjek penelitian

Peneliti mengumpulkan data terkait subjek penelitian sejak 3 November 2024 dengan cara meminta bantuan kepada ketua lokal masing-masing jurusan untuk mendata anggotanya yang ikut bermain mobile legend. Subjek penelitian tersebut adalah mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan dari beberapa jurusan yang mengikuti permainan game mobile legend dan dapat dirincikan dalam tabel berikut.

No.	Jurusan	Jumlah
1.	Pendidikan Agama Islam	30 Orang
2.	Pendidikan Bahasa Arab	37 Orang
3.	Tadris Bahasa Inggris	10 Orang
4.	Manajemen Pendidikan Islam	10 Orang
5.	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	28 Orang
6.	Bimbingan Konseling Pendidikan Islam	6 Orang
<b>Jumlah Total</b>		<b>121ang</b>

4.2 Tabel jumlah player dari berbagai jurusan

Adapun informan-informan yang ikut serta dalam pengambilan data wawancara dapat dilihat dari tabel berikut:

No.	Nama/Inisial	Jurusan
1.	MA	Kadiv E-Sport UIN Antasari Banjarmasin
2.	MFE	Pendidikan Agama Islam
3.	AH	Pendidikan Agama Islam
4.	MA	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5.	MIF	Manajemen Pendidikan Islam
6.	MBKH	Pendidikan Bahasa Arab
7.	AFI	Tadris Bahasa Inggris

4.3 Tabel informan data wawancara mahasiswa FTK

## **B. Penyajian Data**

Latar belakang dan rumusan masalah menunjukkan adanya masalah yang akan dikaji pada bab ini. Dalam bab ini akan memaparkan berbagai temuan dari peneliti yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi terkait dengan persepsi mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku toxic dalam bermain game mobile legend.

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

Hasil temuan berupa jawaban mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan melalui wawancara dan dapat diketahui sebagai berikut:

#### **a. Interpretasi dan persepsi perilaku toxic dalam bermain *game mobile legend***

Game online telah menjadi bagian penting dalam dunia hiburan modern serta telah membawa jutaan orang dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dalam dunia virtual.

Bersama paradigmanya, muncul fenomena yang dikenal sebagai tixic behaviour atau perilaku toxic. Perilaku tersebut meliputi tindakan verbal maupun nonverbal yang merugikan pengalaman bermain bagi pemain lain seperti ejekan, hinaan, atau bahkan sabotase dalam permainan. Interpretasi adalah pemberian makna berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan keyakinan seserang terhadap apa yang telah dilaluinya.

Interpretasi terhadap perilaku toxic dalam bermain game mobile legend meliputi *flaming* dan *cyberbullying*. Ini sesuai dengan penuturan yang disampaikan oleh informan MIF-MPI bahwa:

“Perilaku toxic dalam bermain game mobile legend adalah tindakan atau ucapan pemain yang mengganggu, menghina, atau merusak suasana permainan dan dilakukan untuk melampiaskan emosi serta merendahkan pemain lain.”<sup>34</sup>



Gambar 4.2 laporan permainan game mobile legend

MFE-PAI juga menambahkan persepsinya tentang perbuatan toxic dalam bermain game online bahwa:

“Perilaku toxic ketika bermain game mobile legend itu adalah mengucapkan kata-kata kotor yang secara spontan keluar dari mulut dan tingkah laku yang terkadang ngamuk-ngamuk sendiri sehingga dapat membuat orang lain tidak senang atas ucapan dan tindakan yang dibuat.”<sup>35</sup>

Selain berbentuk ucapan langsung, MA-PGMI juga menyebutkan ada media lain yang digunakan untuk melakukan perbuatan toxic verbal ini.

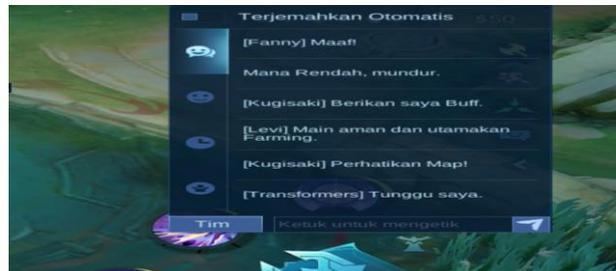
“Perilaku toxic itu biasanya chat-chat kasar atau ngata-ngatain skill teman atau lawan secara kasar.”<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Wawancara dengan informan MIF, Mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

<sup>35</sup> Wawancara dengan informan MFE, Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 21 November 2024.

<sup>36</sup> Wawancara dengan informan MA, Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 14 November 2024.

Media yang lain yang disebutkan adalah forum chat yang difasilitasi oleh game yang digunakan mahasiswa untuk berinteraksi secara virtual dan tidak langsung.



Gambar 4.3 Forum chat di *game mobile legend*

Mahasiswa memberikan makna perilaku toxic dalam bermain game mobile legend yang cukup spesifik dan bagaimana perilaku tersebut muncul secara eksplisit seperti yang dikatakan MBKH-PBA bahwa:

“Biasanya, perilaku ini muncul saat terjadi kekalahan atau ketika seseorang merasa rekan tim bermain kurang baik.”<sup>37</sup>

Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa interpretasi dan persepsi perilaku toxic terhadap bermain game mobile legend adalah tindakan verbal negatif yang berupa pengucapan atau berupa chat kata-kata kotor untuk mengganggu, menghina atau merusak suasana permainan yang berdampak pada menyakiti perasaan lawan main dan perilaku toxic dilakukan untuk melampiaskan emosi dan merendahkan pemain lain.

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan informan MBKH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 6 November 2024.

## **b. Pemahaman Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang perilaku toxic dengan nilai-nilai agama**

Perilaku toxic yang meliputi tindakan seperti menghina, merendahkan, atau menyakiti orang lain melalui verbal dan secara emosional menjadi fenomena yang memprihatinkan dalam berbagai interaksi. Faktanya seringkali perilaku toxic menjadi hal yang bertentangan dengan nilai-nilai agama yang dianut. Seperti yang disampaikan oleh AH dalam wawancara, bahwa:

“Perilaku toxic bertentangan dengan ajaran agama tentang akhlak baik. Maka memang penting untuk menjaga etika meski dalam dunia virtual.”<sup>38</sup>

AFI juga sependapat dengan pernyataan tersebut dan memberikan persepsinya mengenai pemahamannya tentang perilaku toxic yang bertentangan dengan nilai agama.

“Toxic dalam permainan ini seperti memaki orang lain sedangkan dalam pelajaran agama tidak diperbolehkan memaki orang lain. Menurut saya, ini menyalahi dengan moral dan akhlak dalam agama kita. Apalagi dalam game ini semuanya bebas memainkannya bahkan anak-anak juga ikut bermain.”<sup>39</sup>

Dari kedua pendapat ini maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa tentang perilaku toxic dengan nilai-nilai agama yang dianut adalah perilaku toxic bertentangan dengan nilai-nilai agama, ini dikarenakan sudah menyalahi pembelajaran agama yang sebelumnya sudah dipelajari dan menjadi prinsip toleransi sikap sesama individu. Pelanggaran nilai agama ini berupa adanya lontaran makian atau umpatan yang ditujukan kepada orang lain.

---

<sup>38</sup> Wawancara dengan informan AH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Payung Tarbiyah pada Kamis, 21 November 2024.

<sup>39</sup> Wawancara dengan informan AFI, Mahasiswa jurusan Tadris Bahasa Inggris di Payung Tarbiyah pada Kamis, 21 November 2024.

### c. Dampak negatif dan positif game mobile legend

Game mobile legend memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan nilai-nilai akhlak pemainnya. Game ini dapat memberikan pengaruh positif dan negatif tergantung dari bagaimana pemain memainkannya, mengelola waktu, dan berinteraksi satu sama lain.

Dalam wawancara yang peneliti lakukan dengan MIF, mengatakan bahwa:

“Keseringan bermain mobile legend tanpa ingat waktu sholat menjadikan lalai dan karena keasyikan bermain biasanya orang toxic ini secara alami sering ngomong kasar dan jelas ini berpengaruh ke akhlaknya saat berbicara.”<sup>40</sup>

Kadiv E-Sport, MA juga mengatakan:

“Permainan ML ini memengaruhi moral akhlak seseorang jika orang tersebut tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai akibat perilaku toxic. Orang yang terkena perilaku toxic akan membalas dendam atas dirinya karena telah terkena perilaku toxic.”<sup>41</sup>

Dari beberapa penuturan tersebut diketahui bahwa pengaruh negatif yang signifikan berbentuk kelalaian individu akan waktu sholat dan memunculkan dendam satu sama lain.

Pada kesempatan wawancara lain MBKH menyebutkan adanya pengaruh positif yang timbul ketika seseorang apabila dapat menyikapi perbuatan toxic dengan benar. Ia mengatakan bahwa:

“Tergantung bagaimana menyikapinya. Game ini bisa menjadi sarana melatih kesabaran, sportivitas, dan pengendalian diri yang merupakan dari

---

<sup>40</sup> Wawancara dengan informan MIF, Mahasiswa jurusan Manajemen Pendidikan Islam di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

<sup>41</sup> Wawancara dengan informan MA, ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

pembelajaran dan nilai agama. Namun jika terbawa perilaku toxic, hal itu tentu bertentangan dengan akhla yang baik.”<sup>42</sup>

Pengaruh positif yang ada dalam permainan mobile legend jika dimainkan dengan benar adalah dapat melatih kesabaran, meningkatkan sportivitas, dan dapat pembelajaran untuk mengendalikan diri. Dan semua ini umumnya adalah dasar pembelajaran agama dalam aspek akhlak dan regulasi emosi dalam aspek psikologi.

#### **d. Perhatian perilaku toxic dalam bermain game mobile legend**

*Mobile legend* adalah salah satu game mobile yang bermainnya menganut kerjasama tim dan strategi. Munculnya fenomena perilaku toxic berdampak pada ketidaknyamanannya bermain. Sesuai dengan interpretasinya, perilaku toxic mengacu pada tindakan negatif seperti adanya penghinaan, menyalahkan tim. Hal ini tidak hanya merusak pengalaman bermain, tetapi juga memengaruhi kondisi mental pemain. Seperti yang dikatakan oleh MBKH-PBA bahwa:

“Perilaku toxic yang ada di game seperti menghina performa pemain lain, menyalahkan rekan tim tanpa alasan yang jelas dan bahkan melakukan trolling, pemain sengaja bermain buruk untuk merugikan tim.”<sup>43</sup>

MA selaku ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin juga memberikan pengalaman tentang perhatian perilaku toxic dalam bermain game, bahwa:

“Ada yang mengejek seseorang dengan sebutan ‘nama hewan’ dan itu kotor serta menjijikan dalam islam termasuk hewan najis dan haram dikonsumsi. Lalu menghina kekurangan fisik atau menghina keluarga dan bahkan ada yang menyebut kata yang berhubungan dengan unsur sara.”<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Wawancara dengan informan MBKH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 6 November 2024.

<sup>43</sup> Wawancara dengan informan MBKH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 6 November 2024.

<sup>44</sup> Wawancara dengan informan MA, ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

Sebab-sebab diatas berdampak pada adanya seseorang mengalami masalah mental jangka Panjang dan kebiasaan yang sulit untuk dihilangkan. Seperti yang dinyatakan oleh MA:

“Perilaku toxic ini dapat menjadi kebiasaan dan terbawa dikehidupan sehari-hari.”<sup>45</sup>

MBKH juga menambahkan:

“Beberapa mahasiswa juga merasa stress atau lelah secara mental ketika menghadapi perilaku toxic yang berulang.”<sup>46</sup>

MA, ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin juga menyatakan:

“Perilaku toxic akan terbawa ke ranah luar seperti sering terjadi di kampus dan bahkan di masyarakat. Mahasiswa lain yang tidak ikut mobile legend juga ikut terpengaruh perilaku toxic karena setiap saat menanggapi seseorang, mahasiswa tersebut membalas perilaku toxic dengan perilaku yang sama dan akhirnya perilaku toxic ini tidak berujung.”<sup>47</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas perhatian perilaku toxic dalam bermain game menghasilkan perhatian yang serius dikarenakan perilaku toxic telah menjadi kebiasaan yang tidak berujung hingga menyebabkan masalah gangguan mental yang serius bahkan tidak hanya terjadi dilingkungan kampus, akan tetapi juga terjadi di masyarakat.

## **2. Menanggulangi Perilaku Toxic pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut**

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan informan MA, Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 14 November 2024.

<sup>46</sup> Wawancara dengan informan MBKH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 6 November 2024.

<sup>47</sup> Wawancara dengan informan MA, ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

## **Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin**

Dalam menanggulangi perilaku toxic pada mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terdapat adanya strategi yang diterapkan yang ditujukan untuk mengatasi perilaku toxic dalam bermain game online. Perilaku toxic seperti menghina, menyalahkan, atau mencaci sering muncul dalam permainan ini. Bagi mahasiswa, yang diharapkan menjadi generasi berpendidikan dengan akhlak mulia, perilaku toxic dapat menjadi tantangan sekaligus peluang untuk menunjukkan sikap dewasa dan bertanggung jawab. MFE memberikan pendapat mengenai strategi yang dapat diterapkan mahasiswa untuk mengatasi dan mencegah perilaku toxic sesuai dengan nilai-nilai agama saat bermain Mobile Legends sesuai dengan pengalamannya:

“Strateginya menjaga emosi, tetap tenang dan tidak terpengaruh oleh provokasi serta bersikap santai dan tidak terlalu serius dalam bermain, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh komentar negative dan perilaku toxic lainnya.”<sup>48</sup>

Penuturan tersebut juga mirip dengan yang disampaikan oleh MA, Kadiv E-Sport, bahwa:

“Anggap bermain game sebagai Pelepas waktu senggang dan tidak dibawa perasaan jika kalah, biarkan kalah. Berhenti bermain jika sudah kalah atau berhenti sejenak agar tidak terpaku hanya bermain ML. gunakan waktu stop dari permainan untuk melakukan kegiatan yang penting. Membiasakan menggunakan kata-kata yang bagus seperti alhamdulillah, astaghfirullah, dan kata-kata yang baik.”<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Wawancara dengan informan MFE, Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 21 November 2024.

<sup>49</sup> Wawancara dengan informan MA, ketua Divisi E-Sport UKM Olahraga UIN Antasari Banjarmasin di Payung Tarbiyah, pada Kamis, 7 November 2024.

Dari kedua wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi untuk mengatasi perilaku toxic ketika bermain game mobile legend adalah harus bisa untuk mengendalikan emosi yang ada di dalam diri sendiri, tidak mudah terpengaruh ketika ada yang memprovokasi untuk berperilaku toxic, memiliki sikap qana'ah, membiasakan untuk menggunakan kata-kata baik yang di pandang agama dan terdengar baik di telinga orang lain.

Setiap individu yang berada di platform digital yang bebas melupakan etika karena mereka tidak berhadapan langsung dengan orang lain. Apalagi forum game online tidak terlebih mobile legend sering menghadapi situasi baik sebagai pelaku, korban, maupun menjadi pengamat. Semuanya dapat menjadi pihak yang dirugikan. Maka penting bagi setiap individu yang terkait untuk menjaga sopan santun, memilih kata-kata yang baik, dan bersikap bijak meski berada di ruang digital. Melalui nilai-nilai agama yang dianut, dapat menjadi landasan moral untuk menghadapinya dan menciptakan interaksi yang lebih positif. Seperti yang dikatakan oleh MFE bahwa:

“Menyadari 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 mengajarkan kebaikan dan toleransi.”<sup>50</sup>

Pada wawancara lain MBKH juga menyampaikan tentang nilai-nilai agama yang dapat dijadikan landasan dan hikmah dari pengalamannya bermain game mobile legend, bahwa:

---

<sup>50</sup> Wawancara dengan informan MFE, Mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 21 November 2024.

“Nilai-nilai agama seperti kesabaran, sportivitas, pengendalian diri, empati, dan kerjasama tim sangat penting. Interaksi positif, tanggung jawab dan menghargai waktu dapat membantu menjaga sikap positif selama bermain.”<sup>51</sup> Singkatnya nilai-nilai agama yang berbentuk penerapan kesabaran, sportivitas,

pengendalian diri dan kerjasama tim akan membentuk interaksi positif dan secara tidak langsung akan mencerminkan nilai moral agama yang dianut dapat menjadi strategi untuk menanggulangi perilaku toxic dalam bermain game mobile legend.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap Perilaku Toxic dalam Bermain Game Mobile Legend**

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku toxic dalam bermain game mobile legend. Adapun persepsi-persepsi mahasiswa tersebut akan dijelaskan dalam beberapa point yang dapat dijabarkan secara terperinci. Point-point dari persepsi tersebut diantaranya: 1) Interpretasi dan persepsi perilaku toxic dalam bermain game mobile legend. 2) Pemahaman Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang perilaku toxic dengan nilai-nilai agama. 3) Pengaruh game mobile legend terhadap nilai agama dalam aspek akhlak. 4) Perhatian perilaku toxic dalam bermain mobile legend. Temuan-temuan ini sekaligus guna menjelaskan sekaligus menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelumnya.

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan informan MBKH, Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Payung Tarbiyah, pada Rabu, 6 November 2024.

### **a. Interpretasi dan persepsi perilaku toxic dalam bermain game mobile legend**

Seperti yang telah dibahas pada kajian teori bab 2, interpretasi dan persepsi adalah 2 hal yang selalu terikat dan diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi.<sup>52</sup> Seseorang yang memiliki interpretasi atau dapat memberikan makna dipengaruhi oleh pengalaman, kepribadian dan kecemasan. Sama halnya dengan persepsi, persepsi muncul karena adanya perasaan individu yang berbentuk prasangka, keinginan, sikap dan tujuan.<sup>53</sup> Dalam bermain mobile legend, seseorang pemain mesti memiliki tujuan untuk memenangkan permainan dan mencapai ranking tertinggi. seseorang yang memiliki keinginan untuk memenangkan permainan, harus melewati berbagai macam rintangan didalamnya. Seperti adanya musuh yang menghambat tujuan, merebut kekuasaan dan bahkan ada yang mengganggu jalannya permainan. Dalam proses ini, timbul rasa ketidakpuasan dan kekesalan yang menimbulkan konflik individu dan antar individu yang akhirnya disalurkan dengan perilaku toxic. Perilaku toxic sesuai dengan interpretasi dan persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan adalah suatu tindakan verbal negatif yang berupa pengucapan atau berupa chat kata-kata kotor untuk mengganggu, menghina atau merusak suasana permainan yang berdampak pada menyakiti perasaan lawan main dan perilaku toxic dilakukan untuk melampiaskan emosi dan merendahkan pemain lain. Ini sesuai dengan teori toxic verbal yang dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa tindakan verbal termasuk menyerang atau

---

<sup>52</sup> Dimiyati Mahmud, Psikologi Suatu Pengantar, (Jakarta: BPFE, 1990), h.54.

<sup>53</sup> Davidoff Linda, Psikologi Suatu Pengantar, (Jakarta: Erlangga, 1998), h.248.

memberikan dorongan yang dapat merugikan dan menyakiti orang lain dengan kata-kata yang berunsur cacian, ancaman dan umpatan.<sup>54</sup> Perilaku-perilaku toxic ini merujuk pada tindakan atau sikap pemain yang merugikan pengalaman bermain orang lain dari segi psikologis atau emosional.

### **b. Pemahaman mahasiswa tentang perilaku toxic dengan nilai-nilai agama**

Pemahaman mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan mengenai perilaku toxic dengan nilai-nilai agama yang dianut adalah perilaku toxic bertentangan dengan nilai-nilai agama dikarenakan telah menyimpang dari pembelajaran agama yang telah dipelajari apalagi mengurangi rasa hormat dalam toleransi sikap sesama individu. Pelanggaran nilai agama ini berupa adanya lontaran makian atau umpatan kotor yang ditujukan kepada orang lain. Allah SWT melarang manusia untuk melontarkan makian atau umpatan karena hal ini dapat menimbulkan keburukan dan memicu perselisihan yang merupakan bentuk negatif. Dalam surah al-An'am ayat 108, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ  
عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأِسْمُ الْفُسُوقُ  
بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ.<sup>55</sup>

Ayat tersebut melarang perilaku mecela, memanggil dengan julukan buruk atau mengolok-ngolok orang lain. Hal ini bertentangan dengan nilai agama islam yang mengajarkan penghormatan terhadap sesama manusia tanpa memandang latar

<sup>54</sup> Buss & Perry (dalam Shabati,2018, hlm. 3)

<sup>55</sup> <https://quran.nu.or.id/al-hujurat/11>.

belakang mereka. Fokus larangan yang ada pada ayat ini adalah larangan menghina orang lain agar tetap menjaga dan tidak memancing balasan yang merugikan.

Dan pada surah al-Humazah ayat 1 Allah SWT berfirman:

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ<sup>56</sup>

Ayat ini dengan tegas mengutuk perbuatan mengumpat dan mencela, baik yang dilakukan secara terang-terangan maupun terselubung. Mereka yang gemar menebar fitnah dan mempermalukan orang lain dengan sengaja akan menerima balasan yang setimpal atas perbuatan kejinya. Tindakan seperti ini tidak hanya merusak reputasi dan martabat orang yang difitnah, tetapi juga mengikis kepercayaan di antara sesama manusia. Al-Quran dengan bijaksana mengingatkan kita akan bahaya dari perkataan yang buruk dan mendorong kita untuk senantiasa menjaga lisan serta menghormati sesama. Surah al-Humazah ayat 1 ini sebagai peringatan kepada individu yang melakukan perilaku toxic dengan mencela atau mengumpat secara lisan maupun non-lisan sebagai bentuk keburukan pribadi.

Secara keseluruhan 2 ayat ini memiliki hubungan yang kuat dalam menekankan pentingnya menjaga lisan dan sikap kepada orang lain, bahaya ucapan yang buruk yang tidak hanya menciptakan permusuhan tetapi juga berpotensi merusak keimanan serta akhlak mulia sebagai cerminan iman baik dalam hubungan dengan sesama muslim maupun dengan orang yang berbeda keyakinan dalam

---

<sup>56</sup> <https://quran.nu.or.id/al-humazah/1>.

forum bermain game mobile legend, semua forum game online bahkan dalam kehidupan nyata. Allah SWT dalam surah al-Isra ayat 53 berfirman:

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا<sup>57</sup>

Allah SWT memerintahkan manusia untuk selalu berkata baik. Ucapan yang buruk seperti mengumpat, memperolok, mencaci, berkata kasar dan perbuatan toxic lain adalah perilaku yang membuka pintu bagi setan untuk menimbulkan perselisihan diantara manusia. Dalam hadis Bukhari No. 5997 juga diterangkan larangan mencela dan peringatan mengenai dosa perbuatan buruk:

حَدَّثَنِي عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مُنِيرٍ سَمِعَ أَبَا النَّضْرِ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ يَعْنِي ابْنَ دِينَارٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِنَّ الْعَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالْكَلِمَةِ مِنْ رِضْوَانِ اللَّهِ لَا يُلْقِي لَهَا بَأْسًا يَرْفَعُهُ اللَّهُ بِهَا دَرَجَاتٍ وَإِنَّ الْعَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالْكَلِمَةِ مِنْ سَخَطِ اللَّهِ لَا يُلْقِي لَهَا بَأْسًا يَهْوِي بِهَا فِي جَهَنَّمَ.<sup>58</sup>

Hadis ini menegaskan pentingnya menjaga ucapan sebagai salah satu kunci keselamatan dunia dan akhirat. Ucapan yang diridhai Allah SWT dapat mendatangkan pahala besar, sementara ucapan yang dimurkai Allah SWT dapat menjerumuskan seseorang kedalam azab neraka. Hal ini selaras dengan nilai-nilai akhlak yang diajarkan dalam al-Qur'an dan Sunnah.

Perilaku toxic yang sering muncul di lingkungan mahasiswa seperti perilaku merendahkan orang lain, mengumpat dan menyebarkan kebencian yang jelas bertentangan dengan nilai-nilai agama yang dianut. Agama mengajarkan tentang

<sup>57</sup> <https://quran.nu.or.id/al-isra/53>.

<sup>58</sup> <https://ilmuislam.id/hadits/14416/hadits-bukhari-nomor-5997>.

pentingnya menjaga akhlak mulia, saling menghormati, dan berbuat baik kepada sesama. Perilaku toxic, yang umumnya didorong kebencian, kesombongan, atau keinginan untuk menjatuhkan orang lain, bertentangan dengan prinsip dasar agama yang mengutamakan kebersamaan dan perdamaian. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran agama, diharapkan mahasiswa dapat lebih bijaksana dalam berinteraksi dengan sesama, menghindari perilaku toxic, dan mengedepankan nilai-nilai kebaikan yang diajarkan oleh agama untuk mewujudkan kedamaian dan keharmonisan dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia virtual.

**c. Dampak negatif dan positif game *mobile legend***

Secara keseluruhan didapati data wawancara mengenai dampak game mobile legend yang signifikan terhadap perilaku dan nilai-nilai agama dan utamanya berkenaan dengan akhlak seseorang. Game mobile legend dapat memberikan dampak atau pengaruh yang negatif dan positif tergantung dengan cara bagaimana pemain memainkannya. Dampak positif yang didapati dalam sajian data sebelumnya adalah jika mobile legend dimainkan dengan benar, maka game dapat dikatakan berfungsi sebagai suatu fasilitas untuk seseorang dalam melatih kesabaran dan meningkatkan sportivitas. Ini sesuai dengan kajian teori di bab 2 dijelaskan mengenai dampak positif menurut rudiansyah permainan daring tidak hanya sekadar hiburan, namun juga berfungsi sebagai platform interaksi sosial yang memungkinkan pemain dari berbagai belahan dunia untuk saling berkolaborasi. Melalui permainan daring, individu dapat mengasah kemampuan kerja sama tim, merumuskan strategi secara kolektif, dan mengembangkan keterampilan

komunikasi yang efektif dalam konteks virtual. Selain itu, dampak positif lainnya game mobile legend adalah untuk dapat mengendalikan diri.

Alfan berpendapat bahwa game online dapat membentuk dan melatih konsentrasi seseorang dan meningkatkan kemampuan dalam mengartikan situasi dan keadaan yang sedang terjadi. Adapun dampak negatif yang diperoleh pada sajian data sebelumnya adalah adanya kelalaian individu dalam beribadah dan game mampu untuk menciptakan dendam satu sama lain. Dampak-dampak negatif ini disebabkan adanya anggapan bahwa bermain game mobile legend terlalu mengasyikkan sehingga membuat individu terus-menerus melakukannya hingga lupa waktu. Darwis et.al dalam tulisan Haris dkk., menyatakan salah satu faktor utama yang berkontribusi pada kecanduan permainan daring adalah terputusnya hubungan spiritual dengan Sang Pencipta, diiringi oleh minimnya aktivitas produktif, perasaan jenuh yang berkepanjangan, dan dorongan internal yang tak terkendali untuk terus-menerus mencari pengalaman baru.<sup>59</sup>

Ibadah dalam Islam merupakan tanggung jawab dan tugas yang harus dilakukan seorang muslim untuk mendapatkan kemaslahatan dan kebaikan dalam kehidupan dan jika ibadah dilakukan dengan benar maka secara tidak langsung akan membentuk individu terkait memiliki budi luhur yang tinggi sehingga perilaku toxic seperti memiliki jiwa pendendam tidak akan menguasainya, selain itu ketika individu telah memiliki budi yang luhur maka akan mampu mengontrol dirinya

---

<sup>59</sup> Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG," *Jurnal VISI Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98–106, 100.

sendiri dalam bagaimana memperlakukan orang lain, berkata-kata dan mengatur regulasi emosinya.

**d. Perhatian Perilaku Toxic dalam Bermain Game *Mobile Legend***

Perhatian perilaku toxic dalam bermain game mobile legend mengarah kepada mampu menyebabkannya masalah gangguan mental yang tidak hanya berdampak pada diri sendiri, tetapi juga kepada orang lain. Masalah gangguan mental ini ditandai adanya kecanduan bermain yang terus-menerus dan lepasnya kontrol terhadap perilaku toxic berupa lontaran umpatan, makian, ejekan dengan menyebut nama hewan yang jijik dan kotor kepada orang lain, menghina kekurangan fisik bahkan keluarga hingga penyebutan kata berunsur sara, dan semua ini terbawa ke kehidupan sehari-hari dan terus berulang sehingga mempengaruhi orang lain untuk melakukan hal yang sama.

Komunikasi dan interaksi yang buruk dalam permainan game mobile legend ini memicu emosi antar pemain sehingga melakukan perilaku negative yang disebut toxic behaviour yang menimbulkan *flaming* dan *cyberbullying* seperti yang dipaparkan di sajian data sebelumnya. Tahun 2018, WHO mengungkapkan bahwa toxic game merupakan salah satu bentuk dari penyakit gangguan mental atau lebih dikenal dengan *Mental Disorder*. Umumnya variabel *cyber bullying* terbagi dalam 3 tingkatan, dan mahasiswa yang terlibat dalam *toxic behaviour* hampir dapat dikatakan telah masuk ke dalam 3 tingkatan ini. Pelaku perundungan siber dapat dikategorikan berdasarkan tingkat keparahan tindakannya. Pertama *cyber bullying* ringan. Fase ini subjek merasa malas untuk melakukan apapun karena masih terbayang-bayang oleh ujaran pelaku. Pada tingkat menengah, pelaku cenderung

melontarkan ujaran yang bersifat toxic namun masih dapat ditoleransi oleh korban. Namun, pada tingkat yang lebih parah, pelaku seringkali mengeluarkan ujaran yang sangat toksik sehingga menimbulkan dampak psikologis yang signifikan pada korban..<sup>60</sup>

Perilaku toxic dapat termasuk dari *mental disorder* dapat dilihat dari segi adanya gangguan pengendalian emosi yang disebabkan individu mengalami frustrasi atau marah terutama ketika menghadapi kekalahan atau tekanan dalam game. Kemudian dalam segi gangguan kepribadian individu yang muncul karena cenderung kurang memiliki empati terhadap orang lain dan merasa perlu mendominasi atau merendahkan pemain lain agar merasa superior.

## **2. Menanggulangi perilaku Toxic pada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin**

Dari penyajian data yang dilakukan sebelumnya terkait upaya menanggulangi perilaku toxic pada mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, maka peneliti mendeskripsikan dan membahasnya serta mencocokkan dengan teori yang berkenaan dengan penanggulangan perilaku toxic. Diantara strategi yang dapat menanggulangi *toxic behaviour* tersebut adalah

---

<sup>60</sup> Rosa Wahyu Febrianti and Eppy Setiyowati, "Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying," *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)* 7, no. 1 (2023): 70–76, 72.

melakukan pengendalian diri atau regulasi emosi, membentuk interaksi positif, dan menerapkan nilai-nilai moral yang diajarkan agama.

Mengatasi perilaku toxic dapat dimulai dengan pengendalian diri atau regulasi emosi. Pemain perlu belajar mengelola kemarahan, frustrasi, dan tekanan selama bermain agar tidak melampiaskannya kepada orang lain. Cara seperti berhenti sejenak atau mengalihkan perhatian saat emosi dapat membantu mencegah perilaku toxic. Keterampilan regulasi emosi yang rendah yang dimiliki oleh seseorang, ketidakmampuan individu dalam mengelola emosi negatif yang muncul selama bermain game seringkali mendorong mereka untuk melakukan tindakan yang tidak konstruktif. Perilaku toksik yang dilakukan secara berulang dan intens tidak hanya merusak atmosfer permainan, tetapi juga menghambat potensi individu untuk mencapai performa terbaiknya. Dalam jangka panjang, kebiasaan ini dapat menciptakan lingkungan permainan yang tidak sehat dan tidak menyenangkan bagi semua pihak.<sup>61</sup>

Membentuk interaksi yang positif disertai dengan saling menghormati, dan memberikan dukungan yang positif dapat meminimalkan perilaku negative yang ada dalam lingkungan digital dan utamanya adalah game online. Menghindari kata-kata kasar dan menggantinya dengan menggunakan bahasa yang sopan meskipun dalam situasi sulit dapat membantu menjaga hubungan baik dengan sesama pemain. Semua hal ini harus didasari dengan tingginya rasa empati dalam komunikasi untuk

---

<sup>61</sup> Imam Ariffudin, "Toxic Gamers : Studi Fenomenologis Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Pada Siswa Pemain Game Online," *Jurnal Konseling Indonesia (JKI)* 9, no. 2 (2024): 62–68, 67.

memahami sudut pandang atau perasaan orang lain guna menciptakan hubungan yang harmonis dan mencegah kesalahpahaman.

Penerapan strategi oleh guru untuk menghindari perilaku toxic yang timbul akibat permainan game online, seperti Mobile Legends, memerlukan pendekatan yang hati-hati dan terencana. Sebagai contoh, guru dapat memberikan edukasi kepada siswa mengenai etika bermain yang baik, yang meliputi komunikasi yang sopan antar pemain, menghindari kata-kata kasar, serta mengajarkan nilai-nilai sportivitas. Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat menghargai kemenangan dan kekalahan, serta saling mendukung satu sama lain.

Selain itu, penting bagi guru untuk menetapkan aturan yang jelas terkait dengan waktu bermain dan interaksi dalam game. Guru dapat membatasi durasi permainan agar siswa tidak terlalu larut dalam aktivitas tersebut, serta mengatur penggunaan fitur komunikasi dalam game untuk menghindari interaksi yang tidak sehat. Pengaturan ini penting untuk menjaga keseimbangan antara hiburan dan kegiatan pembelajaran yang produktif.

Guru juga dapat membantu siswa dalam mengelola emosi mereka saat bermain game. Mengajarkan teknik regulasi emosi, seperti pengenalan terhadap perasaan marah atau frustrasi dan cara menghadapinya dengan cara yang sehat, akan membantu siswa menghindari perilaku toxic yang sering kali timbul akibat emosi negatif. Teknik-teknik seperti pernapasan dalam atau mengambil waktu sejenak untuk istirahat bisa menjadi solusi yang efektif.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Pereira, L. "The Positive and Negative Effects of Online Gaming," *Journal of Educational Technology & Society*, no. 20 (2) (2024): 14–28.

Selain itu, pengembangan sikap empati dan tanggung jawab pribadi juga sangat penting. Guru dapat mengajarkan siswa untuk memahami perasaan pemain lain dan pentingnya menghargai usaha rekan satu tim maupun lawan, bukan hanya berfokus pada hasil akhir permainan. Dengan menumbuhkan sikap empati, siswa diharapkan dapat lebih menghargai perbedaan dan memperlakukan orang lain dengan hormat.

Guru juga perlu menjadi contoh yang baik dalam perilaku positif, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Melalui contoh nyata, siswa akan lebih mudah memahami pentingnya berperilaku sopan dan sportif saat bermain. Selain itu, sesi diskusi yang melibatkan siswa untuk berbagi pengalaman dalam bermain game juga dapat menjadi sarana untuk merefleksikan perilaku mereka. Diskusi ini bisa digunakan untuk membahas cara-cara menghindari perilaku toxic dan mencari solusi bersama..

Terakhir, guru dapat mengenalkan game yang lebih edukatif dan positif sebagai alternatif. Game yang mengutamakan kerjasama, kreativitas, dan berpikir kritis dapat menjadi pilihan yang baik untuk menggantikan game kompetitif yang berisiko menumbuhkan perilaku toxic. Melalui pendekatan ini, siswa dapat menikmati hiburan yang bermanfaat tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Douglas A. Gentile, "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors," *Youth & Society* 34, no. 2 (2020): 144-175