

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, pada akhir bab ini peneliti mengambil beberapa kesimpulan dan memberikan saran sebagai berikut:

Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap Perilaku Toxic dalam Bermain Game Mobile Legend mencakup pada interpretasi dan persepsi perilaku toxic dalam bermain game mobile legend bahwa perilaku toxic yang dialami berbentuk tindakan verbal negatif yang berupa ucapan atau adanya chat kata-kata kotor yang ditujukan untuk mengganggu, menghina dan merusak suasana permainan dan sering terjadinya perilaku ini menyebabkan timbulnya dampak negatif hingga menjadi gangguan mental bagi pemain maupun korban yang terkait dan ini menjadi perhatian yang serius karena pemain dan korban mengalami beberapa fase negatif dalam *toxic behavior*. Pemahaman Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang perilaku toxic dengan nilai-nilai agama bahwa kedua hal tersebut sangat bertentangan sehingga bagi setiap individu yang melakukan perilaku toxic akan mendapatkan azab dari Allah SWT. Meskipun dari sisi lain terdapat pengaruh positif dari bermain game mobile legend seperti melatih kerjasama tim dan sportivitas antar sesama, pengaruh positif ini hanya akan didapatkan dengan jika permainan dimainkan secara baik dan benar serta tidak melupakan etika moral nilai-nilai kesilaman.

Menanggulangi Perilaku Toxic pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin Menurut Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin adalah dengan melakukan pengendalian diri atau regulasi emosi, membentuk interaksi positif, dan menerapkan nilai-nilai moral yang diajarkan agama. Strategi penanggulangan ini telah diterapkan oleh sebagian mahasiswa dan mampu berhasil untuk mengurangi perilaku toxic dalam bermain game mobile legend.

### **B. Saran**

Adapun saran dari peneliti kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Antasari Banjarmasin atau secara umum, yaitu:

1. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan hendaknya tidak melupakan visi UIN Antasari Banjarmasin yaitu “Unggul dan Berakhlak”, artinya unggul dalam keilmuan dan berakhlak dalam kepribadian. Sebagai pengingat diri agar menjadi pribadi yang berbudi luhur dalam pikiran, perkataan dan perbuatan.
2. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan hendaknya menjadikan *game online mobile legend* sebagai ajang untuk bersosialisasi dan berinteraksi positif, mengasah kompetensi diri dan kerjasama tim, serta membangun supprotivitas antar pemain.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya perilaku toxic dalam permainan online saja akan tetapi juga pada media online lainnya, agar untuk

kedepannya kajian dari pembahasan toxic dalam permainan online tersebut lebih luas dan beragam

4. Para pemain game online bisa lebih memanfaatkan waktunya dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat daripada membuang-buang waktunya dalam bermain game online