

**ANALISIS DAMPAK TOKSISITAS DAN *TROLLING*  
DALAM GAME MOBA TERHADAP MORAL KEAGAMAAN  
MAHASISWA PAI DI IAIN KERINCI**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH:**

**YOSI APDAL B. PUKRI**

**(2110201121)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 2025/1446 H**

Dr. Hasrinal, M.Pd.

Sungai Penuh, 31 Oktober 2025

Dosen Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Kerinci

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci di  
Sungai Penuh

### NOTA DINAS

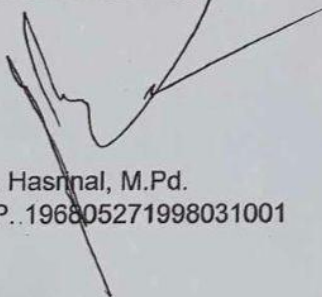
Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **YOSI APDAL B. PUKRI, NIM.2110201121** yang berjudul **ANALISIS DAMPAK TOKSISITAS DAN TROLLING DALAM GAME MOBA TERHADAP MORAL KEAGAMAAN MAHASISWA PAI DI IAIN KERINCI** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Hasrinal, M.Pd.  
NIP..196805271998031001

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi oleh Agil Azmi. Nim. 2110201064 dengan judul “Analisis Dampak Toksisitas Dan *Trolling* Dalam *Game* MOBA Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci” Telah dimunaqasahkan pada hari..... tanggal .....2025.

**Dewan Penguji**

Rasmita, S.Ag., M.PdI  
NIP. 197405242000032003

Penguji I

Muhammad Alfian, M.Pd  
NIP. 19911202201801002

Penguji II

Dr. Hasrinal, M.Pd.  
NIP. 196805271998031001

Pembimbing I

Mengesahkan,  
Dekan FTIK

Dr. Eva Ardiana, M.Pd.  
NIP. 198308122014011003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Fatnan Asbupel, M.Pd.  
NIP. 199604202022031002

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Yosi Apdal B. Pukri**  
Nim : 2110201121  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Desa Koto Lanang Kec. Depati Vii

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Dampak Toksisitas Dan Trolling Dalam Game MOBA Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN KERINCI**" Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan nama pengarangnya serta dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ada terdapat kekeliruan dan ketidak benaran pernyataan ini, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Kerinci, 29 Oktober 2025  
Yang menyatakan,



**YOSI APDAL B. PUKRI**  
NIM. 2110201121

## ABSTRAK

**Apdal, Yosi. 2025. Analisis Dampak Toksisitas Dan Trolling dalam Game MOBA Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Pembimbing: Dr. Hasrinal, M.Pd.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya fenomena toksisitas dan *trolling* dalam *game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, yang tidak hanya berdampak pada suasana permainan tetapi juga dapat memengaruhi perilaku dan moral keagamaan pemain, termasuk mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena mahasiswa PAI sebagai calon pendidik agama Islam diharapkan mampu menjaga etika, adab, dan nilai keislaman, baik di dunia nyata maupun dunia digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui bentuk dan perilaku toksisitas serta *trolling* yang terjadi di kalangan mahasiswa PAI, (2) menganalisis dampak perilaku tersebut terhadap moral keagamaan mahasiswa, dan (3) mendeskripsikan upaya mahasiswa PAI dalam menjaga moral keagamaan saat menghadapi situasi toxic di dalam *game MOBA*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap mahasiswa PAI angkatan 2024 yang aktif bermain *game MOBA*. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, metode, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toksisitas dan *trolling* di kalangan mahasiswa PAI muncul dalam bentuk penggunaan kata-kata kasar, ejekan terhadap rekan setim, serta tindakan sengaja merusak jalannya permainan (*feeding* dan provokasi). Perilaku tersebut berdampak pada menurunnya kesabaran, lemahnya pengendalian emosi, dan berkurangnya kepekaan terhadap etika berbicara sesuai ajaran Islam. Meskipun demikian, sebagian mahasiswa menunjukkan kesadaran religius dengan melakukan refleksi diri dan berupaya memperbaiki perilaku melalui pengendalian emosi, menasihati rekan, serta menanamkan nilai-nilai Islam dalam aktivitas bermain. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa toksisitas dan *trolling* dalam *game MOBA* berpengaruh terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI, namun dampak negatifnya dapat diminimalisir melalui penguatan kesadaran spiritual dan pembiasaan akhlak Islami. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi mahasiswa PAI dalam menyeimbangkan kehidupan digital dan religius, bagi pendidik dalam memahami tantangan moral generasi digital, serta bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan pembinaan karakter berbasis nilai Islam di era teknologi.

**Kata Kunci:** Toksisitas, Trolling, *Game MOBA*, Moral Keagamaan, Mahasiswa PAI

## ABSTRACT

**Apdal, Yosi. 2025. *An Analysis of the Impact of Toxicity and Trolling in MOBA Games on the Religious Morality of Islamic Education Students at IAIN Kerinci*. Undergraduate Thesis. Department of Islamic Religious Education. State Institute for Islamic Studies (IAIN) Kerinci. Supervisor: Dr. Hasrinal, M.Pd.**

*This study is motivated by the widespread phenomenon of toxicity and trolling in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) games such as Mobile Legends: Bang Bang, which not only affects the atmosphere of gameplay but can also influence the behavior and religious morality of players, including students of Islamic Religious Education (PAI) at IAIN Kerinci. This phenomenon is particularly interesting to examine because PAI students, as future Islamic educators, are expected to uphold ethics, manners, and Islamic values both in real life and in digital spaces. The objectives of this research are to: (1) identify the forms and behaviors of toxicity and trolling that occur among PAI students, (2) analyze the impact of these behaviors on students' religious morality, and (3) describe the efforts made by PAI students to maintain their moral and religious values when facing toxic situations in MOBA games. This study employs a qualitative descriptive method with data collected through observation, interviews, and documentation involving PAI students from the 2024 cohort who actively play MOBA games. Data analysis follows the Miles and Huberman model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was tested using triangulation of sources, methods, and time. The results show that toxic and trolling behaviors among PAI students are manifested through the use of harsh language, mockery toward teammates, and deliberate disruption of gameplay (feeding and provocation). Such behaviors lead to decreased patience, weak emotional control, and reduced sensitivity to ethical communication as taught in Islam. However, some students demonstrate religious awareness through self-reflection and efforts to improve behavior by controlling emotions, advising peers, and applying Islamic values during gaming activities. The study concludes that toxicity and trolling in MOBA games have a significant influence on the religious morality of PAI students, but the negative effects can be minimized through strengthening spiritual awareness and cultivating Islamic moral habits. This research is expected to provide benefits for PAI students in balancing digital and religious life, for educators in understanding the moral challenges faced by the digital generation, and for educational institutions in developing character education based on Islamic values in the modern technological era.*

**Keywords:** *Toxicity, Trolling, MOBA Games, Religious Morality, Islamic Education Students*

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

*Dengan penuh rasa syukur kehadirat Allah SWT, karya sederhana ini kupersembahkan untuk kedua orang tua tercinta yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tak ternilai. Untuk keluarga besar yang selalu memberi semangat dan dorongan di setiap langkah perjuangan.*

*Kupersembahkan pula untuk para dosen dan guru yang telah membimbing dengan tulus, membekali dengan ilmu, serta menuntun dengan penuh kesabaran. Untuk almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, tempat yang telah membentuk diri ini menjadi pribadi yang lebih dewasa dan berilmu.*

*Tak lupa, untuk sahabat seperjuangan Pendidikan Agama Islam angkatan 2021, rekan KKN, dan rekan PPL yang selalu memberi warna kebersamaan, dukungan, dan motivasi hingga sampai pada tahap ini.*

*Dan untuk diriku sendiri, terima kasih telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah menghadapi segala rintangan hingga akhirnya mampu menyelesaikan karya ini. Semoga skripsi ini menjadi amal jariyah, bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta mendapat ridha Allah SWT.*

### MOTTO

هِيَ بِأَلَّتِي وَجَادِلُهُمْ ۖ الْحَسَنَةُ وَالْمَوْعِظَةُ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلٌ إِلَىٰ ادْعُ  
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ ۖ سَبِيلِهِ عَنِ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُ هُوَ رَبُّكَ إِنَّ ۖ أَحْسَنُ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya, dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk". (QS. An-Nahl: 125).

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur tiada henti penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., Tuhan semesta alam, yang dengan segala kasih sayang, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, penulis diberikan kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., sang reformis sejati yang telah membimbing manusia dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh dengan iman dan ilmu pengetahuan. Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur dan rendah hati, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Toksitas Dan Trolling Dalam Game MOBA Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN KERINCI”**.

Penulisan skripsi ini tidak hanya merupakan kewajiban akademis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, tetapi juga menjadi wujud nyata dari usaha penulis dalam menggali, memahami, dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan agama Islam.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag., M.Si. selaku Rektor IAIN Kerinci, Bapak Dr. Faizin, S.Ag., M.Ag. selaku Wakil Rektor I IAIN Kerinci, Bapak Prof.Dr. Ahmad Jamin, S.Ag., S.IP., M.Ag. selaku Wakil Rektor II IAIN Kerinci, Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag. selaku Wakil Rektor III IAIN Kerinci yang secara tidak langsung telah ikut dalam mewujudkan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci, Bapak Dr. Eko Sujadi, M.Pd., Kons. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci, Bapak Dr. H. Rimin, S.Ag., M.PdI. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci, Bapak Dr. Rodi Hartono, M.Pd. selaku Wakil Rektor III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta memberi pelayanan dan fasilitas bagi kelancaran dalam penyusunan skripsi in.
3. Bapak Fatnan Asbupel, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kerinci.
4. Bapak Dr. Hadi Candra, S.Ag,M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik (PA)
5. Bapak Dr. Hasrinal, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tunggal yang berkontribusi, selalu memberikan arahan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik.
6. Ibu Rasmita, S.Ag, M.Pdi sebagai Dosen Penguji I dan Bapak Muhammad Alfian M.Pd. sebagai Dosen Penguji II yang mendorong penulis untuk dapat menyelesaikan segala urusan dengan baik dan tepat waktu.
7. Bapak/Ibu Staf Pengajar (Dosen) beserta karyawan dan karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta memberi pelayanan dan fasilitas bagi kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepada kedua Orang Tua penulis Pukri Zainal dan Ety Apriyani meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta dan dukungan yang kalian berikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, kalian mungkin tidak selalu mengucapkannya, tetapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya

skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.

9. Kepada orang tua wali penulis Almarhum Djuani dan Harison, sejak kecil di saat kedua orang tua kandung penulis harus mengemban tugas dan tanggung jawab di perantauan, kalian adalah pelabuhan dan rumah bagi penulis. Kalian tidak hanya menjadi orang tua wali melainkan telah penulis anggap seperti orang tua kandung sendiri. Setiap langkah dan impian penulis, selalu kalian usahakan dengan segenap jiwa. Kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tiada henti dari kalian telah mengantarkan penulis hingga di titik ini. Tanpa doa dan dukungan yang selalu kalian berikan, mungkin penulis tidak akan mampu melangkah sejauh ini. Terima kasih untuk setiap waktu yang telah kalian curahkan demi kebahagiaan dan masa depan penulis.
10. Kepada abang dan kakak penulis, Yogi Andhika dan Minda Mustika, yang senantiasa menjadi pelengkap dinamika dalam hidup penulis. Di balik segala kekerasan kepala dan tingkah laku yang menguji kesabaran, kalian adalah sosok yang mengajari penulis banyak hal tentang arti menerima dan menyayangi. Sebagai seorang adik, penulis akan selalu menjaga amanah dan kasih sayang yang telah kalian berikan. Kehadiran kalian adalah motivasi tersendiri dalam setiap langkah perjuangan ini, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan semangat dan motivasi serta telah menyempatkan diri untuk mengisi kuesioner untuk penelitian ini.
12. Serta terima kasih banyak untuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung selama perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
13. Untuk diriku, yang mungkin tidak pandai menunjukkan perasaan, tapi tetap memilih untuk bertahan, berjalan dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih sudah kuat dan sudah tidak menyerah, meskipun

tidak selalu yakin. Semoga Langkah ini menjadi bukti, bahwa saya mampu.

Penulis memanjatkan doa kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, semoga segala bentuk bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis, mendapat balasan pahala yang setimpal di sisi-Nya. Aamiin.

Sebagai seorang manusia, penulis menyadari sepenuhnya bahwa hasil dari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan penuh kerendahan hati, menerima segala kritik dan saran yang konstruktif, yang akan sangat berguna untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Semoga skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi amal jariyah yang bernilai ibadah di sisi Allah Swt. Penulis berserah diri hanya kepada-Nya, semoga Allah senantiasa memberikan rahmat dan perlindungan-Nya kepada kita semua. Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Kerinci, 29 Oktober 2025  
Penulis,

**YOSI APDAL B. PUKRI**  
**NIM. 2110201121**

**INSTITUT AGAMA ISLAM**  
**K E R I N C I**

## DAFTAR ISI

NOTA DINAS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Landasan Teori .....	11
B. Penelitian Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir .....	28
BAB III METODELOGI PENELITIAN .....	30
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian .....	30
B. Lokasi Penelitian .....	31

C.	Objek Dan Subjek Penelitian .....	31
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	32
E.	Instrumen Penelitian.....	34
F.	Keabsahan Data.....	34
G.	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		39
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
B.	Hasil Penelitian.....	47
C.	Pembahasan .....	65
BAB V PENUTUP.....		74
A.	Kesimpulan .....	74
B.	Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		78
LAMPIRAN.....		83


  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam era modern yang sekarang, *game Multiplayer online battle arena* (MOBA) menjadi *game* hiburan yang populer di kalangan remaja maupun dewasa terkhususnya di negara Indonesia terkhususnya *Mobile Legends: Bang-Bang*. Menurut Nurjayanti & Hatta (2023), *Mobile Legends: Bang-Bang!* merupakan *game* mobile yang bergenre Multiplayer Online Battle Arena. *Game* ini telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia pada Desember 2017. Pada bulan Juli 2018, *game* ini telah diunduh sebanyak 100 juta kali dan memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara yang 50 persennya yaitu dari Indonesia. Namun, seiring dengan popularitasnya, muncul ketidakenakan di dalam *game* MOBA tersebut yaitu Toksisitas dan *Trolling*. Apakah toksisitas dan *trolling* dalam *game* moba mempengaruhi pemain muslim terhadap moral keagamaan, khususnya bagi mahasiswa PAI? Hal ini menciptakan sebuah pertanyaan yang menarik, mengingat bahwa banyak pemain MOBA berasal dari berbagai latar belakang budaya dan agama terkhususnya pada mahasiswa PAI di IAIN Kerinci.

Toksisitas dan *trolling* dalam *game* adalah fenomena yang telah menjadi masalah serius dalam permainan *game* MOBA. Dalam *game online*, terutama *game* MOBA dan permainan multipemain lainnya, pemain sering menghadapi perilaku yang merusak pengalaman bermain.

Toksisitas merujuk pada perilaku negatif, seperti penghinaan, pelecehan dan provokasi yang ditujukan kepada sesama pemain (Syarif, 2023). *Trolling* merupakan tindakan sengaja yang disebut *cyberbullying* dan memicu reaksi negatif dengan bertindak aneh, mengganggu jalannya permainan, atau merusak atmosfer positif dalam *game*. Fenomena ini merusak kesenangan bermain, menciptakan ketegangan di antara pemain dan bahkan dapat berdampak buruk pada kesejahteraan mental pemain (Hadori, 2025). Toksisitas dan *trolling* dalam *game* juga memengaruhi komunitas *game* secara lebih luas (Firdaus, 2022). Hal ini dapat menyebabkan pemain merasa terisolasi, mendorong pemain baru untuk meninggalkan permainan dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat untuk bermain. Masalah ini telah menjadi perhatian serius bagi pengembang *game*, organisasi pemain dan peneliti yang ingin memahami penyebab dan dampaknya serta mencari solusi untuk menciptakan lingkungan *game* yang lebih positif dan inklusif. Oleh karena itu, penyelidikan lebih lanjut tentang toksisitas dan *trolling* dalam *game* adalah kunci untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain dan mendukung komunitas *game* yang lebih sehat.

Pengaruh toksisitas dan *trolling* dalam *game* terhadap pemain yang menganut agama Islam adalah isu yang relevan dan kompleks. Islam mempromosikan nilai-nilai seperti etika, kesopanan, penghormatan terhadap sesama, dan toleransi (Anandari, 2024). Toksisitas dalam *game*, seperti penghinaan dan pelecehan yang bertentangan dengan nilai-nilai

Islam juga menciptakan konflik antara keyakinan agama dan perilaku yang ditemui dalam dunia virtual. Menurut Syah (2022), Pelecehan dan penghinaan sama dengan kekerasan seksual melalui *game* berbasis *virtual reality*. Walaupun tindakan yang dilakukan oleh pelaku tidak dilakukan secara nyata terhadap tubuh korban, namun akibat dari tindakan tersebut dapat dirasakan secara nyata oleh korban karena menggunakan teknologi *virtual reality*. Sedangkan Retno (2020), pelecehan dan penghinaan salah satu bentuk *cyberbullying* yang dilakukan di dunia *game online* dalam bentuk verbal. Para *gamer toxic*, sebutan bagi *gamer* yang sering melakukan *Trash talk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam *game online*, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka.

Itulah yang menjadi bahaya, bagi Pemain yang menganut agama Islam terkhususnya mahasiswa PAI di IAIN Kerinci mungkin merasa dilema tentang bagaimana menjaga nilai-nilai agama mereka sambil berpartisipasi dalam permainan yang sering dipenuhi dengan perilaku yang merusak. Selain itu, toksisitas dan *trolling* dalam *game* juga dapat berdampak negatif pada pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Islam pemain. Dalam agama Islam, etika berbicara pun menjadi hal yang harus diperhatikan dalam dunia nyata maupun dunia virtual, seperti dalam kisah Rasulullah SAW yang terkenal dengan kelembutannya saat berbicara, sehingga banyak yang merasa dimuliakan oleh beliau. Etika berbicara dijelaskan dalam Alquran surat Al-Baqarah ayat 263 yaitu:

عَنْيَ وَاللَّهُ أَذَىٰ يَتَّبِعُهَا صَدَقَةٌ مِّنْ خَيْرٍ رَّهْمًا مَّعْرُوفٌ قَوْلُ  
حَلِيمٍ

**Artinya:** *Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan (perasaan si penerima). Allah Maha Kaya lagi Maha Penyantun.*

M. Quraish Shihab dalam buku tafsir Al Misbah menafsirkan ayat tersebut dengan arti lebih baik memberi suatu tanpa berkata apa pun, daripada memberi tetapi memaki-makinya setelahnya. Oleh karena itu, etika dalam berbicara sangatlah penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari apalagi kita sebagai pemain MOBA muslim harus bisa bertutur kata dengan baik untuk menjadi contoh yang baik bagi pemain MOBA yang non muslim. Paparan yang berulang terhadap perilaku negatif ini dalam lingkungan *game* dapat mempengaruhi pola pikir dan respons pemain terhadap konflik dan ketidaksetujuan di dunia nyata. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana toksisitas dalam *game* dapat memengaruhi pemahaman dan praktik nilai-nilai Islam, dan bagaimana pemain yang menganut Islam dapat mengatasi konflik ini dalam dunia *game* yang sering kali bertentangan dengan ajaran agama islam.

Toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA bukan hanya persoalan teknis permainan, tetapi juga persoalan nilai, moral, dan integritas yang berakar pada kepribadian seseorang. Dalam konteks mahasiswa PAI di IAIN Kerinci, toksisitas yang berupa kata-kata kasar, penghinaan, hingga

tindakan sabotase dalam *game*, merupakan bentuk penyimpangan dari ajaran Islam yang menganjurkan adab dalam berucap, kesabaran, dan penghargaan terhadap orang lain (Almahmud, 2024). Mahasiswa PAI yang secara akademik dibekali pemahaman tentang nilai-nilai keislaman, seperti ketaqwaan, akhlak mulia, dan toleransi, berpotensi mengalami disonansi moral saat mereka terlibat dalam perilaku toksik dan *trolling* dalam *game*. Fenomena ini menjadi kontradiksi yang mengkhawatirkan karena berimplikasi pada inkonsistensi antara pemahaman dan praktik keagamaan dalam kehidupan digital mereka. Dalam jangka panjang, perilaku ini tidak hanya menurunkan kualitas moral individu, tetapi juga mencoreng citra mahasiswa PAI sebagai calon pendidik dan agen dakwah di tengah masyarakat (Amarullah & Nasibah, 2024).

Namun, sejauh ini belum ditemukan adanya penelitian yang secara langsung mengkaji dampak toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI secara kontekstual di IAIN Kerinci. yang secara langsung mengkaji dampak toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI secara kontekstual di IAIN Kerinci. Kebanyakan penelitian sebelumnya masih bersifat umum, hanya menyoroti dampak *game* terhadap perilaku sosial atau akademik tanpa mengaitkannya secara spesifik dengan nilai-nilai keislaman dan tanpa menyertakan data lapangan awal (Maharani et al., 2020).

Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui percakapan informal dan pengamatan langsung terhadap beberapa mahasiswa PAI di IAIN Kerinci yang aktif bermain *game* MOBA, ditemukan adanya indikasi kuat mengenai terjadinya pergeseran nilai. Beberapa mahasiswa mengaku merasa kesulitan menahan emosi saat bermain, bahkan tidak jarang melontarkan ujaran kasar yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam yang mereka pelajari. Salah satu mahasiswa mengungkapkan bahwa dalam kondisi kalah atau ditekan dalam permainan, ia mudah terpancing untuk mengeluarkan makian. Hal ini menunjukkan bahwa tekanan dalam dunia maya dapat memicu perilaku yang tidak mencerminkan nilai-nilai moral dan etika Islam. Observasi ini menjadi awal penting untuk melihat secara lebih mendalam bagaimana dunia virtual dapat memengaruhi karakter mahasiswa yang secara formal sedang dibina dalam lingkungan akademik keislaman terhadap beberapa mahasiswa PAI yang aktif bermain *game* MOBA, ditemukan adanya indikasi konflik antara perilaku mereka saat bermain dan prinsip moral keagamaan yang mereka pelajari. Beberapa mahasiswa mengakui pernah mengucapkan kata-kata kasar dalam *game*, bersikap emosional, atau bersikap tidak adil terhadap pemain lain. Ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara praktik virtual dengan ajaran Islam yang seharusnya menjadi pedoman hidup mereka, terutama sebagai calon pendidik agama.

Jadi secara keseluruhan, harus menekankan pentingnya memahami dampak toksisitas dan *Trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral

keagamaan. *Game* MOBA telah mengubah dinamika interaksi sosial dalam masyarakat global, menciptakan peluang bagi jutaan pemain dari berbagai latar belakang yang berbeda untuk berinteraksi dalam lingkungan virtual. Namun, popularitas *game* juga membawa tantangan serius dalam bentuk toksisitas dan *trolling*, perilaku negatif yang dapat merusak moral keislaman. Untuk itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dengan judul penelitian saya adalah “**Analisis Dampak Toksisitas Dan Trolling Dalam Game Moba Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci**”.]

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian sebagai berikut:

1. Popularitas *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) terutama *mobile legend*, telah menjadi suatu permainan yang banyak digemari pada Mahasiswa PAI, padahal MOBA mengandung banyak sekali permainan.
2. Toksisitas dan *trolling* sebagai masalah serius yang harus diselidiki dengan lebih mendalam agar dapat meminimalisir dampaknya.
3. Pengaruh negatif toksisitas dan *trolling* terhadap mahasiswa PAI telah menyentuh moral keagamaan, sehingga dikhawatirkan akan semakin parah mempengaruhi mahasiswa.
4. Gangguan perilaku toksisitas dan *trolling* dalam hubungan antar pemain dan kehidupan mereka sehari-hari.

### C. Batasan Masalah

Memperhatikan identifikasi masalah diatas peneliti akan fokus pada dampak toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap mahasiswa yang relative taat menjalankan agama Islam, khususnya di kalangan mahasiswa semester II (kedua) jurusan PAI IAIN Kerinci tahun akademik 2024/2025. Hal yang akan dilihat seperti pemahaman tentang bagaimana perilaku negatif dalam permainan dapat mempengaruhi moral keagamaan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batas masalah, maka rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game multiplayer online battle arena* mahasiswa jurusan PAI IAIN di Kerinci?
2. Bagaimana toksisitas dan *trolling* dalam *game multiplayer online battle arena* berdampak terhadap moral keagamaan mahasiswa jurusan PAI di IAIN Kerinci?
3. Bagaimana upaya mahasiswa PAI dalam menjaga moral keagamaan saat menghadapi situasi *toxic* dalam *game* MOBA

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game multiplayer online battle arena* mahasiswa jurusan PAI IAIN di Kerinci.

2. Untuk mengetahui bagaimana Toksisitas dan *Trolling* dalam *game Multiplayer online battle arena* berdampak terhadap moral keagamaan mahasiswa jurusan PAI di IAIN Kerinci.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya mahasiswa PAI menjaga moral keagamaan saat menghadapi situasi *toxic* dalam *game Multiplayer online battle arena* pada mahasiswa jurusan PAI di IAIN Kerinci.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dapat menyumbangkan yang lebih tentang hubungan antara perilaku negatif dalam *game multiplayer online battle arena* dan pengaruhnya terhadap pemain yang menganut agama islam.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada teori etika bermain dengan menjelaskan perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game*.
- c. Hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh media sosial seperti tontonan video *youtube*, terhadap perilaku pemain muda yang menganut agama islam dalam *game multiplayer online battle arena*.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Hasil penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pengembang *game* untuk menciptakan peraturan dan lingkungan *game* untuk menciptakan peraturan dan lingkungan

*game* yang lebih aman dan mendukung nilai-nilai positif, khususnya dalam *game multiplayer online battle arena*.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan mengembangkan program pendidikan dan kesadaran bagi pemain, terutama pemain muda, tentang etika bermain yang baik dan bagaimana menghadapi perilaku negatif dalam *game*.
- c. Hasil penelitian ini dapat mendukung kampanye sosial seperti “*Stop Toxic*” dan upaya dalam mengatasi perilaku negatif dalam *game multiplayer online battle arena*.
- d. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan kepada pemain, terutama mahasiswa yang menganut agama islam dalam menghadapi perilaku toksisitas dan *trolling*.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### a. Landasan Teori

##### 1. Toksisitas

###### a. Pengertian Toksisitas

Toksisitas merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada perilaku atau tindakan yang merusak, kasar, atau merendahkan dalam konteks sosial atau interaksi manusia. Toksisitas dalam konteks *game online*, jejaring sosial, atau komunitas *online* mengacu pada perilaku agresif, merendahkan, atau mengganggu pengguna lain (Alfarizky, 2024). Menurut Irfa & Sumarwan (2024), toksisitas oleh daya saing yang melekat (yaitu, saling membunuh) pada *game* MOBA. Pemain bisa sukses meskipun menjadi *toxic*, mereka yang *toxic* membutuhkan insentif yang berbeda untuk berhenti menghina dan berperilaku yang menyenangkan. Bahwa toksisitas merujuk pada perilaku merusak dan kasar dalam konteks sosial atau interaksi manusia. Dalam lingkungan *game online*, toksisitas dapat mencakup perilaku agresif dan merendahkan yang mempengaruhi pengguna lain. Dalam *game* MOBA, ada keselarasan antara toksisitas dan persaingan yang ketat. Pemain mungkin dapat mencapai kesuksesan dalam *game* bahkan dengan perilaku toksik, dan solusi untuk mengatasi toksisitas ini memerlukan insentif yang berbeda.

## b. Penyebab Toksisitas

Menurut Gemilang (2024), penyebab terjadinya toksisitas Penyebab utama perilaku beracun dalam *game online*, termasuk *game* MOBA, adalah persaingan dalam *game* yang ketat, anonimitas pemain, balas dendam, kurangnya kontrol, kecemburuan dan ego pemain, kurangnya kesadaran akan dampak negatif, dan mencontohkan perilaku pemain lain. Toksisitas *game* dapat mengganggu pengalaman bermain *game*, menciptakan ketegangan dalam komunitas *game*, dan berdampak negatif terhadap kesehatan mental para pemain. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengidentifikasi dan mengatasi penyebab toksisitas ini guna menciptakan lingkungan permainan yang lebih positif dan inklusif. Sedangkan, (Listyantono, 2025), penyebab perilaku toksis dalam *game online* meliputi ketidakmampuan mengatasi frustrasi, stereotip dan diskriminasi, desensitisasi terhadap perilaku negatif, sikap narsistik, kurangnya konsekuensi nyata atas perilaku toksik, dan kebijakan perusahaan pengembang *game* yang kurang tegas dalam menanganinya. Dalam lingkungan *game* yang kompleks, pemahaman mengenai beragam penyebab ini penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi toksisitas serta mencegahnya. Upaya seperti kesadaran, edukasi, dan tindakan tegas dalam menangani

perilaku toksik dapat membantu menciptakan lingkungan *game* yang lebih positif dan inklusif.

### c. Indikator Perilaku dan Tingkah Toksisitas

Toksisitas dalam *game* MOBA sering kali terwujud melalui perilaku pemain yang mengganggu atau merusak pengalaman bermain bagi orang lain (Kusuma et al., 2024). Beberapa indikator toksisitas yang paling umum meliputi:

#### 1) Perundungan atau *Bullying*

Pemain sering terlibat dalam perilaku perundungan, seperti menghina, mengancam, atau merendahkan pemain lain, yang dapat menciptakan atmosfer yang tidak sehat dalam permainan.

#### 2) *Toxic Positivity*

Pemain yang terus-menerus mengkritik rekan satu tim mereka meskipun mereka sudah berusaha sebaik mungkin. Ini dapat menciptakan perasaan buruk pada pemain yang menjadi sasaran.

#### 3) Penggunaan bahasa kasar

Kata-kata kasar dan penghinaan adalah indikator toksisitas yang sangat umum dalam permainan MOBA.

#### 4) Interaksi negatif dengan rekan satu tim

Pemain yang dengan sengaja tidak bekerja sama dengan rekan satu tim mereka atau malah "*feed*" (dengan sengaja

membiarkan musuh membunuh mereka) demi merusak tim.

## 2. *Trolling*

### a. *Pengertian Trolling*

Menurut Zarkasih & Mustaqimma (2025), *trolling* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada perilaku dimana seseorang dengan sengaja menciptakan kebisingan, konflik, atau gangguan di lingkungan *online*, seperti forum, jejaring sosial, atau *game online*. Orang yang terlibat dalam *Trolling* disebut “troll”. *Trolling* sering kali melibatkan komentar atau tindakan yang dimaksudkan untuk mengganggu, memprovokasi, atau membuat marah orang lain. Hal ini dapat mencakup penghinaan, pelecehan, atau penyebaran informasi palsu. Tujuan utama troll adalah mendapatkan reaksi negatif dari targetnya atau mengganggu suasana lingkungan *online*.

Dalam beberapa kasus, *Trolling* bisa menjadi cyberbullying, terutama jika perilaku tersebut terus berlanjut dan memberikan dampak psikologis negatif pada targetnya. *Trolling* dapat merugikan komunitas *online* dan menciptakan ketegangan dan konflik yang merugikan bagi pengguna lain (Musakif et al., 2024). Menurut Bilondatu & Susanti, (2023) *Trolling* umumnya mengacu pada perilaku yang sengaja merusak atau mengganggu di lingkungan *online* dan tidak dapat ditoleransi.

Hal ini sering kali melibatkan pemberian komentar yang menyinggung, melecehkan, atau provokatif yang dimaksudkan untuk mengganggu atau menimbulkan ketidaknyamanan pada orang lain.

Namun, dalam beberapa konteks, istilah "troll" dapat digunakan dalam arti yang berbeda, misalnya dalam konteks lelucon atau humor tanpa maksud untuk menyakiti atau mengganggu. Dalam kasus seperti ini, istilah "troll" dapat merujuk pada humor atau lelucon yang dapat membuat orang tertawa atau terhibur tanpa maksud jahat atau menyinggung. Penting untuk membedakan antara penggunaan humor atau lelucon positif yang tidak merugikan orang lain dan perilaku *trolling* yang merugikan. Dalam kebanyakan kasus, *trolling* tidak etis dan sebaiknya dihindari.

#### **b. Indikator Perilaku *Trolling***

Menurut Solihin (2024), Indikator perilaku *trolling* dalam *game* MOBA dapat meliputi:

##### **1) Sengaja Menyabotase Tim**

Pemain yang dengan sengaja melakukan tindakan yang merugikan tim mereka, seperti tidak membantu rekan satu tim, melakukan "*feeding*" (dengan sengaja mati agar tim lawan mendapat poin), atau memilih karakter yang tidak sesuai untuk peran tim.

## 2) Menghina atau Mengganggu Pemain Lain

Pemain yang mengirimkan pesan atau *chat* yang menyudutkan pemain lain, seperti mengejek kegagalan mereka, menghina permainan mereka, atau melakukan perundungan secara verbal.

## 3) Memilih Karakter atau Peran yang Tidak Sesuai

*Trolling* juga sering kali terjadi ketika pemain memilih karakter yang jelas tidak cocok dengan strategi tim, misalnya memilih karakter dengan peran yang tidak sesuai dengan kebutuhan tim (misalnya memilih karakter tank di posisi mid-lane).

## 4) Meninggalkan Permainan (AFK)

Pemain yang sengaja meninggalkan permainan AFK (*Away From Keyboard*) untuk membuat tim mereka kalah.

## 5) Menggunakan Bahasa atau Nama yang Provokatif

Pemain menggunakan nama akun yang menyinggung atau *provokatif* atau menggunakan bahasa yang kasar untuk merespons pemain lain.

### 3. *Game multiplayer online battle arena* (Moba)

#### a. Pengertian *game multiplayer online battle arena* (Moba)

*Game multiplayer online battle arena* (Moba) adalah genre video *game* kompetitif yang menampilkan dua tim atau lebih bersaing dalam pertarungan *online* (Kasim, 2025). *Game*

ini melibatkan pemain dalam pertempuran sengit di seluruh peta dengan tujuan menghancurkan bangunan musuh. Pemain memilih karakter dengan kemampuan unik dan mengembangkan karakter mereka selama bermain *game*. Permainan MOBA memerlukan kerjasama tim, strategi, dan kemampuan individu untuk meraih kemenangan. Genre ini populer di kalangan *gamer* dan sering kali memiliki komunitas aktif yang besar dan turnamen yang kompetitif secara global (Ikhwanudin, 2024). *Game* MOBA juga menampilkan pertarungan berbasis tim antara dua tim atau lebih dalam lingkungan *online*. Dalam permainan ini, pemain memilih karakter atau pahlawan dengan kemampuan unik dan terlibat dalam pertempuran untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menghancurkan bangunan lawan atau mencapai titik akhir peta. *Game* MOBA seringkali berfokus pada kerjasama tim dan strategi, dimana pemain harus bekerja sama dengan anggota timnya untuk mengalahkan lawannya. Karakter dalam *game* ini memiliki peran yang berbeda-beda seperti menyerang, menyembuhkan, atau membawa perisai, dan pemain harus memanfaatkan kekuatan dan kelemahan masing-masing karakter untuk meraih kemenangan. Selain itu, *game* MOBA sering kali memiliki turnamen kompetitif dan komunitas besar, di mana pemain dapat berkompetisi secara

profesional atau berinteraksi dengan pemain lain. Genre tersebut menjadi salah satu genre video *game* terpopuler di dunia dan terus berkembang dengan banyaknya judul yang tersedia (Hisham et al., 2022).

**b. Jenis – Jenis *Game Multiplayer online battle arena* (Moba)**

**1) *Dota 2***

DOTA 2 singkatan dari "*Defense of the Ancients 2*," adalah salah satu *game* MOBA yang paling terkenal. Dalam *game* ini, pemain memilih karakter (yang disebut "hero") dengan kemampuan unik dan bekerja sama dalam tim untuk menghancurkan bangunan lawan.

**2) *Leagues Of Legend***

*League of Legends*, sering disingkat sebagai "LoL," adalah *game* MOBA yang sangat populer. Dalam LoL, pemain juga memilih hero dan berpartisipasi dalam pertempuran tim untuk mencapai tujuan tertentu.

**3) *Mobile Legends BANG-BANG***

*Mobile Legends* adalah *game* MOBA yang dirancang untuk perangkat seluler. Ini adalah salah satu *game* MOBA seluler yang paling terkenal dan menawarkan pengalaman bermain yang mirip dengan *game* MOBA PC.

#### 4) *Heroes Of The Storm*

*Heroes of the Storm* adalah *game* MOBA yang dikembangkan oleh *Blizzard Entertainment*. Permainan ini menggabungkan karakter-karakter dari berbagai *franchise* *Blizzard*, seperti *Warcraft*, *StarCraft*, dan *Diablo*.

#### 5) *Arena Of Valor*

*Arena of Valor* adalah *game* MOBA seluler yang populer, terutama di Asia. *Game* ini menampilkan pertempuran 5 lawan 5 dan berbagai pahlawan dengan kemampuan yang berbeda.

#### 6) *Smite*

*Smite* adalah *game* MOBA yang mengambil pendekatan yang berbeda dengan menggunakan tampilan orang ketiga. Dalam *game* ini, pemain mengendalikan dewa-dewa dari berbagai mitologi dan berpartisipasi dalam pertempuran epik.

#### 7) *Honkai Impact 3<sup>rd</sup>*

Meskipun juga memiliki elemen-elemen *game* aksi, *Honkai Impact 3rd* dapat dianggap sebagai *game* MOBA karena berfokus pada pertempuran tim dalam arena.

#### 4. Moral Keagamaan

##### a. Pengertian Moral

Moral merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia yang mencerminkan nilai-nilai yang dianut oleh individu maupun masyarakat. Istilah moral berasal dari bahasa Latin *mos* (jamak: *mores*) yang berarti kebiasaan atau adat. Dalam konteks ini, moral mengacu pada seperangkat aturan atau pedoman yang menjadi standar perilaku, yang dianggap baik dan dapat diterima oleh masyarakat dalam kehidupan sosial. Secara umum, moral dapat dipahami sebagai ajaran tentang baik dan buruk dalam tindakan manusia, baik yang bersifat individual maupun sosial. Moral menjadi pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, sehingga individu mampu membedakan mana perbuatan yang dapat diterima secara sosial dan mana yang tidak. Moral adalah seperangkat nilai dan norma yang mengatur perilaku individu dalam suatu masyarakat. Ia menjelaskan bahwa moral bersumber dari nilai-nilai sosial yang berkembang di lingkungan masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi melalui proses sosialisasi (Astuti et al., 2022). Nilai-nilai tersebut kemudian menjadi ukuran dalam menilai suatu tindakan, apakah layak atau tidak untuk dilakukan dalam konteks sosial tertentu.

Menurut Astuti et al., (2022), memaknai moral sebagai seperangkat norma atau aturan yang mengatur perilaku manusia agar selaras dengan prinsip-prinsip kebajikan, seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab. Menurutnya, moral tidak hanya membatasi tindakan seseorang, tetapi juga mendorong individu untuk bertindak secara etis dan bertanggung jawab terhadap sesama. Sementara itu, Pulungan (2011), bahwa moral merupakan wujud dari kesadaran batin manusia yang bersumber dari hati nurani dan pengalaman spiritual. Moral bukan hanya bersifat sosial, tetapi juga memiliki dimensi internal yang dalam, karena berkaitan dengan perasaan bersalah, penyesalan, dan keinginan untuk berbuat baik, karena itu, moral memiliki keterkaitan erat dengan etika, agama, dan nilai kemanusiaan. Dari berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa moral adalah seperangkat prinsip atau nilai yang digunakan untuk menilai baik dan buruknya suatu tindakan dalam konteks sosial dan spiritual. Moral tidak hanya membentuk perilaku individu, tetapi juga memperkuat solidaritas sosial dan memperteguh hubungan antara individu dengan masyarakat serta Tuhan, karena itu, moral memiliki posisi sentral dalam pembentukan karakter dan integritas seseorang, serta menjadi dasar utama dalam mewujudkan kehidupan bermasyarakat yang adil dan harmonis.

## b. Pengertian Keagamaan

Istilah “keagamaan” berasal dari kata dasar “agama” yang secara etimologis memiliki beragam makna. Dalam bahasa Sanskerta, kata agama berarti "ajaran" atau "sistem yang diwahyukan", sedangkan dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah al-dīn, yang merujuk pada sistem keyakinan dan aturan hidup yang berasal dari wahyu Tuhan. Keagamaan secara konseptual merujuk pada sikap dan perilaku individu yang mencerminkan keyakinan, kepatuhan, serta pengamalan terhadap ajaran agama yang diyakininya. Menurut Bheka & Derung (2023) agama adalah suatu sistem kepercayaan dan praktik yang berhubungan dengan hal-hal suci (*sacred*), yang menyatukan penganutnya dalam sebuah komunitas moral. Keagamaan, dalam pandangan ini, bukan hanya sebatas keyakinan pribadi, tetapi juga mencakup perilaku kolektif yang diatur oleh nilai-nilai ilahi dan sosial. Dengan demikian, keagamaan merupakan manifestasi sosial dari pengalaman spiritual seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Nadjib (2013) menekankan bahwa agama memiliki kekuatan dalam membentuk etos kerja dan pola hidup seseorang. Keagamaan tidak hanya menyentuh aspek spiritual, tetapi juga memengaruhi orientasi rasional terhadap dunia. Dengan kata lain, tingkat keagamaan seseorang dapat tercermin dari cara

hidupnya, termasuk dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Menyatakan bahwa agama adalah sistem simbol yang bertujuan membangun suasana hati dan motivasi yang kuat dalam diri individu melalui formulasi konsepsi tentang keberadaan yang bersifat menyeluruh. Keagamaan dalam hal ini tidak semata-mata ritualistik, tetapi menyentuh aspek psikologis dan eksistensial manusia (Sofia et al., 2025).

Dalam pandangan Mulyadi (2017), agama merupakan suatu sistem nilai dan keyakinan yang memiliki manifestasi fisik dalam kehidupan sehari-hari, dan keagamaan adalah aktualisasi dari sistem tersebut dalam bentuk perilaku, komitmen, dan pengabdian kepada Tuhan. Ia menekankan bahwa keagamaan yang sejati tidak hanya berhenti pada pengakuan iman, tetapi harus diwujudkan dalam kehidupan nyata berupa kepatuhan, akhlak mulia, dan kontribusi positif terhadap masyarakat. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keagamaan adalah suatu bentuk pengalaman dan penghayatan spiritual yang diimplementasikan dalam perilaku, sikap, dan komitmen seseorang terhadap ajaran agama. Keagamaan menjadi indikator sejauh mana ajaran agama telah menyatu dalam kehidupan seseorang, baik secara individu maupun dalam konteks sosial. Seseorang yang religius tidak hanya menjalankan

ritual ibadah, tetapi juga menampilkan moralitas dan akhlak yang baik dalam hubungan sosialnya.

**c. Hubungan Agama dan Moral**

Agama dan moral memiliki hubungan yang sangat erat dan saling melengkapi. Keduanya merupakan pondasi penting dalam membentuk karakter dan kepribadian individu, serta memainkan peran krusial dalam menciptakan kehidupan sosial yang harmonis dan beradab. Agama memberi pedoman normatif dan transendental mengenai apa yang dianggap benar dan salah, baik dan buruk, sedangkan moral mengatur perilaku manusia dalam konteks sosial berdasarkan nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat. Agama merupakan sumber utama nilai-nilai moral (Nurzakiyah, 2018). Mereka menegaskan bahwa dalam banyak tradisi keagamaan, ajaran moral merupakan bagian integral dari doktrin agama itu sendiri. Dalam Islam misalnya, nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang, dan tanggung jawab tidak hanya dianjurkan, tetapi diperintahkan sebagai bagian dari ibadah dan ketaatan kepada Tuhan. Artinya, moral dalam konteks agama bukan sekadar norma sosial, tetapi juga merupakan bentuk pengabdian spiritual. Menurut White (2004), menjelaskan bahwa moral dan agama memiliki titik temu dalam hati nurani manusia. Mereka menyebutkan bahwa agama berperan menghidupkan dan mengasah kepekaan hati nurani

agar manusia mampu membedakan mana yang benar dan salah secara jernih. Mereka juga menyebutkan bahwa moral yang bersumber dari agama memiliki keunggulan karena tidak hanya mengandalkan akal, tetapi juga didasarkan pada wahyu ilahi, yang diyakini memiliki kebenaran mutlak dan universal. Dalam pandangan agama tidak hanya memberikan aturan moral yang tegas, tetapi juga membentuk etos kerja dan pola hidup individu. Agama berfungsi untuk memberi makna dalam hidup dan memberikan arah yang jelas dalam pengambilan keputusan, yang berdampak pada tindakan moral yang akan dilakukan oleh individu dalam masyarakat (Widiarti et al., 2025). Dengan demikian, dapat agama dan moral memiliki hubungan yang saling menopang dan memperkuat. Agama memberikan landasan metafisis dan normatif bagi nilai-nilai moral, sementara moral menjadi bukti nyata dari penghayatan keagamaan seseorang. Dalam konteks masyarakat yang religius, seperti Indonesia, hubungan antara agama dan moral sangat penting dalam membentuk tatanan kehidupan sosial yang adil, harmonis, dan bermartabat.

Moral keagamaan merupakan sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan ajaran agama yang dianut khususnya, agama Islam. Mengajarkan untuk jujur, peduli pada orang lain dan bertanggung jawab atas apa yang kita lakukan.

Nilai-nilai ini memengaruhi cara kita bersikap, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat bergaul di masyarakat. Terutama di media sosial, moral keagamaan menjadi penting untuk mencegah hal-hal buruk seperti komentar kasar (toksisitas) dan mengganggu orang lain secara sengaja (*trolling*). Kedua hal itu jelas bertentangan dengan ajaran agama yang mengajarkan sopan santun dan menghormati sesama. Jadi, bisa disimpulkan bahwa moral keagamaan bukan hanya soal mengikuti aturan agama, tapi juga soal menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan nyata, termasuk saat berkomunikasi secara online. Dengan begitu, iman yang kita miliki bisa tercermin dalam tindakan yang baik dan membawa dampak positif bagi orang lain.

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dilakukan oleh Ikrar (2020) dalam skripsinya yang berjudul “ Pengaruh *Game Mobile Legends* BANG-BANG Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa’e Kelurahan Telempunua Kecamatan Suppa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh *Game Mobile Legends* BANG- BANG Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa’e. Persamaan penelitian tersebut yang akan peneliti lakukan

adalah sama – sama membahas tentang perilaku dan etika bermain. Adapun perbedaannya adalah penelitian tersebut melihat bagaimana pengaruh *game Mobile Legends* bang- bang terhadap hasil belajar dan solat.

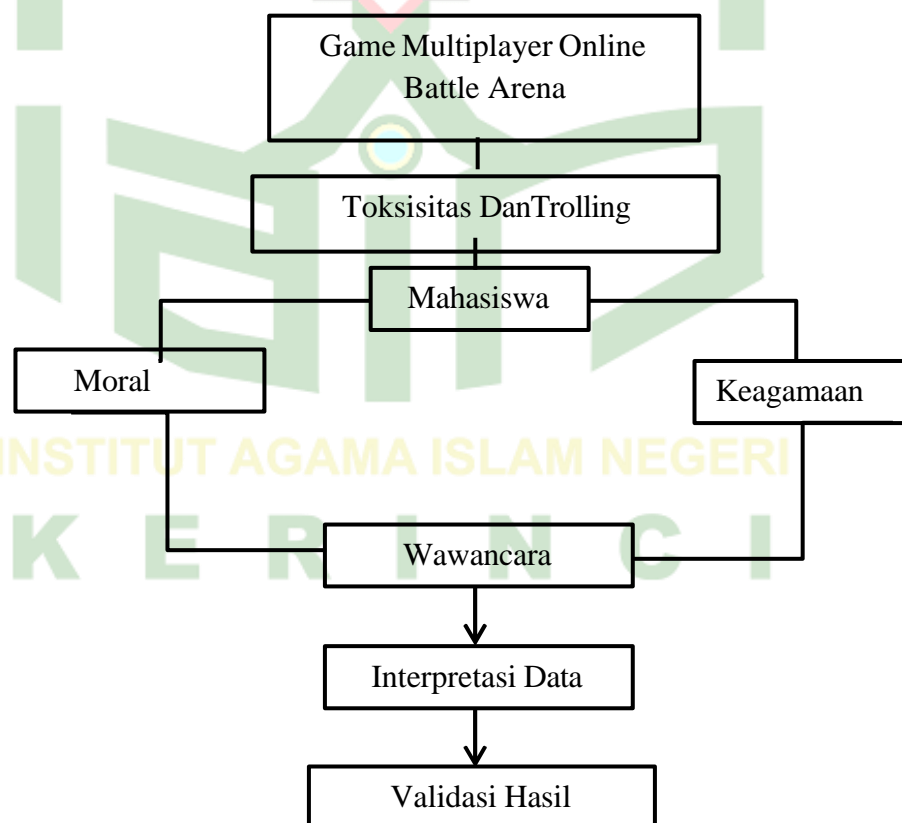
2. Penelitian dilakukan oleh Sardi (2023) dalam skripsinya yang berjudul “ Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang Tebing Kecamatan Peranap Kabupaten Indragiri Hulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Semelinang. Persamaan penelitian tersebut yang akan peneliti lakukan adalah sama- sama membahas tentang dampak *game online* dan perilaku. Adapun perbedaannya adalah penelitian tersebut melihat bagaimana kecanduan *game online* terhadap remaja.
3. Penelitian dilakukan oleh Fashihullisan (2022) dalam skripsinya yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di Darul Ma’rif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di Darul Ma’rif. Persamaan penelitian tersebut yang akan peneliti lakukan adalah sama – sama membahas tentang akhlak siswa. Adapun perbedaannya adalah penelitian tersebut melihat dampak negatif dan positif bermain *game online*.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini, *game multiplayer online battle arena* (MOBA) menjadi pusat kajian utama, dimana fenomena toksisitas dan *trolling* sering terjadi di dalamnya. Mahasiswa jurusan PAI IAIN Kerinci tahun akademik 2024/2025 menjadi subjek penelitian karena mereka merupakan bagian dari komunitas pemain yang dapat mengalami dan memberikan respon terhadap perilaku tersebut. Untuk memahami lebih lanjut, penelitian ini juga mengaitkan moral keagamaan yang menjadi acuan dalam menilai bagaimana mahasiswa menghadapi fenomena toksisitas dan *trolling* dalam *game*.

Dalam memahami hubungan antara variabel-variabel tersebut, penelitian ini menggunakan metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa yang aktif bermain *game* MOBA untuk mengetahui sejauh mana mereka mengalami atau bahkan terlibat dalam perilaku toksisitas dan *trolling*. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk menggali pandangan mereka mengenai bagaimana moral keagamaan berperan dalam membentuk sikap mereka terhadap perilaku negatif dalam *game*. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memperoleh data langsung dari mahasiswa untuk memahami pola perilaku serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah interpretasi data, di mana hasil wawancara dianalisis untuk menemukan pola dan makna dari perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA. Interpretasi data ini akan memperlihatkan bagaimana mahasiswa merespons fenomena tersebut, dari sudut pandang keislaman maupun moral keagamaan. Selanjutnya, dilakukan validasi data guna memastikan keakuratan dan kebenaran hasil penelitian. Dengan validasi yang baik, kesimpulan yang dihasilkan dapat lebih kuat dan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang hubungan antara *game* MOBA, toksisitas dan *trolling*, serta moral keagamaan.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian deskriptif. Kualitatif adalah suatu prosedur pengumpulan data yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dengan fenomena dan perilaku tertentu (Waruwu, 2024). Maka dapat kita definisikan bahwa pendekatan kualitatif deskriptif merupakan penyelidikan yang mendalam terhadap sebuah kajian fenomena, perspektif, pengalaman maupun latar belakang sesuatu yang sedang diteliti.

Penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena sebagaimana adanya (khususnya oleh perspektif subjek) yang diuraikan dalam konteks berupa kata dan kalimat terutama yang alami menggunakan pendekatan berbeda yang dikandungnya.

Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini dengan menggunakan penelitian analisis naratif dan penelitian historis. Analisis naratif yang didasarkan pada analisis terhadap suatu narasi tertentu. Sedangkan penelitian historis merupakan penelitian yang meneliti suatu kasus, peristiwa, atau fenomena yang terjadi masa lalu. Jadi, dalam pendekatan dalam penelitian ini peneliti mencoba mengungkapkan masalah yang ada berkaitan dengan analisis dampak toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral keagamaan.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian tentang dampak toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral keagamaan, Lokasi penelitian ini dilakukan di Kampus 2 Institut Agama Islam Negeri Kerinci Desa Sungai Liuk. Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh.

## **C. Objek Dan Subjek Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Objek adalah apa yang diteliti atau diteliti oleh peneliti dalam konteks penelitian tertentu. Objek penelitian dapat berupa sesuatu yang berbeda-beda, misalnya individu, kelompok, fenomena alam, konsep atau kesatuan lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Objek penelitian memegang peranan sentral dalam menentukan tujuan penelitian dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan. Dengan kata lain, objek penelitian merupakan fokus utama yang membantu peneliti merumuskan pertanyaan penelitian dan mencapai pemahaman mendalam tentang topik penelitian. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah permasalahan yang diteliti, yaitu toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA terhadap moral keagamaan, Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Kampus Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

### **2. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian adalah orang perseorangan, kelompok atau badan yang menjadi subjek penelitian atau partisipan.

Objek penelitian adalah objek penelitian yang memberikan informasi yang diperlukan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan. Subyek penelitian dapat berupa individu, kelompok, benda fisik atau fenomena, tergantung bidang penelitian dan metode yang digunakan. Pemilihan topik penelitian yang sesuai dan aspek etika topik penelitian merupakan aspek penting dalam perencanaan penelitian. Sedangkan Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan PAI semester 2 tahun akademik 2024/2025 yang bermain *game multiplayer online battle arena*.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini prosedur dipakai dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Peneliti melakukan observasi partisipatif terhadap perilaku subjek ketika sedang bermain *game* MOBA, baik secara langsung maupun melalui dokumentasi rekaman. Fokus observasi diarahkan pada ekspresi verbal (*chat* dalam *game*, kata-kata kasar, *trolling*), ekspresi emosional (marah, frustrasi, cenderung menyerang), dan perubahan sikap pasca bermain. Observasi juga mencatat interaksi sosial subjek sehari-hari dalam lingkungan kampus. Untuk melakukan observasi yang baik, penulis perlu mencatat hal-hal yang akan diobservasi dan menyusunnya dalam bentuk pedoman observasi.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti (pewawancara) dan subjek penelitian (responden). Tujuan utama dari wawancara dalam proposal penelitian adalah untuk mengumpulkan informasi, pandangan, atau perspektif yang mendalam tentang topik penelitian yang telah ditentukan dan dapat melibatkan serangkaian pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya atau interaksi yang lebih terbuka yang memungkinkan responden memberikan tanggapan yang lebih mendalam. Hal ini bergantung pada jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan. Wawancara dapat digunakan untuk menggali pemahaman yang lebih dalam, menjelaskan konsep, mendapatkan wawasan dari sudut pandang subjek, atau mengumpulkan data yang tidak dapat diperoleh melalui metode lain.

Sebelum wawancara dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun substansi wawancara penelitian dan menyiapkan pertanyaan sesuai yang terkait judul Analisis Dampak Toksisitas Dan *Trolling* Dalam *Game* Moba Terhadap Moral Keagamaan, Oleh karena itu, sebelum wawancara list pertanyaan harus sesuai dengan penggalan data dan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan, dengan tujuan menggali lebih dalam data yang dibutuhkan.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pendukung data, diantaranya berupa tangkapan layar (*screenshot*), rekaman obrolan obrolan dalam *game* (*chat log*), serta catatan perilaku dari hasil observasi dan transkrip wawancara.

### E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun ke lapangan sendiri, baik pada melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan.

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara dan alat perekam untuk memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data terkait dampak toksistas dan *trolling* dalam *game* moba terhadap moral keagamaan pada mahasiswa PAI di kampus.

### F. Keabsahan Data

Triangulasi penyajian kredibilitas ini diartikan sebagai upaya pengecekan data dalam suatu penelitian dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, dimana peneliti tidak hanya menggunakan satu sumber data, metode pengumpulan data atau hanya menggunakan pemahaman pribadi tanpa melakukan pengecekan kembali

(Nurfajriani et al., 2024). Dalam penelitian ini digunakan tiga triangulasi, yaitu:

### **1. Triangulasi Sumber**

Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data penelitian yang diperoleh dari Pemain MOBA muslim yang terkena toksisitas dan *trolling* di *game* MOBA.

### **2. Triangulasi Metode**

Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Jika data yang dihasilkan berbeda maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap paling benar. Dalam triangulasi metode ini peneliti menggunakan metode wawancara

### **3. Triangulasi Waktu**

Waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Dalam melakukan pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, sehingga ditemukan kepastian datanya. Dalam triangulasi waktu dalam penelitian dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 minggu, 1 minggu pengumpulan data dan 1 minggu pengolahan data meliputi penyajian dalam bentuk proposal.

## **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Rifa'i (2023), menganalisis data dalam penelitian kualitatif adalah ketika mengumpulkan data. Sehingga data itu dapat direduksi, reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema tertentu.

Aktivitas dalam analisa data, yaitu :

### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan data di lapangan baik melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Data – data tersebut diperoleh dari sumber – sumber yang telah dipilih.

### **2. Reduksi Data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal – hal yang pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Kegiatan ini bertujuan untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal – hal yang penting yang muncul dari catatan dan pengumpulan data.

### **3. Penyajian Data**

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menemukan sesuatu makna dari kata – kata yang diperoleh, kemudian disusun secara sistematis dan logis dari informasi yang kompleks menjadi sederhana namun selektif sehingga bisa lebih

mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak toksisitas *game* MOBA dan perilaku *trolling* pada pemain yang beragama Islam dan moral keagamaan bermain *game* mereka. Beberapa kesimpulan dapat diambil dari hasil wawancara dan analisis yaitu :

Toksisitas dan *trolling* mempunyai dampak yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA memiliki dampak yang signifikan terhadap pemain, baik secara pribadi maupun dari segi nilai-nilai Islam dan etika bermain. Pemain sering kali merasa kesal dan stres dengan perilaku negatif tersebut. Melawan nilai-nilai Islam, Responden menyatakan bahwa toksisitas dan *trolling* dalam *game* seringkali bertentangan dengan nilai-nilai Islam seperti etika, sopan santun, dan menghormati orang lain. Hal ini menimbulkan konflik antara keyakinan agama dan perilaku di dunia maya. Dampak terhadap etika bermain *game*, toksisitas dan perilaku *trolling* juga merugikan etika bermain *game* pemain. Perilaku negatif ini dapat memengaruhi pemain dan mereka mulai mengadopsinya, yang pada akhirnya merusak etika bermain *game* mereka. Dampak negatif dari toksisitas dan perilaku *trolling* dalam *game* MOBA menyoroti perlunya solusi

yang efektif. Pengembang *game*, organisasi pemain, dan komunitas *game* harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan *game* yang lebih positif dan inklusif.

Penelitian ini memberikan informasi berharga tentang bagaimana perilaku toksisitas dan *Trolling* dalam *game* MOBA dapat memengaruhi pemain yang menganut agama Islam dan nilai-nilai etika bermainnya. Dengan memahami lebih dalam mengenai dampak negatif ini, diharapkan dapat menemukan cara yang lebih efektif untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih bersahabat dan menyenangkan yang mendukung perkembangan pemain secara positif.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Deskripsi Umum IAIN Kerinci**

Keberadaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci berawal dari Fakultas Syari'ah Muhammadiyah yang berdiri pada tahun 1964 (Zonal, 2024). Upaya peningkatan status Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Kerinci menjadi sebuah perguruan tinggi yang digagas oleh pimpinannya ternyata mendapat dukungan dari masyarakat dan Organisasi Masyarakat Islam Kerinci, baik yang berada di daerah maupun yang berdomisili di luar daerah.

Upaya penegerian Fakultas Syari'ah Muhammadiyah beriringan dengan usaha Pemda Tk. 1 Jambi bersama tokoh-tokoh masyarakatnya untuk mendirikan IAIN di Jambi, Pada waktu itu pula Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh akan dimasukkan ke IAIN Raden Patah Palembang dan akan diresmikan oleh rektornya (Zonal, 2024). Sementara Prof Dr. Mahmud Yunus menawarkan agar Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh dinegerikan dan menjadi bagian dari IAIN Imam Bonjol Padang, tetapi oleh Pemda Tk. 1 Jambi dan keinginan masyarakat Kerinci, Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh harus menjadi bagian dari IAIN STS Jambi yang sedang diusahakan. IAIN STS Jambi pada saat itu sudah memiliki satu fakultas negeri. Untuk memenuhi keinginan masyarakat, para ulama,

Pemda Tk. II Kerinci dan Pemda Tk. 1 Jambi, maka Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Kerinci diusulkan menjadi satu fakultas di lingkungan IAIN STS Jambi bersama-sama dengan Fakultas Syari'ah IAIN Raden Patah Palembang Cabang Jambi, Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Ushuluddin Yayasan Perguruan Tinggi alMa'arif Jambi.

Setelah diadakan acara peresmian berdirinya IAIN SIS Jambi. maka sore Jum'at tanggal 8 September 1967 itu, K.H. Daud Qahiri dan rekan-rekan mengajak bertemu dengan Kepala Biro Perguruan Tinggi Depag RI (Zonal, 2024). Dalam pertemuan itu, diperoleh kesepakatan untuk segera menegerikan Fakultas Syariah Muhammadiyah Sungai Penuh, dan berkas permohonan disetujui dengan melengkapi persyaratan tambahan. Usaha ini betul-betul membuahkan hasil yang diharapkan, karena ditetapkan SK penegerian Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh Kerinci yaitu SK Menteri Agama RI Nomer 116 tahun 1967 tanggal 27 September 1967 tentang penegerian Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh menjadi Fakultas Syari'ah IAIN Sulthan Thaha Saipuddin cabang Kerinci. Lima tahun pasca penegerian fakultas ini, tepatnya setelah keluar Surat Keputusan Menteri Agama No. 69 tahun 1982 bahwa Fakultas Syari'ah yang ada pada lingkungan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ditingkatkan statusnya dari Fakultas Madya dan berhak menyelenggarakan perkuliahan tingkat doctoral.

Sehubungan dengan keluarnya status tersebut bagi IAIN STS Jambi, maka sejak tahun 1982 Fakultas Syari'ah IAIN STS Jambi di Kerinci berubah menjadi Fakultas Syari'ah IAIN STS di Kerinci yang merupakan salah satu fakultas induk dan berada di daerah kabupaten yang berjarak + 450 KM dari IAIN Induk (di Provinsi) dan hanya dapat diakses melalui jalur/transportasi darat dengan waktu tempuh antara 9 sampai 12 jam.

Eksistensi Fakultas-fakultas daerah dalam perkembangannya dihadapkan pada tuntutan perubahan masyarakat dan kebijakan pemerintah dengan tingkat kompleksitas yang hampir sama dengan tuntutan yang dihadapi oleh IAIN induk. Sementara itu, dalam statusnya sebagai fakultas daerah, lembaga ini cenderung terbatas ruang geraknya dalam mengantisipasi tuntutan-tuntutan yang terus berkembang (Zonal, 2024). Disisi lain, kehadiran fakultas daerah juga dapat dipandang sebagai beban tambahan bagi manajemen IAIN induk sendiri. Dengan demikian, merasionalisasikan kelembagaan fakultas dengan menghilangkan duplikasi dan mengembangkan fakultas-fakultas menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam negeri (STAIN) merupakan pilihan kebijakan yang sangat strategis (Panduan Akademik, 2021). Pada tahun 1997 keluarlah Keputusan Presiden Republik Indonesia No.11 tahun 1997 tentang pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kerinci, Menteri Agama Republik Indonesia.

Pada tanggal 30 Juni 1997 M, secara resmi melaksanakan Pembukaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri diseluruh Indonesia yang berjumlah 33 lembaga, termasuk meresmikan Fakultas Syari'ah di Kerinci menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kerinci dan diadakan acara serah terima alih status dari Rektor IAIN STS Jambi kepada pejabat sementara (Pjs) Ketua STAIN Kerinci. Pada tahun pertama menjadi STAIN (1997), telah dibuka program pendidikan profesi Akta IV, pada tahun 1998/1999 dibuka lagi program Pendidikan Akademik S1 Jurusan Tarbiyah, dengan dua Jurusan (PAI dan KI) serta 1 (satu) Program Pendidikan Profesional, yaitu Diploma Dua (D-2).

Pada tahun akademik 1998/1999 STAIN Kerinci sudah memiliki Program Pendidikan Profesi, yaitu Akta IV dan Diploma Dua/D-2 (PGA) dan PGMI) dan 2 (dua) program pendidikan Akademik S1, yaitu:

a. Jurusan Syari'ah dengan 2 (dua) Program Studi yaitu:

Akhwat al- Asyakhshiyah (AS) dan Muamalah (M).

b. Jurusan Tarbiyah, dengan 2 (dua) Program Studi, yaitu:

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Kependidikan Islam (KI).

Keadaan ini berjalan sampai tahun 2003, dan pada tahun akademik 2004/2005 pada Jurusan Tarbiyah telah diselenggarakan pula Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Inggris, dan pada tahun 2005/2006 dibuka lagi Program Studi Tadris

Matematika dan Tadris Biologi, lalu direncanakan pula untuk tahun 2006/2007 akan dibuka Jurusan PGMI/PGSD jenjang pendidikan S-1. akan tetapi tidak dapat terlaksana karena berbagai kendala dan pertimbangan lainnya (Zonal, 2024). Kemudian sejak tahun 2016 s/d sekarang berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2016 sebagai hasil dari perjuangan pimpinan, tim/panitia dan stakeholder terkait saat itu, status lembaga ini beralih dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kerinci menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Setelah menjadi IAIN Kerinci dan memiliki rektor baru pada tahun 2021 di bawah kepemimpinan bapak Rektor Prof. Dr.H. As'ari,M.Ag IAIN Kerinci telah menegaskan komitmennya untuk mewujudkan perubahan yang lebih baik. Salah satu visi utamanya adalah mengangkat status institusi ini menjadi Universitas Islam Negeri Kerinci. Transformasi ini bukan hanya sekedar perubahan nama, tetapi juga melibatkan pengembangan yang menyeluruh dalam berbagai sektor. Salah satunya adalah melalui pengembangan jurusan baru yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi institusi dengan kebutuhan masyarakat dan zaman (Zonal, 2024). Langkah ini sejalan dengan upaya untuk memperluas jangkauan dan kontribusi IAIN Kerinci dalam memajukan pendidikan tinggi Islam di Indonesia. Menurut Zonal (2024) jurusan di IAIN Kerinci pada tahun 2024 adalah sebagai berikut :

- 1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK)
  - a. Pendidikan Agama Islam (PAI)
  - b. Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
  - c. Manajemen Pendidikan Islam (MPIO)
  - d. Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
  - e. Tadris Bahasa Inggris (TBI)
  - f. Tadris Matematika (TMTK)
  - g. Tadris Biologi (Tbio)
  - h. Tadris Kimia (Tkim)
  - i. Tadris Fisika (Tfis)
  - j. Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
  - k. Pendidikan Profesi Guru (PPG)
- 2) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI)
  - a. Perbankan Syari'ah (PBS)
  - b. Ekonomi Syari'ah (ES)
  - c. Manajemen Bisnis Syari'ah (MBS)
  - d. Manajemen Keuangan Syari'ah (MKS)
- 3) Fakultas Syari'ah (FAKSYAR)
  - a. Hukum Keluarga Islam (HKI)
  - b. Hukum Ekonomi Syari'ah (HES)
  - c. Hukum Pidana Islam (HPI)
  - d. Hukum Tata Negara (HTN)
- 4) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD)

- a. Manajemen Dakwah (MD)
- b. Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT)
- c. Sejarah Peradapan Islam (SPI)
- d. Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.

## 2. Letak Geografis IAIN Kerinci

Menurut Selvi (2019) Alamat : Komplek Kampus IAIN Kerinci, Jl. Kapten Muradi, Kecamatan Sungai Liuk, Kota Sungai Penuh. Propinsi Jambi, Kode Pos : 37112. Telp: (0748) 21065 (Zonal, 2024).

## 3. Visi Dan Misi IAIN Kerinci

### a. VISI

Unggul dalam Pengkajian dan Pengembangan Keislaman, Sains, Budaya, Seni, dan Karakter untuk Mewujudkan Masyarakat yang Religius, Cerdas, Moderat, dan Berakhlak Mulia.

### b. MISI

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran yang memadukan nilai-nilai keislaman, sains, budaya, seni dan karakter.
- 2) Melaksanakan dan mengembangkan penelitian dalam bidang keislaman, sains, budaya, seni dan karakter serta mempublikasikannya.

- 3) Menyelenggarakan pengabdian yang berbasis riset untuk meningkatkan kualitas kehidupan sosial budaya dan keagamaan masyarakat.
- 4) Menjalinkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala lokal, nasional, regional dan internasional dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

#### **4. Jurusan Pendidikan Agama Islam**

Jurusan Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu jurusan yang sudah ada sejak tahun akademik 1998/1999 STAIN Kerinci hingga dialihstatuskan menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci saat ini (Zonal, 2024). Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kerinci merupakan penyelenggara pendidikan dan pengajaran bidang Pendidikan Agama Islam. Jurusan ini sebagai pengembang kegiatan akademik dan keilmuan berupaya mempersiapkan lulusan sebagai Sarjana Pendidikan (S.Pd) yang profesional dan dapat berkiprah dibidang ilmu pendidikan Islam dan umum. Adapun visi dan misi jurusan PAI adalah sebagai berikut:

- a. VISI

Menjadi Jurusan Pendidikan Agama Islam yang “unggul, kompetitif, inovatif, dan berkarater islami.

## b. MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang unggul dalam pendidikan agama islam.
2. Menyelenggarakan dan mengembangkan keilmuan islam secara inovatif dalam bidang penelitian yang bermutu ditingkat nasional dan internasional
3. Menyelenggarakan pelayanan akademik yang transparan dan akuntabel kepada civitas akademika.
4. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis riset dalam pemanfaatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.
5. Menjalni kerjasama bidang pendidikan agama islam dengan perguruan tinggi lain dan madrasah/sekolah.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Perilaku Toksisitas Dan *Trolling* Dikalangan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci

Fenomena toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA banyak terjadi di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) terkhususnya angkatan 2024 di IAIN Kerinci. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa toksisitas dan *trolling* menjadi salah satu persoalan sosial yang muncul di ruang digital mahasiswa.

### a. Perilaku Toksisitas Dikalangan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa perilaku toksisitas merupakan salah satu bentuk perilaku yang cukup sering muncul dalam aktivitas bermain *game* MOBA di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci angkatan 2024. Toksisitas sendiri dapat dipahami sebagai perilaku negatif yang ditunjukkan pemain berupa komunikasi verbal yang kasar, hinaan, ejekan, hingga luapan emosi yang berlebihan yang diarahkan kepada rekan setim maupun lawan. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti karena meskipun mahasiswa PAI mendapatkan bekal ilmu agama dan nilai moral di bangku kuliah, kenyataannya ketika terlibat dalam dunia permainan digital, sebagian dari mereka tetap memperlihatkan perilaku yang tidak sesuai dengan ajaran Islam maupun etika sosial.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika mahasiswa bermain *game* MOBA, terlihat bahwa ekspresi toksisitas biasanya muncul dalam momen-momen tertentu, terutama ketika tim berada dalam kondisi tertekan atau mengalami kekalahan. Pada saat itu, komunikasi dalam bentuk *chat* maupun *voice chat* kerap dipenuhi dengan kata-kata kasar, hinaan terhadap kemampuan bermain, dan bahkan ejekan pribadi. Hal ini dikuatkan dengan

pernyataan dari Agung Prayoga mahasiswa PAI angkatan 2024 yang mengatakan:

“Kalau lagi main sering muncul kata-kata kasar kak, apalagi kalau ada tim yang mainnya jelek atau bikin kalah. Kadang langsung dibilang noob atau beban.” (AP, 11 Juni 2025).

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa situasi paling sering memicu perilaku toksisitas adalah ketika permainan tidak berjalan sesuai harapan. Kekalahan atau adanya anggota tim yang dianggap tidak kompeten menjadi pemicu utama munculnya kata-kata kasar yang bersifat merendahkan.

Mahasiswa lain juga menuturkan bahwa toksisitas sering terlihat dalam bentuk hinaan dan ejekan, bahkan tidak jarang membawa-bawa masalah di luar permainan. Hal ini dikuatkan juga dengan pernyataan dari Amaliya Aurel Lidista mahasiswa PAI Angkatan 2024 mengatakan:

“Biasanya kalau ada kawan yang salah langkah, langsung diejek. Ada juga yang pakai *chat* kasar, bahkan sampai bawa-bawa hal pribadi.” (AAL, 11 Juni 2025).

Hal ini menunjukkan bahwa toksisitas tidak hanya berhenti pada aspek permainan semata, tetapi juga dapat merembet ke hal-hal yang bersifat personal. Dengan demikian, dampak toksisitas tidak hanya menciptakan suasana permainan yang tidak

menyenangkan, tetapi juga berpotensi merusak hubungan sosial antar pemain.

Menariknya, sebagian mahasiswa juga mengakui bahwa mereka pernah terlibat dalam perilaku toksisitas meskipun dalam kondisi tertentu, misalnya ketika emosi tidak terkendali. Hal ini dituturkan dengan pernyataan dari Sigit Mahendra mahasiswa PAI Angkatan 2024 menuturkannya pengalamannya sebagai berikut:

“Saya pernah juga marah di *game*, ikut ngomel ke kawan tim. Tapi setelah itu nyesal, karena sadar nggak seharusnya ngomong begitu, apalagi kita mahasiswa PAI.” (SM, 11 Juni 2025).

Pernyataan ini menggambarkan adanya kesadaran reflektif dari mahasiswa bahwa perilaku toksisitas yang dilakukan sebenarnya tidak sejalan dengan identitas mereka sebagai mahasiswa PAI yang seharusnya menampilkan akhlak Islami, baik di dunia nyata maupun dunia digital. Penyesalan yang muncul setelah terlibat dalam perilaku toksisitas menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih memiliki sensitivitas moral dan kesadaran keagamaan, meskipun dalam praktiknya terkadang masih kalah oleh dorongan emosi saat bermain.

Dari rangkaian wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku toksisitas di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci angkatan 2024 muncul dalam berbagai bentuk

seperti penggunaan kata-kata kasar, hinaan, ejekan, serta ekspresi emosi berlebihan. Perilaku ini biasanya dipicu oleh kekalahan dalam permainan, kesalahan anggota tim, ataupun ketidakmampuan pemain dalam mengendalikan emosi. Meskipun demikian, sebagian mahasiswa mampu menyadari kekeliruan perilaku tersebut dan menjadikannya sebagai bahan evaluasi serta pembelajaran diri agar tidak mengulangi hal yang sama. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa toksisitas di kalangan mahasiswa PAI bukan hanya sekadar perilaku menyimpang dalam *game*, tetapi juga menjadi cermin bagaimana nilai-nilai moral dan keagamaan dihadapkan dengan tantangan nyata dalam dunia digital.

#### **b. Perilaku *Trolling* Di Kalangan Mahasiswa PAI Di IAIN**

##### **Kerinci**

Selain perilaku toksisitas, penelitian ini juga menemukan bahwa perilaku *trolling* merupakan fenomena yang cukup sering terjadi di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci angkatan 2024 ketika bermain *game* MOBA. Secara sederhana, *trolling* dapat dipahami sebagai tindakan sengaja mengganggu jalannya permainan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan tujuan permainan. Jika toksisitas lebih banyak diwujudkan melalui komunikasi verbal berupa kata-kata kasar, hinaan, atau luapan emosi, maka *trolling* cenderung muncul dalam bentuk tindakan

yang disengaja untuk merusak strategi, menurunkan moral tim, atau memancing emosi pemain lain.

Berdasarkan observasi peneliti, *trolling* biasanya dilakukan dalam kondisi tertentu, misalnya ketika seorang pemain merasa kecewa, marah, atau frustrasi terhadap jalannya permainan. Alih-alih tetap berusaha bermain dengan baik, pemain tersebut memilih untuk melampiaskan emosinya dengan cara merugikan timnya sendiri. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Nadiya Nur Afrianti Salah satu mahasiswa PAI angkatan 2024 menjelaskan:

“Kalau ada yang lagi marah, biasanya malah main asal-asalan. Sengaja mati biar tim kalah. Itu bikin emosi dan suasana *game* rusak.” (NNA, 19 Juni 2025).

Pernyataan ini menunjukkan bentuk *trolling* yang dikenal dengan istilah *feeding*, yaitu dengan sengaja membuat karakter yang dimainkan mati berulang kali. Akibatnya, tim kehilangan peluang untuk menang, sedangkan pihak lawan diuntungkan.

Bentuk *trolling* semacam ini tidak hanya merugikan secara teknis, tetapi juga merusak semangat dan motivasi tim dalam melanjutkan permainan.

Selain *feeding*, *trolling* juga sering muncul dalam bentuk provokasi melalui *chat* maupun penggunaan emote yang berlebihan. Hal ini diungkapkan oleh Agung Prayoga salah seorang mahasiswa PAI angkatan 2024 yang menuturkan:

“Kadang *trolling* itu malah sengaja buat bikin timnya ribut, jadi nggak fokus main. Pernah ada yang spam *emote* terus biar orang lain kesal.” (AP, 19 Juni 2025).

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa *trolling* tidak hanya terbatas pada aspek teknis permainan, tetapi juga menasar pada aspek psikologis pemain lain. Dengan memanfaatkan *chat* atau *emote*, pelaku *trolling* berusaha memancing kemarahan rekan satu tim, sehingga fokus mereka teralihkan dari permainan. Hal ini memperburuk suasana karena menimbulkan pertengkaran internal dan membuat strategi permainan tidak berjalan optimal.

Temuan lain yang menarik adalah adanya pengakuan dari sebagian mahasiswa bahwa mereka pernah terlibat dalam perilaku *trolling*, meskipun kemudian muncul rasa menyesal. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Zufri Juliardi mahasiswa PAI Angkatan 2024 mengatakan:

“Saya pernah ikut *trolling* juga, misalnya sengaja nggak bantu tim atau malah bikin gaduh. Tapi setelah itu jadi nyesal, soalnya sadar kalau itu merugikan dan nggak sesuai dengan nilai yang kita pelajari di PAI.” (ZJ, 19 Juni 2025).

Pengakuan ini memperlihatkan bahwa keterlibatan dalam *trolling* tidak sepenuhnya dilakukan tanpa kesadaran. Sebagian mahasiswa sadar bahwa perilaku tersebut salah, tetapi tetap melakukannya dalam kondisi emosional tertentu. Menariknya,

setelah permainan selesai, mereka melakukan refleksi diri dan menyadari bahwa tindakan *trolling* tersebut bertentangan dengan identitas mereka sebagai mahasiswa PAI yang seharusnya menjaga akhlak Islami dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk saat berada di ruang digital.

Berdasarkan rangkaian wawancara, dapat disimpulkan bahwa *trolling* di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci memiliki beberapa bentuk utama, yaitu bermain asal-asalan atau *feeding*, tidak mengikuti arahan strategi tim, provokasi melalui *chat* yang memancing emosi, serta penggunaan *emote* berlebihan sebagai bentuk sindiran atau ejekan. Semua bentuk tersebut memiliki satu tujuan yang sama, yaitu membuat suasana permainan menjadi tidak kondusif dan memicu konflik antar pemain.

Dari segi dampak *trolling* tidak hanya merugikan jalannya permainan, tetapi juga berpotensi memengaruhi hubungan sosial antar mahasiswa. Suasana kebersamaan dan sportivitas yang seharusnya terbentuk melalui permainan justru tergantikan dengan rasa kecewa, marah, dan pertengkaran. Hal ini dapat menurunkan semangat kerjasama tim, yang pada akhirnya menyalahi esensi permainan itu sendiri sebagai sarana hiburan, rekreasi, dan kebersamaan.

Namun demikian, pengalaman terlibat dalam *trolling* ternyata juga memberikan efek reflektif bagi sebagian mahasiswa. Kesadaran moral muncul ketika mereka menyadari bahwa tindakan tersebut tidak hanya merugikan tim, tetapi juga bertentangan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya menjaga adab, mengendalikan emosi, serta menjunjung tinggi nilai kejujuran dan sportivitas. Dengan demikian, meskipun *trolling* adalah perilaku negatif, ia juga dapat berfungsi sebagai sarana introspeksi diri bagi mahasiswa PAI untuk lebih menginternalisasi nilai-nilai moral keagamaan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk saat bermain *game* online.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa perilaku *trolling* di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci merupakan fenomena yang nyata, beragam bentuknya, dan seringkali dipicu oleh emosi sesaat. Meskipun lebih dominan membawa dampak negatif, pengalaman tersebut juga dapat bertransformasi menjadi pembelajaran moral bagi mahasiswa untuk lebih berhati-hati dalam bertindak dan menjaga akhlak Islami, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

## **2. Dampak Terhadap Moral Keagamaan**

Perilaku toksisitas dan *trolling* dalam *game* MOBA ternyata tidak hanya berpengaruh terhadap dinamika permainan, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI

di IAIN Kerinci. Moral keagamaan dalam penelitian ini dipahami sebagai sikap, perilaku, dan kepribadian yang sejalan dengan nilai-nilai ajaran Islam, seperti menjaga lisan, mengendalikan emosi, menahan diri dari perbuatan tercela, serta menampilkan akhlak mulia dalam interaksi sehari-hari. Mahasiswa PAI, sebagai calon pendidik agama, seharusnya dapat menjadi teladan dalam hal moralitas. Namun, temuan penelitian memperlihatkan bahwa interaksi intens dalam *game* daring, khususnya *game* bergenre MOBA, seringkali menghadapkan mereka pada situasi yang menantang nilai-nilai tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dampak toksisitas dan *trolling* terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain sikap di kehidupan nyata, etika berbicara, sensitivitas moral, pengelolaan emosi, hingga refleksi keimanan.

**a. Dampak Pada Sikap Di Dunia Nyata**

Sebagian mahasiswa mengakui bahwa pengalaman bermain *game* MOBA yang sarat dengan suasana emosional seringkali terbawa hingga ke kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku yang dialami di ruang digital tidak sepenuhnya berhenti pada dunia virtual, melainkan turut memengaruhi perilaku nyata. Salah seorang mahasiswa PAI angkatan 2024 yaitu Imam Syah Putra menyatakan:

“Kadang setelah main, apalagi kalau ada yang *toxic*, jadi dibawa emosi ke dunia nyata. Bawaannya marah-marah, bahkan ke hal lain di luar *game*.” (ISP, 25 juni 2025).

Dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa interaksi negatif di dalam *game* berpotensi merusak keseimbangan emosional mahasiswa. Emosi yang terbawa keluar dari permainan dapat menurunkan kualitas interaksi sosial mereka dengan orang lain, baik di lingkungan kampus maupun keluarga.

**b. Dampak Ucapan Kasar Terhadap Kehidupan Sehari-hari**

Selain memengaruhi sikap, kata-kata kasar yang kerap muncul dalam *game* juga meninggalkan jejak dalam kehidupan sehari-hari. Sejumlah mahasiswa mengaku bahwa kata-kata yang awalnya terasa asing dan tidak pantas, lama-kelamaan dianggap wajar setelah sering mendengar atau mengucapkannya. Salah satu mahasiswa PAI Angkatan 2024 Vemas Pebrian menuturkan:

“Awalnya kaget dengar kata-kata kasar, tapi lama-lama jadi biasa aja. Kadang tanpa sadar keluar juga kata-kata itu di luar *game*.” (VP, 25 juni 2025).

Temuan ini memperlihatkan bahwa perilaku toksisitas dapat mengikis sensitivitas moral mahasiswa terhadap pentingnya menjaga lisan. Padahal, Islam menekankan bahwa menjaga ucapan adalah bagian dari iman. Kebiasaan mendengar dan menggunakan kata-kata kasar berulang kali dapat membuat mahasiswa lebih permisif terhadap perilaku verbal yang sebenarnya bertentangan dengan ajaran agama.

**c. Penurunan Sensitivitas Moral Dan Munculnya Penyesalan**

Beberapa mahasiswa juga mengakui bahwa mereka pernah ikut terlibat dalam perilaku toksisitas, misalnya dengan memaki atau menghina rekan satu tim. Namun, setelah permainan selesai, muncul rasa menyesal dan kesadaran bahwa tindakan tersebut tidak pantas, terlebih lagi karena mereka adalah mahasiswa PAI. Seorang mahasiswa PAI 2024 yaitu Hairil menyatakan:

“Saya pernah ikut *toxic* juga, ngomel-ngomel di *game*. Tapi habis itu langsung nyesal, karena sadar kita mahasiswa PAI seharusnya bisa jaga lisan.” (HR, 27 Juni 2025).

Hal ini memperlihatkan bahwa walaupun ada penurunan sensitivitas moral akibat terbiasa menghadapi toksisitas, kesadaran keagamaan mahasiswa masih berperan penting sebagai rem untuk melakukan introspeksi diri. Penyesalan yang muncul menunjukkan bahwa perilaku toksik bukanlah hal yang sepenuhnya diterima, melainkan sesuatu yang tetap dianggap salah dan perlu dihindari.

#### **d. Perubahan Moral Sebelum Dan Sesudah Bermain *Game***

Bermain *game* MOBA dalam jangka waktu yang cukup lama juga membawa perubahan moral yang dirasakan mahasiswa. Ada yang menjadi lebih cepat marah karena terbiasa dengan suasana kompetitif, namun ada pula yang justru mengambil hikmah dari pengalaman tersebut. mahasiswa Salah Satu mahasiswa PAI angkatan 2024 yaitu Haziq Zen menyampaikan:

“Dulu saya gampang terpancing marah, tapi setelah sering kena *toxic*, sekarang saya belajar sabar, nggak gampang balas.” (HZ, 24 Juni 2025)

Dari pernyataan ini terlihat bahwa dampak moral tidak sepenuhnya negatif. Ada mahasiswa yang mampu menjadikan pengalaman menghadapi toksisitas sebagai sarana melatih kesabaran, meningkatkan pengendalian diri, serta memperbaiki cara merespons provokasi.

**e. Pengaruh Terhadap Etika Berbicara Dan Interaksi Sosial**

Toksisitas dan *trolling* juga memengaruhi cara mahasiswa berbicara dan berinteraksi dengan orang lain. Sebagian mengakui bahwa gaya komunikasi dalam *game* kadang terbawa ke lingkungan sehari-hari. Hal ini bisa berdampak negatif, misalnya menjadikan mereka terbiasa berbicara dengan nada keras atau kasar. Namun, di sisi lain, pengalaman tersebut juga melatih mereka untuk lebih aktif berkomunikasi dan berani menyampaikan pendapat. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Agung Prayoga mahasiswa PAI Angkatan 2024 menyatakan :

“Kalau sering main, cara ngomong jadi agak kasar. Tapi di sisi lain juga bikin lebih berani bicara saat diskusi, karena terbiasa komunikasi di *game*.” (AP, 24 Juni 2025).

Pernyataan ini memperlihatkan adanya dua sisi dari dampak toksisitas dan *trolling* terhadap etika berbicara di satu sisi berpotensi

melemahkan adab Islami dalam menjaga lisan, tetapi di sisi lain dapat memperkuat kepercayaan diri mahasiswa dalam berkomunikasi.

**f. Dampak Terhadap Pengelolaan Emosi Dan Peran Keimanan**

Permainan MOBA dengan suasana kompetitif menuntut mahasiswa untuk mampu mengelola emosi. Sebagian mahasiswa mengakui bahwa pengalaman menghadapi toksisitas dan *trolling* mendorong mereka untuk lebih berhati-hati dalam mengendalikan diri. Dalam hal ini, keimanan berperan penting sebagai pengendali agar tidak larut dalam amarah. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Nadiya Aurel Lidista mahasiswa PAI Angkatan 2024 yang menyatakan:

“Kalau ada yang *toxic*, kadang saya tahan diri, ingat kita mahasiswa PAI. adu harus bisa kontrol emosi, jangan sampai dibawa marah.” (NAL, 25 Juni 2025).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa nilai keagamaan menjadi benteng moral bagi mahasiswa. Kesadaran bahwa mereka adalah mahasiswa PAI membantu mereka untuk lebih menginternalisasi ajaran Islam dalam situasi yang penuh provokasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa dampak toksisitas dan *trolling* terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI IAIN Kerinci bersifat kompleks dan ganda. Di satu sisi, fenomena ini dapat menurunkan kualitas moral dan sensitivitas mahasiswa terhadap adab Islami. Namun di sisi lain, pengalaman yang sama juga

dapat menjadi sarana introspeksi diri, latihan pengendalian emosi, serta penguatan nilai-nilai keagamaan dalam menghadapi tantangan dunia digital. Dengan demikian, toksisitas dan *trolling* bukan hanya problem sosial dalam *game*, tetapi juga merupakan ujian moral yang menuntut mahasiswa PAI untuk lebih berhati-hati dalam bersikap dan menjaga akhlak Islami, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

### 3. Upaya Mahasiswa PAI Menjaga Moral Keagamaan Dalam

#### Menghadapi Situasi *Toxic Di Game*

Upaya mahasiswa PAI IAIN Kerinci angkatan 2024 memiliki beragam cara dalam menjaga moral keagamaan ketika berhadapan dengan perilaku toksisitas dan *trolling* di *game* MOBA. Meskipun suasana *game* sering kali penuh emosi dan provokasi, mereka tetap berusaha untuk tidak larut dalam perilaku negatif. Kesadaran tersebut muncul dari identitas mereka sebagai mahasiswa PAI yang dituntut mampu menjaga akhlak Islami, baik di dunia nyata maupun di ruang digital.

Dalam wawancara, beberapa mahasiswa PAI angkatan 2024 menuturkan bahwa mereka berusaha menjaga sikap Islami dengan tidak membalas kata-kata kasar dari pemain lain. Mereka lebih memilih diam, fokus pada jalannya *game*, atau bahkan menonaktifkan fitur *chat* agar tidak terpancing emosi. Salah seorang mahasiswa PAI angkatan 2024 yaitu Febrianti mengatakan:

“Kalau main *game*, saya usahakan tetap sopan kak, nggak balas kalau ada yang *toxic*. Lebih baik diam atau fokus main aja.” (FT, 2 Juli 2025).

Selain menjaga sikap pribadi, sebagian mahasiswa juga memilih untuk menasihati teman satu tim yang menunjukkan perilaku toksik. Hal ini dianggap penting untuk menjaga suasana *game* tetap sehat dan tidak menimbulkan konflik berkepanjangan. Sebagaimana disampaikan oleh Haziq Zen mahasiswa PAI angkatan 2024:

“Kalau kawan sendiri yang *toxic*, saya pernah nasihati langsung, bilang jangan kasar. Kita kan main buat hiburan, bukan buat ribut.” (HZ, 2 Juli 2025).

Temuan ini menunjukkan adanya upaya nyata mahasiswa PAI angkatan 2024 untuk tidak hanya menjaga dirinya sendiri, tetapi juga memberi pengaruh positif kepada lingkungan sekitar, meskipun dalam ruang digital.

Mahasiswa PAI angkatan 2024 juga berusaha mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban kuliah maupun tanggung jawab lain. Kesadaran ini muncul karena mereka menyadari bahwa *game* memang bisa menjadi hiburan, tetapi tidak boleh sampai melalaikan kewajiban akademik dan ibadah. Seorang mahasiswa PAI angkatan 2024 yaitu Hairil yang menyatakan:

“Kalau saya biasanya main malam setelah tugas selesai. Jadi mainnya nggak ganggu kuliah atau kewajiban lain.” (HR, 23 Juli 2025).

Hal ini memperlihatkan adanya kedewasaan dalam menempatkan *game* hanya sebagai aktivitas tambahan, bukan prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mahasiswa mampu menyeimbangkan antara dunia akademik, ibadah, dan hiburan. Selain pengaturan waktu, wawancara juga memperlihatkan bahwa mahasiswa PAI angkatan 2024 berusaha melatih kesabaran dan menahan emosi ketika menghadapi situasi *toxic*. Mereka memahami bahwa jika emosi tidak dikendalikan, hal itu justru akan memperburuk suasana *game* dan bahkan dapat berdampak negatif di luar permainan. Seorang mahasiswa menuturkan:

“Sering ada yang *toxic*, saya biasanya tarik napas dulu, tahan emosi. Soalnya kalau dibalas, nanti makin ribut.” (HR, 2 Juli 2025).

Upaya ini memperlihatkan bahwa meskipun *game* MOBA sering kali memicu provokasi, sebagian mahasiswa mampu menjadikannya sebagai sarana untuk melatih pengendalian diri. Dengan demikian, *game* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga arena pembelajaran sosial dan emosional bagi mahasiswa PAI. Lebih jauh lagi, mahasiswa PAI angkatan 2024 menjadikan nilai-nilai agama sebagai pedoman utama dalam menghadapi suasana permainan yang penuh provokasi. Mereka menyadari bahwa identitas sebagai

mahasiswa PAI menuntut mereka untuk lebih berhati-hati dalam bersikap dan menjaga akhlak Islami, bahkan di ruang digital. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Sigit Mahendra mahasiswa PAI Angkatan 2024 yang menyampaikan:

“Kadang sebelum main saya niatkan buat hiburan aja. Ingat juga kalau kita mahasiswa PAI, harus jaga adab. Jadi kalau ada yang kasar, saya coba sabar.” (SM,2 Juli 2025).

Pernyataan ini menegaskan bahwa iman, adab, dan nilai-nilai moral yang mereka pelajari selama menjadi mahasiswa PAI tetap menjadi benteng terkuat dalam menghadapi perilaku toksisitas. Dengan menjadikan agama sebagai pedoman, mahasiswa tidak hanya mampu menahan diri, tetapi juga belajar bagaimana menempatkan diri secara bijak di tengah suasana *game* yang sarat konflik.

Berdasarkan simpulan wawancara di atas, upaya mahasiswa PAI angkatan 2024 dalam menjaga moral keagamaan ketika menghadapi situasi *toxic* di *game* mencakup berbagai strategi. Mereka berusaha menjaga sikap Islami, menghindari provokasi, menasihati teman, mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban, menahan emosi, serta menjadikan nilai agama sebagai pedoman utama. Berbagai upaya ini membuktikan bahwa meskipun *game* MOBA sering kali menghadirkan tantangan berupa perilaku toksisitas, mahasiswa PAI angkatan 2024 memiliki kesadaran moral yang kuat untuk tetap berpegang pada nilai-nilai keagamaan. Bahkan, pengalaman

menghadapi toksisitas dapat menjadi sarana introspeksi diri yang mendorong mereka semakin menginternalisasi ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

### **C. Pembahasan**

Pada bagian ini peneliti akan membahas bagaimana data yang dikumpulkan dilapangan berhubungan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dibahas berkaitan dengan temuan penelitian. Pembahasan akan dirinci sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan guna menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Mengenai pembahasan hasil temuan tersebut sebagai berikut:

#### **1. Perilaku Toksisitas Dan Trolling Di Kalangan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci**

##### **a. Perilaku Toksisitas Dan Trolling Di Kalangan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toksisitas cukup dominan muncul dalam interaksi mahasiswa PAI angkatan 2024 ketika bermain *game* MOBA. Bentuk toksisitas yang teridentifikasi antara lain penggunaan bahasa kasar, menyalahkan rekan setim ketika terjadi kekalahan, hingga melontarkan komentar provokatif yang menurunkan semangat tim. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana ruang digital kerap menjadi saluran

ekspresi emosional yang sulit dikendalikan, terutama dalam suasana permainan yang kompetitif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Watiningsih (2020) yang mengungkapkan bahwa *online disinhibition effect* mendorong individu mengekspresikan agresi verbal karena adanya anonimitas, minimnya kontrol sosial, dan jarak psikologis dengan lawan bicara. Dengan kata lain, ketika seseorang merasa tidak diawasi atau tidak diketahui identitasnya, mereka cenderung lebih berani mengekspresikan perilaku negatif. Dalam konteks *game* MOBA, kondisi tersebut diperparah oleh atmosfer permainan yang serba cepat dan menuntut kemenangan.

Bagi mahasiswa PAI, perilaku ini menimbulkan dilema oleh Identitas mereka sebagai calon pendidik agama Islam menuntut adanya konsistensi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral positif. Namun, pada saat yang sama dinamika emosional dalam *game* memunculkan tekanan yang memicu reaksi impulsif. Susilo, Dewi, Setiawan, Arini & Kusuma (2025) menegaskan bahwa perilaku toksisitas dalam online gaming bukan sekadar persoalan kepribadian individu, melainkan juga terkait erat dengan norma komunitas digital, dinamika kelompok, serta mekanisme kompetisi yang ada di dalam permainan itu sendiri.

Dengan demikian, perilaku toksisitas di kalangan mahasiswa PAI angkatan 2024 dapat dipahami sebagai wujud

ketegangan antara identitas akademik ang religius dengan realitas digital yang sarat emosi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembinaan nilai moral keagamaan perlu diarahkan tidak hanya pada kehidupan nyata, tetapi juga pada ruang digital yang sudah menjadi bagian dari keseharian mahasiswa. Jika tidak diantisipasi, toksisitas berpotensi membentuk kebiasaan negatif yang mengikis karakter mereka sebagai calon pendidik.

#### **b. Perilaku *Trolling* Di Kalangan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci**

Bentuk perilaku *trolling* di kalangan mahasiswa PAI angkatan 2024 yang muncul meliputi berpura-pura bermain tidak serius, melakukan tindakan yang merugikan tim sendiri (*feeding*), hingga memancing emosi pemain lain melalui komentar sinis. Tidak jarang, perilaku ini dilakukan berulang kali dan menciptakan suasana permainan yang tidak menyenangkan bagi seluruh peserta.

Fenomena ini sesuai dengan temuan Fichman & Sanfilippo (2016) yang mendefinisikan *trolling* sebagai perilaku disengaja untuk memprovokasi orang lain dengan tujuan hiburan pribadi, meskipun hal itu merugikan pihak lain. Dalam perspektif psikologi sosial, *trolling* dapat dilihat sebagai bentuk pencarian sensasi atau dominasi sosial yang dilakukan di ruang digital.

Dalam konteks mahasiswa PAI, *trolling* tidak selalu dilakukan untuk tujuan destruktif. Sebagian besar pelaku

memandangnya sebagai candaan atau sarana melepas stres setelah aktivitas akademik yang padat. Namun, penelitian Anjani (2024) menunjukkan bahwa *trolling* seringkali lahir dari lemahnya regulasi sosial di ruang daring, tingginya anonimitas, serta dorongan untuk memperoleh pengakuan dalam kelompok. Dengan demikian, meskipun dimaksudkan sebagai hiburan, perilaku *trolling* tetap berdampak negatif terhadap dinamika kerja sama tim dan atmosfer permainan secara keseluruhan.

Mahasiswa PAI seharusnya memiliki bekal pengetahuan dan kesadaran moral yang dapat membedakan antara bentuk humor yang sehat dengan perilaku yang berpotensi merugikan orang lain.

Akan tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian masih terjebak dalam perilaku *trolling* yang dapat menormalisasi sikap tidak etis jika terus dibiarkan. Hal ini memperlihatkan adanya tantangan baru bagi pendidikan agama Islam, yakni bagaimana menanamkan kesadaran etis dan moral di tengah budaya digital yang permisif terhadap perilaku provokatif. Perilaku *trolling* di kalangan mahasiswa PAI angkatan 2024 bukan semata-mata dianggap sebagai bentuk hiburan, melainkan juga bagian dari penyimpangan perilaku digital yang memerlukan pengendalian diri dan internalisasi nilai moral. Kesadaran ini menjadi penting agar mahasiswa mampu memposisikan diri secara bijak dalam menghadapi dinamika interaksi daring yang kompleks.

## 2. Dampak Terhadap Moral Keagamaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku toksisitas dan *trolling* yang muncul di kalangan mahasiswa PAI angkatan 2024 ketika bermain *game* MOBA memberikan dampak yang cukup kompleks terhadap moral keagamaan mereka. Perilaku tersebut tidak hanya berhenti pada ruang digital, tetapi juga berpengaruh pada pola pikir, kebiasaan, dan bahkan sikap sehari-hari mahasiswa. Fenomena ini memperlihatkan bahwa aktivitas daring yang dilakukan secara intensif dapat meninggalkan jejak psikologis maupun moral, sehingga identitas mahasiswa sebagai calon pendidik agama Islam diuji konsistensinya dalam menjaga akhlak Islami, baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

Dari sisi perilaku toksisitas, penggunaan bahasa kasar, ujaran provokatif, dan kecenderungan menyalahkan orang lain dalam permainan menunjukkan adanya problem pada aspek pengendalian diri dan etika komunikasi. Mahasiswa PAI sejatinya dituntut untuk menampilkan perilaku yang santun dan menjaga keharmonisan interaksi sosial, sebagaimana nilai moral keagamaan yang mereka pelajari di bangku kuliah. Namun, situasi permainan yang kompetitif sering kali memicu reaksi emosional dan membuat sebagian mahasiswa tergelincir pada perilaku yang bertolak belakang dengan identitas keagamaannya. Merlin (2024) menegaskan bahwa keterlibatan yang berulang dalam perilaku toksik di dunia digital dapat melemahkan regulasi diri, meningkatkan perilaku agresif, serta mengurangi kepekaan moral dalam kehidupan

nyata. Hal ini menunjukkan bahwa toksisitas bukan hanya bentuk ekspresi spontan, tetapi dapat bertransformasi menjadi kebiasaan yang berdampak luas pada karakter individu.

Sementara itu, perilaku *trolling* yang muncul di kalangan mahasiswa PAI sering kali dimaknai sebagai bentuk candaan atau hiburan untuk mengurangi ketegangan permainan. Bentuknya dapat berupa berpura-pura tidak serius dalam bermain, melakukan tindakan yang merugikan tim sendiri, atau sengaja memancing emosi lawan dan rekan setim. Walaupun pada permukaan tampak sepele, *trolling* memiliki implikasi yang serius terhadap moral keagamaan karena melibatkan unsur penipuan, perusakan kerja sama, dan hilangnya rasa empati. Anjani (2024) menjelaskan bahwa perilaku *trolling* di komunitas daring dapat menormalisasi tindakan yang tidak etis dan membuat individu terbiasa mengabaikan norma sosial yang seharusnya dijunjung. Dengan kata lain, *trolling* berpotensi menurunkan kepekaan moral mahasiswa PAI terhadap pentingnya menjunjung kejujuran, tanggung jawab, dan solidaritas.

Apabila ditinjau dari perspektif pendidikan agama Islam, fenomena toksisitas dan *trolling* ini memperlihatkan adanya jurang antara pemahaman teoretis mahasiswa tentang akhlak Islami dengan praktik nyata dalam interaksi digital. Nilai moral keagamaan seperti kesabaran, sikap saling menghargai, dan menjaga lisan menjadi sulit diaplikasikan ketika mahasiswa berada dalam kondisi tertekan dan kompetitif di dunia *game*. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Retno (2020) yang

menyatakan bahwa budaya kompetisi dalam online gaming sering kali menormalisasi perilaku negatif, sehingga pemain yang terlibat di dalamnya cenderung ikut terbawa arus perilaku toksik yang berkembang di komunitas tersebut.

Dengan memperhatikan hal ini, dapat dipahami bahwa dampak toksisitas dan *trolling* terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI IAIN Kerinci tidak dapat dipandang ringan. Fenomena ini tidak hanya mengganggu suasana permainan, tetapi juga berpotensi melemahkan internalisasi nilai keagamaan dalam diri mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkan kesadaran reflektif agar mahasiswa mampu menempatkan identitasnya sebagai calon pendidik agama Islam, sekaligus mampu mengendalikan perilaku dan menjaga konsistensi moral dalam setiap ruang interaksi, baik nyata maupun virtual.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku toksisitas dan *trolling* yang dilakukan mahasiswa PAI angkatan 2024 memiliki pengaruh negatif terhadap moral keagamaan, karena mengikis pengendalian diri, mengurangi empati, serta menormalisasi perilaku yang bertentangan dengan nilai Islami. Namun, di sisi lain fenomena ini juga dapat menjadi tantangan sekaligus sarana introspeksi, agar mahasiswa lebih menyadari pentingnya menjaga akhlak dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk di dunia digital yang semakin melekat dengan keseharian mereka.

### 3. Upaya Mahasiswa PAI Menjaga Moral Keagamaan Dalam Menghadapi Situasi *Toxic* Di *Game*

Dalam konteks interaksi digital, khususnya ketika bermain *game* MOBA, situasi *toxic* seperti hinaan, provokasi, dan perilaku tidak sportif sering kali muncul sebagai tantangan serius bagi mahasiswa PAI. Keberadaan fenomena ini tidak hanya berdampak pada dinamika permainan, tetapi juga berimplikasi terhadap pembentukan moral keagamaan mereka. Oleh karena itu, mahasiswa PAI angkatan 2024 mengembangkan berbagai strategi untuk menjaga identitas religius sekaligus meneguhkan nilai-nilai Islami yang mereka emban.

Salah satu bentuk upaya yang menonjol adalah pengendalian emosi dan lisan. Mahasiswa berusaha menahan diri dari respon negatif dengan cara berdiam diri, mengabaikan komentar yang memancing amarah, atau memilih fokus pada jalannya permainan. Strategi ini selaras dengan pendapat Soesanto & Eka (2025) yang menekankan bahwa pengendalian diri merupakan komponen penting dalam menjaga integritas moral di tengah tekanan sosial, termasuk di ruang digital.

Selain itu, sebagian mahasiswa juga memilih untuk membatasi interaksi yang berpotensi memicu emosi. Cara ini dilakukan dengan menonaktifkan fitur *chat* atau menghindari perdebatan langsung dengan pemain lain. Penelitian oleh Sulianta (2024) menegaskan bahwa mekanisme penghindaran konflik digital dapat mengurangi eskalasi perilaku agresif, sehingga menjaga stabilitas emosional pengguna.

Upaya lainnya adalah menginternalisasi nilai agama sebagai pedoman dalam bermain. Mahasiswa PAI berusaha menanamkan niat bahwa bermain *game* merupakan sarana hiburan yang tidak boleh melalaikan kewajiban akademik maupun ibadah. Hal tersebut juga dijelaskan Zuhri (2021) menyebut hal ini sebagai bentuk *value internalization*, di mana nilai-nilai pribadi, termasuk nilai keagamaan, diposisikan sebagai filter utama dalam menghadapi norma negatif komunitas daring.

Selain aspek individu, terdapat pula upaya kolektif berupa saling menasihati antar teman satu tim. Beberapa mahasiswa berperan aktif menegur rekan yang bersikap kasar dengan tujuan menjaga suasana permainan tetap sehat. Hal tersebut diperkuat oleh Anjani (2024) menyatakan bahwa norma kelompok memiliki peran signifikan dalam menekan perilaku *trolling* maupun *toxic*, karena dukungan sosial dapat memperkuat regulasi moral di komunitas daring. Dari berbagai strategi tersebut dapat dipahami bahwa mahasiswa PAI angkatan 2024 berupaya menghadirkan keseimbangan antara identitas sebagai pemain *game* dengan tanggung jawab moral keagamaannya. Upaya pengendalian diri, pembatasan interaksi, internalisasi nilai Islami, hingga dukungan sosial antarmahasiswa memperlihatkan adanya kesadaran kolektif bahwa moralitas harus tetap dijaga meskipun berada dalam ruang digital yang sarat provokasi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis data mengenai Analisis Dampak Toksisitas dan *Trolling* dalam *Game* MOBA terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI di IAIN Kerinci, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku toksisitas dan *trolling* di kalangan mahasiswa PAI IAIN Kerinci cukup dominan ditemukan dalam interaksi ketika bermain *game* MOBA. Bentuk toksisitas yang muncul antara lain berupa penggunaan kata-kata kasar, menyalahkan rekan setim ketika terjadi kekalahan, hingga melontarkan komentar provokatif yang merendahkan lawan. Sedangkan perilaku *trolling* tampak melalui sikap berpura-pura bermain tidak serius, melakukan aksi merugikan tim (*feeding*), serta memancing emosi pemain lain dengan komentar sinis di *chat*. Kedua fenomena ini memperlihatkan adanya ketegangan antara identitas mahasiswa sebagai calon pendidik agama Islam yang dituntut menjaga akhlak Islami dengan situasi kompetitif dan penuh emosi di ruang digital. Dengan demikian, toksisitas dan *trolling* dapat dipahami sebagai bentuk penyimpangan perilaku digital yang dipicu oleh dinamika sosial-emosional permainan daring, yang jika tidak dikendalikan berpotensi mengikis nilai-nilai moral keagamaan mahasiswa.

2. Dampak negatif terhadap moral keagamaan mahasiswa PAI yang muncul antara lain melemahnya sikap sabar, meningkatnya emosi, serta menurunnya kemampuan untuk menjaga lisan sesuai ajaran Islam. Namun, di sisi lain, sebagian mahasiswa juga mampu memaknai pengalaman tersebut sebagai pelajaran moral. Mereka menganggap bahwa keterlibatan dalam situasi *toxic* dapat menjadi sarana introspeksi diri untuk lebih berhati-hati dalam bertindak serta mengingat pentingnya menjaga akhlak Islami baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Dengan demikian, fenomena ini tidak hanya membawa dampak negatif, tetapi juga dapat menjadi refleksi moral yang mendorong penguatan iman dan pengendalian diri.
3. Upaya mahasiswa PAI IAIN Kerinci dalam menjaga Moral dalam menghadapi situasi *toxic* di *game* MOBA. Beberapa upaya yang dilakukan antara lain dengan tidak membalas kata-kata kasar, menonaktifkan fitur *chat* agar tidak terpancing emosi, menasihati rekan satu tim yang bersikap kasar, serta mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban akademik maupun ibadah. Selain itu, mahasiswa juga berusaha melatih kesabaran, menahan emosi, serta menjadikan nilai-nilai agama sebagai pedoman utama ketika bermain. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka dihadapkan pada tantangan besar di ruang digital, mahasiswa PAI tetap memiliki kesadaran moral yang kuat untuk menjaga akhlak Islami, sehingga pengalaman bermain *game* justru dapat dimanfaatkan sebagai sarana

pembentukan karakter religius dan penguatan identitas mereka sebagai calon pendidik agama Islam.

## B. Saran

1. Mahasiswa PAI IAIN Kerinci diharapkan mampu lebih bijak dalam menyikapi situasi *toxic* dan perilaku *trolling* ketika bermain *game* online. Identitas sebagai calon pendidik agama Islam menuntut mereka untuk senantiasa menjaga sikap Islami, baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Dengan demikian, perilaku negatif dapat dihindari, dan pengalaman bermain *game* justru dapat dijadikan sarana untuk melatih kesabaran, introspeksi diri, serta pengendalian emosi.
2. Dosen diharapkan dapat memberikan perhatian dan bimbingan terkait fenomena toksisitas di ruang digital yang dialami mahasiswa, misalnya melalui diskusi, seminar, atau materi tambahan tentang etika digital Islami. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya memahami teori akhlak dalam ruang akademik, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ketika berinteraksi di dalam *game*.
3. Peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian mengenai toksisitas dan *trolling* pada mahasiswa PAI dengan melibatkan variabel lain, seperti perbedaan gender, intensitas bermain *game*, atau pengaruh lingkungan pertemanan terhadap perilaku online. Dengan penelitian yang lebih komprehensif, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih tepat

untuk mengurangi perilaku toksisitas dan meningkatkan kesadaran moral mahasiswa dalam ruang digital.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizky, M. T. (2024). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja di Kelurahan Tembung Kota Medan*. Universitas Medan Area.
- Almahmud, H. (2024). *Pengaruh Negatif Game Online Higs Domino Terhadap Akhlak Mahasiswa UIN Ar-Raniry*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Amarullah, R., & Nasibah, N. (2024). Penguatan etika dan moralitas dalam dakwah pendidikan islam di lingkungan akademis. *Ahsan: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 3(1), 56–68.
- Anandari, A. A. (2024). *Bijak beragama di dunia maya: Pendidikan karakter era digital*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Anjani, V. A. (2024). Cyberbullying dan Dinamika Hukum di Indonesia: Paradoks Ruang Maya dalam Interaksi Sosial di Era Digital. *Staatsrecht: Jurnal Hukum Kenegaraan Dan Politik Islam*, 4(1), 1–28.
- Astuti, F. R. F., Aropah, N. N., & Susilo, S. V. (2022). Pendidikan Moral Sebagai Landasan Nilai Karakter Berprilaku. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 10–21.
- Bheka, T., & Derung, T. N. (2023). Pengaruh Agama Terhadap Hidup Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi. *Jurnal Sosiologi Agama Dan Teologi Indonesia*, 1(2), 197–222.
- Bilondatu, N. I., & Susanti, V. (2023). Fenomena Internet Trolling, sebuah Bentuk Kejahatan Siber Internet Trolling Phenomenon, A Form of Cyber Crime. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*.
- Fasihullisan, J. (2022). *Dampak bermain game online terhadap akhlak siswa kelas VII di Mts Darul Ma'arif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima*. UIN Mataram.
- Fichman, P., & Sanfilippo, M. R. (2016). *Online trolling and its perpetrators: Under the cyberbridge*. Rowman & Littlefield.
- Firdaus, M. R. A., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2022). *Perilaku Toxic Dalam*

- Berkomunikasi di Game Online Counter Strike Global Offensive*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gemilang, S. N. G. (2024). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Toxic Pemain Game Online di Wifi Area Telkom Ngadiluwih*. IAIN Kediri.
- Hadori, A. U. M., Diva, P. F., Rizka, C. M., Sahadatulaela, S. R., Saputra, D., Silalahi, D. T., Nurhidayati, E., Safitri, E., Ningsih, E. Y., & Dewi, D. E. A. (2025). *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan Masyarakat Modern: Manajemen Stres Dan Beberapa Fenomena Umum*. Penerbit Salemba.
- Hisham, M. R., Pratama, J., Andito, L., Kho, A., & Wijaya, H. (2022). Analisa Klasifikasi Genre Game PC Terpopuler. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 4(01), 27–31.
- Ikhwanudin, I. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. KH Saifuddin Zuhri*.
- Ikrar, A. (2020). *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa*. IAIN Parepare.
- Irfa, A., & Sumarwan, U. (2024). Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial. *Anomie*, 6(1), 46–64.
- Kasim, M. D. M. (2025). *Relasi Kuasa Pada Game Online Mobile Legends Team UII Esport Community*. Universitas Islam Indonesia.
- Kusuma, R. D., Sumbono, A., & Istiqomah, I. (2024). Identifikasi Toksisitas Larutan Smilax SP terhadap Perilaku Larva Culicidae. *Biolearning Journal*, 7(2), 40–48.
- Listyantono, A. R. (2025). *Bermain Game Online: Konstruksi Diri Pemain Game Mobile Legends Bang Bang*. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas ....
- Maharani, E., Harmi, H., & Wahyuningsih, W. A. (2020). *Dampak Game Online terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Merlin, E. (2024). Meningkatkan Keterampilan Regulasi Diri Anak di Era Digital Melalui Pembelajaran Kisah Dabbhapuppha Jataka. *Jurnal Hasta Wiyata*,

7(III).

- Mulyadi, M. (2017). Agama dan Pengaruhnya dalam Kehidupan. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 7(2).
- Musakif, R., Verolyna, D., & Kurnia Syaputri, I. (2024). *Perilaku Cyberbullying Terhadap Public Figure Di Sosial Media (Studi Kasus Pada Akun Gosip Media Sosial Instagram Lambe Turah)*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Nadjib, M. (2013). Agama, etika dan etos kerja dalam aktivitas ekonomi masyarakat nelayan Jawa. *Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*, 21(2), 19–32.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
- Nurjayanti, N., & Hatta, H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3153–3163.
- Nurzakiyah, C. (2018). Literasi agama sebagai alternatif pendidikan moral. *Jurnal Penelitian Agama*, 19(2), 20–29.
- Pulungan, S. (2011). Membangun moralitas melalui pendidikan agama. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 9–24.
- Retno, R. A. (2020). Kekerasan simbolik dalam game online. *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, 1–11.
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis metodologi penelitian kualitatif dalam pengumpulan data di penelitian ilmiah pada penyusunan mini riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 31–37.
- SARDI, A. (2023). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DESA SEMELINANG TEBING KECAMATAN PERANAP KABUPATEN INDRAGIRI HULU*. UIN SUSKA RIAU.
- Selvi, N. M. (2019). *Peranan Perguruan Tinggi Islam di Kerinci: Dari STAIN Kerinci Hingga Alih Status Ke IAIN Kerinci*. Universitas Andalas.
- Soesanto, E., & Eka, E. (2025). Membentuk Jati Diri Remaja Yang Kuat: Cipta, Rasa, Karsa dan Pengendalian Diri. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 274–286.

- Sofia, R., Darussalam, M., Ayuningtias, S., Wilujeng, N. L., & Susilawati, S. (2025). *Analisis Problem Keagamaan Berdasarkan Perspektif Psikologi Agama*. Penerbit: Kramantara JS.
- Solihin, S. (2024). Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 2(2), 146–160.
- Sulianta, F. (2024). *Resolusi Konflik Ranah Digital*. Feri Sulianta.
- Susilo, S., Dewi, T. M. C., Setiawan, A., Arini, D. Z., & Kusuma, F. A. (2025). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1343–1349.
- Syah, V. W. (2022). Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality. *Jurist-Diction*, 5(3).
- Syarif, M. F. F. (2023). *Perancangan Persuasi Mencegah Perilaku Toxic Dalam Bermain Game Online Melalui Media Video Animasi 3d*. Universitas Komputer Indonesia.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan penelitian kualitatif: Konsep, prosedur, kelebihan dan peran di bidang pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
- Watiningsih, E. D. (2020). *Pengaruh fanatisme, anonimitas dan trait kepribadian big five terhadap agresi verbal penggemar k-pop di media sosial*. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- White, J. (2004). *Kejujuran moral dan hati nurani*. BPK Gunung Mulia.
- Widiarti, I., Farisyanadira, N., Silpiyani, N., & Hariry, S. (2025). PSIKOLOGI AGAMA DAN PEMBENTUKAN MORAL INDIVIDU DALAM KEHIDUPAN MODERN. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4(3), 1084–1096.
- Zarkasih, M. I., & Mustaqimmah, N. (2025). Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1), 66–74.
- Zonal, M. U. (2024). DAMPAK PEMANFAATAN CHAT GPT DALAM

PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MAHASISWA IAIN KERINCI [INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI]. In *Iain Kerinci* (Vol. 12, Issue 1).


[https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473\\_What\\_is\\_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars\\_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp](https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttp)

Zuhri, A. M. (2021). *Beragama di ruang digital; Konfigurasi ideologi dan ekspresi keberagaman masyarakat virtual*. Nawa Litera Publishing.



## LAMPIRAN

## Lampiran 1 : SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungal Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

---

**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**Nomor :B- *Syo* /In.31/D.1/PP.00.9/02/2025**


**T E N T A N G**  
**PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI**  
**MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

Menimbang	: a. Untuk memperlancar tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan (memperbaiki) pembimbing/judul tugas akhir skripsi mahasiswa. b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
Mengingat	: 1. Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. 3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. 4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi. 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen. 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci. 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci. 8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
Memperhatikan	1.


**M E M U T U S K A N**

Menetapkan	: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025.
Pertama	: Menetapkan <b>Dr. Hasrinal, M.Pd.</b> sebagai Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa: Nama : YOSI APDAL B. PUKRI NIM : 2110201121 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi Baru : Pengaruh Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Agama Islam Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Kedua	: Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
Kedua	: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 30 Juni 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan




DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : 26 April 2025

Dekan



Dr. Eva Ardinal, MA  
NIP.198308122011011005



**Tembusan :**  
1. Ketua Jurusan/Program Studi  
2. Dosen Pembimbing  
3. Arsip

## Lampiran 2 : Berita Acara Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

---

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Jumat tanggal 14 bulan Maret tahun 2025 program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci telah melaksanakan Seminar Proposal:

Nama : **YOSI APDAL B. PUKRI**  
NIM : 2110201121  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal : **DAMPAK TOKSISITAS DAN TROLING DALAM GAME MOBA TERHADAP NILAI - NILAI ISLAM DAN ETIKA BERMAIN PADA MAHASISWA PAI DI IAIN KERINCI**

Dengan susunan Tim Pembahas sebagai berikut:

No.	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Rasmita, S.Ag, M.PdI	Pembahas 1	
2.	Muhammad Alfian, M. Pd	Pembahas 2	
3.	Dr. Hasrinal, M.Pd.	Pembahas 3	
4.		Pembahas 4	

Berdasarkan keputusan Tim Pembahas maka proposal mahasiswa yang namanya tersebut di atas dinyatakan **Lulus tanpa Perbaikan/Lulus dengan Perbaikan/Tidak Lulus\***). Untuk itu, mahasiswa yang lulusan dengan perbaikan atau tidak lulus diminta untuk memperbaiki dan berkonsultasi dengan Tim Pembahas untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan paling lambat tanggal .....



Mengetahui  
Ketua Program Studi



Fatmahan Ashupel, M.Pd.  
NIP.199604202022031002

Sungai Penuh, 14 Maret 2025  
TIM Pembahas



### Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
 Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web.ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

---

29 April 2025

Nomor : B- 596 /In.31/D.1/PP.00.9/C4/2025  
 Lampiran : 1 Halaman  
 Perihal : Permohonan izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Rektor IAIN Kerinci  
 Sungai Penuh  
 Di  
 Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA : YOSI APDAL B. PUKRI  
 NIM : 2110201121  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **Analisis Dampak Toksisitas Dan Trolling Dalam Game MOBA Terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI Di IAIN Kerinci**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan minimal **2 (dua)** bulan, dimulai pada tanggal **05 Mei 2025 s.d 05 Juli 2025**.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.



Dekan




Dekan  
 Dr. Eva Ardinal, M.A.

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Peringgal

#### Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Kapten Muradi Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh  
Telp. ( 0748 ) 21065 Fax. ( 0748 ) 22114 Kode Pos.37112  
Website [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) Email: [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: B- 121 /In.31/J1.1/PP.00.9/ 10 /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatnan Asbupel, M.Pd.  
NIP : 19960420 202203 1 002  
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

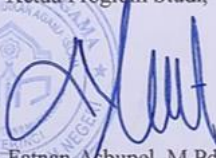
dengan ini menerangkan bahwa:


Nama : Yosi Apdal B. Pukri  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 2110201121  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi/Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

Benar-benar telah melakukan Penelitian di Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan tanggal 05 Mei 2025 s/d 05 Juli 2025, dengan judul **“Analisis Dampak Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA terhadap Moral Keagamaan Mahasiswa PAI di IAIN Kerinci”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Penuh, 23 Oktober 2025  
Ketua Program Studi,

  
Fatnan Asbupel, M.Pd.  
NIP.19960420 202203 1 002



### Lampiran 5 : Instrumen Pengumpulan Data (Pedoman)

#### PEDOMAN OBSERVASI

No	Indikator	Deskripsi
1	Perilaku saat bermain game MOBA	Mengamati ekspresi verbal (chat toxic, trolling) dan emosi (marah, frustrasi) mahasiswa saat bermain.
2	Interaksi sosial di luar game	Mengamati perubahan sikap sehari-hari mahasiswa dalam berinteraksi setelah bermain game MOBA.

#### PEDOMAN WAWANCARA

No	Tema	Rumusan Masalah	Pertanyaan Wawancara
1	Perilaku Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA	Bagaimana perilaku toksisitas dan trolling mahasiswa dalam bermain game MOBA?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seberapa sering Anda bermain game MOBA?</li> <li>2. Dalam situasi apa Anda paling sering melihat perilaku toksik?</li> <li>3. Bagaimana sikap Anda saat melihat trolling dalam game?</li> <li>4. Apakah Anda pernah ikut terlibat dalam trolling?</li> <li>5. Seperti apa contoh tindakan toksik yang sering terjadi menurut Anda?</li> <li>6. Bagaimana Anda menilai tindakan toksik dalam komunitas game MOBA?</li> <li>7. Bagaimana perasaan Anda ketika berhadapan dengan pemain yang toksik?</li> <li>8. Menurut Anda, apa motivasi seseorang melakukan trolling dalam game?</li> <li>9. Bagaimana Anda menyikapi kekalahan dalam game, apakah ada dorongan untuk bersikap toksik?</li> <li>10. Apakah Anda pernah menegur teman yang bersikap toksik dalam game?</li> </ol>

2	Dampak terhadap Moral Keagamaan	Bagaimana dampak perilaku toksisitas dan trolling terhadap moral keagamaan mahasiswa?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah pengalaman bermain game MOBA berdampak pada sikap Anda di dunia nyata?</li> <li>2. Bagaimana pengaruh kata-kata kasar dalam game terhadap perilaku keseharian Anda?</li> <li>3. Apakah Anda merasa perilaku toxic mengurangi sensitivitas moral Anda?</li> <li>4. Bagaimana Anda melihat hubungan antara perilaku toxic dengan ajaran agama Islam?</li> <li>5. Pernahkah Anda merasa menyesal setelah terlibat dalam perilaku toxic di game?</li> <li>6. Apakah Anda merasa ada perbedaan moral sebelum dan sesudah sering bermain game MOBA?</li> <li>7. Bagaimana game MOBA mempengaruhi sikap Anda terhadap etika berbicara?</li> <li>8. Seberapa besar game online membentuk karakter atau sikap sosial Anda?</li> <li>9. Apakah bermain MOBA mengubah cara Anda mengelola emosi?</li> <li>10. Bagaimana peran keimanan Anda dalam mengontrol perilaku selama bermain game?</li> </ol>
3	Upaya Menjaga Moral Keagamaan	Bagaimana upaya mahasiswa PAI menjaga moral keagamaan dalam menghadapi situasi toxic di game?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang biasanya Anda lakukan untuk menjaga sikap Islami saat bermain game?</li> <li>2. Bagaimana Anda menghindari provokasi dari pemain lain yang toxic?</li> <li>3. Apakah Anda pernah menasihati teman dalam game agar bermain lebih sportif?</li> <li>4. Apakah Anda pernah berdoa atau mengingat nilai agama sebelum bermain?</li> <li>5. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain agar tidak berlebihan?</li> </ol>

		<p>6. Apakah Anda memiliki prinsip tertentu saat bermain MOBA sebagai mahasiswa PAI?</p> <p>7. Bagaimana sikap Anda saat menghadapi kekalahan dalam game?</p> <p>8. Apa cara Anda menahan emosi agar tidak terlibat dalam pertengkaran di game?</p> <p>9. Menurut Anda, bagaimana cara menjaga adab Islami di dunia virtual?</p> <p>10. Apa pesan Anda kepada sesama mahasiswa PAI yang bermain MOBA?</p>
--	--	---

### 3. PEDOMAN DOKUMENTASI

No	Dokumen	Ada/Tidak Ada
1	Rekaman wawancara responden menggunakan alat perekam audio/video	
2	Screenshot/chat log perilaku toksik atau trolling di dalam game	
3	Foto dokumentasi kegiatan observasi (dengan izin)	
4	Catatan observasi perilaku subjek saat bermain game	

#### SECARA UMUM INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Mohon bapak/ibu berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

KET	CENTANG	Catatan
LD		
LDR		
TD		

#### Keterangan:

LD : Layak Digunakan

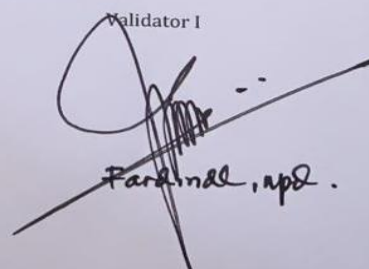
LDR : Layak Digunakan dengan Revisi

TD : Tidak Layak Digunakan

Sungai Penuh,

2025

Validator I

  
Fardindal, apd.

## Lampiran 6 : Transkrip Wawancara

### TRANSKRIP WAWANCARA

#### A. Narasumber 1

**Nama** : Agung Prayoga

**Jurusan** : Pendidikan Agama Islam

**Angkatan** : 2024

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
<b>Tema 1: Perilaku Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA</b>	
1. Seberapa sering Anda bermain game MOBA?	Iya, saya sering main game MOBA hampir setiap hari, biasanya malam setelah kuliah atau waktu santai. Kadang bareng teman, kadang sendiri aja buat hiburan.
2. Dalam situasi apa Anda paling sering melihat perilaku toksik?	Biasanya waktu tim kalah atau ada teman yang mainnya asal. Di situ suasananya cepat panas, banyak yang ngomel-ngomel.
3. Bagaimana sikap Anda saat melihat trolling dalam game?	Kalau dulu saya suka ikutan emosi juga, tapi sekarang lebih memilih diam dan fokus main aja, biar nggak tambah ribut.
4. Apakah Anda pernah ikut terlibat dalam trolling?	Pernah sih, waktu awal-awal main. Kadang ikut marah karena kesel, tapi sekarang udah jarang banget, udah sadar itu nggak baik.
5. Seperti apa contoh tindakan toksik yang sering terjadi menurut Anda?	Biasanya orang ngomel di chat, nyalahin tim, atau ngatain kayak “noob”, “beban”, kadang ada yang keluar dari game (AFK).
6. Bagaimana Anda menilai tindakan toksik dalam komunitas game MOBA?	Menurut saya sih nggak bagus, malah bikin suasana game jadi nggak enak. Harusnya game itu buat hiburan, bukan ajang marah-marah.
7. Bagaimana perasaan Anda ketika berhadapan dengan pemain yang toksik?	Jujur kesal juga, kadang pengen bales. Tapi sekarang lebih sabar, saya anggap itu bagian dari tantangan.
8. Menurut Anda, apa motivasi seseorang melakukan trolling dalam game?	Mungkin karena iseng, pengen lucu-lucuan, atau balas dendam karena kalah. Kadang juga karena pengen diperhatiin.
9. Bagaimana Anda menyikapi kekalahan dalam game, apakah ada dorongan untuk bersikap toksik?	Kalau dulu suka marah, sekarang lebih santai. Kalah itu biasa, yang penting udah usaha. Saya juga belajar sabar dari situ.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
10. Apakah Anda pernah menegur teman yang bersikap toksik dalam game?	Pernah, saya bilang jangan terlalu emosi, nanti malah bikin suasana tambah panas. Kadang mereka nurut, kadang nggak juga.
<b>Tema 2: Dampak terhadap Moral Keagamaan</b>	
1. Apakah pengalaman bermain game MOBA berdampak pada sikap Anda di dunia nyata?	Awalnya iya, suka terbawa emosi. Tapi lama-lama saya sadar dan mulai bisa ngontrol diri, jadi nggak gampang marah.
2. Bagaimana pengaruh kata-kata kasar dalam game terhadap perilaku keseharian Anda?	Dulu jadi kayak kebiasaan ngomong kasar, tapi setelah sadar itu dosa, saya mulai jaga omongan, terutama ke teman dan keluarga.
3. Apakah Anda merasa perilaku toxic mengurangi sensitivitas moral Anda?	Iya, kalau sering ikut toxic bisa bikin kita nggak peka sama perasaan orang. Tapi kalau sadar, bisa jadi bahan introspeksi juga.
4. Bagaimana Anda melihat hubungan antara perilaku toxic dengan ajaran Islam?	Jelas bertentangan. Dalam Islam kan diajarkan buat sabar, jaga lisan, nggak boleh marah berlebihan.
5. Pernahkah Anda merasa menyesal setelah terlibat dalam perilaku toxic di game?	Pernah banget. Kadang abis ngomel suka kepikiran, “aduh, harusnya tadi nggak ngomong gitu.” Biasanya saya istighfar.
6. Apakah Anda merasa ada perbedaan moral sebelum dan sesudah sering bermain game MOBA?	Ada sih, awalnya jadi gampang emosi, tapi setelah tahu dampaknya, sekarang justru belajar sabar dan mengendalikan diri.
7. Bagaimana game MOBA mempengaruhi sikap Anda terhadap etika berbicara?	Game bikin saya sadar pentingnya jaga ucapan. Soalnya kalau ngomong kasar, itu bisa nyakitin orang, walau cuma lewat chat.
8. Seberapa besar game online membentuk karakter atau sikap sosial Anda?	Lumayan besar. Dari game saya belajar kerja sama, tapi juga belajar ngontrol diri biar nggak dibawa suasana negatif.
9. Apakah bermain MOBA mengubah cara Anda mengelola emosi?	Iya, sekarang lebih bisa ngatur emosi. Kalau marah, saya biasanya diem dulu, nggak langsung bales.
10. Bagaimana peran keimanan Anda dalam mengontrol perilaku selama bermain game?	Penting banget. Kalau ingat dosa dan adab Islam, rasanya malu kalau marah-marah. Jadi saya lebih hati-hati.
<b>Tema 3: Upaya Menjaga Moral Keagamaan</b>	
1. Apa yang biasanya Anda lakukan untuk menjaga sikap Islami saat bermain game?	Saya biasain doa dulu sebelum main, biar hati tenang dan nggak dibawa emosi.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
2. Bagaimana Anda menghindari provokasi dari pemain lain yang toxic?	Biasanya saya cuekin aja. Kalau mereka keterlalu, saya matiin fitur chat biar nggak makin emosi.
3. Apakah Anda pernah menasihati teman dalam game agar bermain lebih sportif?	Iya, sering juga ngingetin teman biar mainnya santai aja, nggak perlu marah.
4. Apakah Anda pernah berdoa atau mengingat nilai agama sebelum bermain?	Kadang iya, terutama kalau lagi nggak mood, biar nggak terpancing emosi.
5. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain agar tidak berlebihan?	Saya atur waktunya, biasanya main cuma malam hari setelah semua tugas selesai.
6. Apakah Anda memiliki prinsip tertentu saat bermain MOBA sebagai mahasiswa PAI?	Iya, saya pegang prinsip “main boleh, tapi jangan sampai lupa adab.” Harus jaga ucapan.
7. Bagaimana sikap Anda saat menghadapi kekalahan dalam game?	Dulu marah, sekarang lebih sabar. Saya anggap kalah itu bagian dari belajar juga.
8. Apa cara Anda menahan emosi agar tidak terlibat dalam pertengkaran di game?	Saya tarik napas, diem dulu, kadang keluar dari game sebentar buat tenangin diri.
9. Menurut Anda, bagaimana cara menjaga adab Islami di dunia virtual?	Dengan ngomong sopan, nggak nyalahin orang, dan ingat kalau Allah juga lihat perilaku kita di dunia maya.
10. Apa pesan Anda kepada sesama mahasiswa PAI yang bermain MOBA?	Nikmatin aja gamenya, tapi jangan lupa akhlak. Game itu buat hiburan, bukan buat marah-marah.

## B. Narasumber 2

**Nama** : Nadiya Nur Afriyanti

**Jurusan** : Pendidikan Agama Islam

**Angkatan** : 2024

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
<b>Tema 1: Perilaku Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA</b>	
1. Seberapa sering Anda bermain game MOBA?	Saya main beberapa kali seminggu aja, biasanya kalau lagi senggang. Soalnya cuma buat hiburan, nggak terlalu sering banget.
2. Dalam situasi apa Anda paling sering melihat perilaku toksik?	Biasanya waktu lagi kalah, atau ada pemain yang mainnya seenaknya. Di situ mulai banyak yang ngomel atau saling nyalahin.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
3. Bagaimana sikap Anda saat melihat trolling dalam game?	Kalau lihat yang kayak gitu, saya lebih milih diem aja. Kadang saya report pemainnya biar nggak ganggu orang lain.
4. Apakah Anda pernah ikut terlibat dalam trolling?	Enggak sih, saya lebih suka main santai. Pernah kesel juga, tapi nggak sampai trolling, paling cuma ngeluh dikit.
5. Apa bentuk perilaku toxic yang paling sering Anda lihat?	Banyak yang suka ngomel, ngetik kata kasar, bahkan keluar dari game (AFK). Kadang juga ada yang nyindir lewat chat.
6. Bagaimana menurut Anda perilaku toxic ini?	Menurut saya nggak baik. Game itu kan harusnya buat hiburan, tapi kalau udah ngomel-ngomel malah bikin stres.
7. Apa perasaan Anda waktu berhadapan dengan pemain toxic?	Kadang kesel, tapi saya anggap aja mereka lagi bad mood. Saya nggak mau ikutan emosi.
8. Kenapa menurut Anda orang suka marah atau trolling di game?	Mungkin karena kalah terus, atau ngerasa nggak didengerin tim. Kadang juga karena pengen pamer.
9. Bagaimana cara Anda menghadapi situasi toxic di dalam game?	Saya biasanya nggak bales, soalnya kalau dibales malah makin panjang. Lebih baik fokus main.
10. Apakah Anda pernah menegur teman yang bersikap toxic?	Pernah, saya bilang pelan-pelan aja, “nggak usah marah, nanti malah nggak fokus main.” Kadang mereka sadar.
<b>Tema 2: Dampak terhadap Moral Keagamaan</b>	
1. Apakah perilaku toxic dalam game bisa mempengaruhi moral keagamaan Anda?	Kalau sering denger kata kasar, bisa dibawa juga sih. Tapi saya selalu ingat buat jaga ucapan karena saya mahasiswa PAI.
2. Bagaimana pengaruh game MOBA terhadap emosi Anda?	Kadang terbawa suasana juga, apalagi kalau kalah terus. Tapi saya usahain buat nggak marah, ingat sabar itu penting.
3. Apakah Anda merasa game membuat Anda kurang peka terhadap etika berbicara?	Iya, awalnya gitu. Tapi setelah tahu efeknya nggak baik, saya mulai hati-hati lagi pas ngomong.
4. Menurut Anda, apakah perilaku toxic bertentangan dengan ajaran Islam?	Iya banget. Islam ngajarin kita buat sabar, jaga lisan, dan nggak nyakitin orang, termasuk lewat kata-kata.
5. Apakah Anda pernah menyesal setelah marah di dalam game?	Pernah, saya ngerasa malu sendiri. Soalnya saya sadar harusnya bisa lebih tenang.
6. Apakah pengalaman bermain game mengajarkan Anda sesuatu tentang moral?	Iya, saya jadi belajar buat ngontrol diri dan nggak gampang tersulut emosi.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
7. Apakah perilaku toxic bisa membuat seseorang jauh dari nilai-nilai Islam?	Bisa banget. Kalau udah kebiasaan ngomong kasar, lama-lama bisa jadi karakter yang buruk.
8. Bagaimana Anda menilai peran iman dalam mengontrol emosi?	Besar banget pengaruhnya. Kalau ingat Allah, rasanya nggak pantas buat marah-marah cuma gara-gara game.
9. Apakah bermain MOBA mempengaruhi hubungan Anda dengan teman?	Kadang iya. Kalau teman toxic, jadi males main bareng. Tapi kalau sama yang sopan, malah seru dan akrab.
10. Menurut Anda, apa pelajaran moral yang bisa diambil dari bermain game?	Saya belajar sabar, kerja sama, dan nggak gampang nyalahin orang lain. Itu bisa diterapin juga di kehidupan sehari-hari.
<b>Tema 3: Upaya Menjaga Moral Keagamaan</b>	
1. Apa yang Anda lakukan untuk tetap menjaga adab Islami saat bermain game?	Saya biasain buat jaga kata-kata, nggak ngomel, dan nggak ngata-ngatain teman.
2. Bagaimana cara Anda menghindari pertengkaran di dalam game?	Kalau udah mulai panas, saya diem aja, biar nggak kebawa emosi. Kadang keluar dari game sebentar buat nenangin diri.
3. Apakah Anda pernah menasihati teman yang suka toxic?	Iya, saya bilang kalau kita mahasiswa PAI, harusnya bisa jadi contoh yang baik, bukan malah ikut-ikutan marah.
4. Bagaimana Anda menanamkan nilai agama dalam bermain?	Saya inget aja kalau marah-marah itu dosa. Jadi kalau mulai kesel, saya istighfar dulu.
5. Apakah Anda punya batas waktu dalam bermain?	Ada, saya main kalau udah selesai tugas. Jadi nggak sampai ganggu kuliah atau ibadah.
6. Bagaimana sikap Anda terhadap kekalahan dalam game?	Saya anggap biasa aja, yang penting udah usaha. Kadang juga lucu kalau timnya rame.
7. Apa prinsip Anda saat bermain sebagai mahasiswa PAI?	Main boleh, tapi jangan sampai lupa kalau saya harus jaga sikap. Tetap sopan dan nggak nyalahin orang.
8. Bagaimana Anda menghadapi pemain yang memancing emosi?	Saya cuekin, biar mereka capek sendiri. Kadang malah saya bales dengan kalimat baik biar reda suasananya.
9. Apa yang memotivasi Anda tetap bersikap baik meskipun ada yang toxic?	Saya inget aja, marah-marah nggak bikin menang. Malah bikin dosa dan bikin hati nggak tenang.
10. Apa pesan Anda untuk teman-teman mahasiswa PAI yang juga main game MOBA?	Main boleh, tapi tetap jaga lisan dan adab. Game itu buat seru-seruan, bukan buat saling nyakitin.

### C. Narasumber 3

Nama : Amaliya Aurel Lidista

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Angkatan : 2024

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
<b>Tema 1: Perilaku Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA</b>	
1. Seberapa sering Anda bermain game MOBA?	Saya main kadang-kadang aja, kalau lagi waktu luang. Biasanya kalau udah capek belajar, jadi sekedar hiburan aja.
2. Dalam situasi apa Anda paling sering melihat perilaku toksik?	Paling sering waktu tim kalah atau ada yang mainnya nggak serius. Biasanya langsung muncul kata-kata kasar di chat.
3. Bagaimana reaksi Anda kalau ada pemain yang trolling?	Kalau saya sih milih diem aja. Kadang juga langsung report biar nggak ganggu permainan orang lain.
4. Apakah Anda pernah ikut marah atau jadi toxic?	Nggak pernah sih, paling cuma ngomel dalam hati aja. Soalnya saya sadar itu nggak pantas.
5. Menurut Anda kenapa orang bisa bersikap toxic?	Mungkin karena emosinya nggak terkontrol. Kadang juga karena nggak bisa terima kekalahan atau pengen diperhatiin.
6. Bagaimana perasaan Anda kalau teman sendiri bersikap toxic?	Nggak enak banget. Kadang malah males main bareng lagi. Soalnya bikin suasana jadi tegang.
7. Apa bentuk perilaku toxic yang sering Anda lihat?	Ngomong kasar, nyalahin tim, keluar dari game (AFK), atau sengaja nggak bantu waktu war.
8. Bagaimana Anda menilai perilaku toxic dalam game MOBA?	Menurut saya sih sama sekali nggak baik. Game itu seharusnya buat refreshing, bukan tempat marah-marah.
9. Bagaimana cara Anda menghindari situasi toxic di game?	Kalau mulai ribut, saya langsung matiin chat. Jadi nggak tergoda buat bales-balesan.
10. Apakah Anda pernah menegur pemain yang bersikap toxic?	Pernah, tapi dengan cara halus aja. Saya bilang, “udahlah, santai aja, cuma game kok.”
<b>Tema 2: Dampak terhadap Moral Keagamaan</b>	
1. Apakah bermain game MOBA berdampak pada sikap atau moral Anda?	Awalnya iya, kadang dibawa emosi. Tapi sekarang saya sadar dan berusaha lebih tenang.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
2. Bagaimana pengaruh kata kasar di game terhadap diri Anda?	Dulu sempat terbiasa baca kata kasar, tapi lama-lama sadar itu bisa nyeret ke arah negatif. Jadi sekarang lebih hati-hati.
3. Apakah perilaku toxic bisa mengurangi rasa empati atau adab Islami seseorang?	Bisa banget. Kalau sering ikut toxic, jadi kebal terhadap perasaan orang lain dan lupa sopan santun.
4. Bagaimana Anda melihat perilaku toxic dari kaca mata ajaran Islam?	Jelas bertentangan. Islam ngajarin kita buat sabar, nggak marah berlebihan, dan jaga lisan.
5. Pernahkah Anda merasa menyesal setelah emosi di dalam game?	Pernah banget. Abis emosi, saya ngerasa bersalah. Biasanya langsung istighfar dan minta maaf kalau ke temen.
6. Bagaimana game mempengaruhi cara Anda berbicara di dunia nyata?	Saya jadi lebih sadar kalau ucapan itu penting. Kalau terbiasa ngomong kasar, nanti kebawa ke kehidupan sehari-hari.
7. Apakah iman berperan dalam mengontrol emosi Anda saat main game?	Iya banget. Kalau lagi inget Allah, saya jadi lebih tenang. Kalau lupa, biasanya malah gampang kesel.
8. Menurut Anda, apakah game bisa jadi ujian kesabaran bagi seorang muslim?	Iya, bisa banget. Soalnya di situ kita diuji buat tetap tenang walau diganggu atau kalah.
9. Bagaimana pengalaman main game membantu Anda dalam kehidupan sehari-hari?	Saya belajar buat kerja sama sama orang, nggak nyalahin, dan sabar dalam menghadapi perbedaan.
10. Apa pelajaran keagamaan yang bisa Anda ambil dari pengalaman bermain?	Bahwa sabar itu penting, jaga lisan juga bagian dari ibadah. Jadi bahkan di game pun harus ada batasnya.
<b>Tema 3: Upaya Menjaga Moral Keagamaan</b>	
1. Apa yang Anda lakukan supaya tetap menjaga adab Islami saat bermain game?	Saya biasain nggak ngomel, nggak nyumpahin, dan kalau emosi langsung diem aja dulu.
2. Bagaimana Anda menghindari provokasi dari pemain lain yang toxic?	Saya biarin aja. Kadang malah saya bales dengan kata-kata halus biar reda suasananya.
3. Apakah Anda pernah menasihati teman untuk main lebih sopan?	Pernah, saya bilang “kalau marah-marah terus, nanti malah dosa.” Biasanya mereka ketawa tapi paham maksudnya.
4. Apakah Anda berdoa sebelum bermain?	Kadang iya, apalagi kalau lagi nggak mood. Biar tenang dan nggak kebawa suasana.
5. Bagaimana cara Anda mengatur waktu main supaya nggak berlebihan?	Saya batasi waktu, biasanya main cuma kalau tugas udah selesai. Jadi nggak

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
	ganggu belajar.
6. Apa prinsip Anda sebagai mahasiswa PAI dalam bermain game?	Saya ingat aja kalau saya calon pendidik agama, jadi harus bisa nunjukin contoh yang baik, bahkan di dunia maya.
7. Bagaimana sikap Anda ketika kalah dalam game?	Saya udah nggak terlalu ambil pusing. Dulu sempat kesel, tapi sekarang malah ketawa aja.
8. Apa yang Anda lakukan kalau suasana game mulai panas?	Saya tarik napas, diem, terus fokus ke permainan aja. Nggak mau ikutan ribut.
9. Menurut Anda, gimana cara menjaga nilai Islam di dunia digital?	Dengan tetap sopan, nggak ngata-ngatain, dan nginget kalau perilaku online juga bakal dipertanggungjawabkan.
10. Apa pesan Anda buat teman-teman mahasiswa PAI lainnya?	Main boleh, tapi jangan lupa adab. Jangan sampai karena game, nama baik mahasiswa PAI jadi jelek.

#### D. Narasumber 4

**Nama : Imam Syah Putra**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**Angkatan : 2024**

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
<b>Tema 1: Perilaku Toksisitas dan Trolling dalam Game MOBA</b>	
1. Seberapa sering Anda bermain game MOBA?	Saya main beberapa kali seminggu, biasanya malam hari setelah kuliah atau waktu santai. Kadang sama teman kos juga.
2. Dalam situasi apa Anda paling sering melihat perilaku toksik?	Biasanya pas tim kalah atau ada yang mainnya nggak sesuai strategi. Langsung aja keluar kata-kata kasar di chat.
3. Bagaimana sikap Anda saat melihat orang trolling di dalam game?	Kalau ada yang trolling, saya cuekin aja. Kadang saya report, tapi jarang saya bales karena percuma.
4. Apakah Anda pernah ikut terlibat dalam perilaku toxic?	Dulu pernah waktu awal-awal main. Kadang emosi kalau teman nggak ngerti mainnya. Tapi sekarang udah bisa nahan.
5. Menurut Anda kenapa orang bisa bersikap toxic?	Karena kalah, kecewa, atau pengen dianggap hebat. Kadang juga karena pengaruh teman-teman yang sama-sama toxic.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
6. Bagaimana perasaan Anda ketika teman sendiri bersikap toxic?	Jujur aja malu. Soalnya sebagai mahasiswa PAI harusnya bisa jadi contoh yang baik, bukan malah marah-marah.
7. Apa bentuk perilaku toxic yang sering Anda temui?	Biasanya kata-kata kasar, sindiran di chat, AFK, atau sengaja nge-feed biar tim kalah.
8. Bagaimana Anda menilai perilaku toxic di kalangan mahasiswa PAI sendiri?	Menurut saya memalukan. Harusnya kita bisa nunjukin sikap yang baik bahkan dalam permainan.
9. Bagaimana cara Anda menghadapi pemain toxic?	Saya tetap tenang aja, kadang malah saya jawab dengan sopan biar mereka sadar sendiri.
10. Apakah Anda pernah menegur teman yang bersikap toxic?	Pernah. Saya bilang “kita calon guru, harus bisa sabar dong.” Kadang mereka ketawa, tapi akhirnya diam.
<b>Tema 2: Dampak terhadap Moral Keagamaan</b>	
1. Apakah bermain game MOBA berpengaruh terhadap sikap keagamaan Anda?	Sedikit banyak iya. Dulu gampang emosi, tapi sekarang malah jadi latihan sabar.
2. Bagaimana pengaruh kata-kata kasar di game terhadap perilaku Anda?	Awalnya kebawa juga, tapi setelah saya sadar itu dosa, saya mulai jaga ucapan.
3. Apakah perilaku toxic bisa menurunkan kesadaran moral seseorang?	Bisa banget. Kalau udah biasa ngomong kasar, lama-lama nggak peka lagi sama perasaan orang.
4. Menurut Anda, bagaimana pandangan Islam terhadap perilaku toxic di game?	Nggak dibenarkan sama sekali. Dalam Islam diajarkan buat sabar, nggak boleh mencaci maki, walau cuma lewat online.
5. Apakah Anda pernah merasa bersalah setelah marah di game?	Iya, pernah banget. Abis marah langsung kepikiran, “ngapain tadi emosi cuma gara-gara game.” Biasanya saya istighfar.
6. Apakah pengalaman bermain game membuat Anda lebih bijak dalam bersikap?	Iya, saya jadi lebih tenang, nggak mudah tersulut emosi, dan belajar mengontrol diri.
7. Bagaimana Anda menjaga lisan agar tetap sopan saat bermain?	Saya usahain nggak ngetik kata-kata kasar, lebih baik diem daripada ngomong yang nyakitin orang.
8. Seberapa besar peran iman dalam menahan emosi Anda di game?	Besar banget. Kalau inget dosa dan adab Islam, saya bisa langsung nahan diri buat nggak marah.
9. Apakah Anda pernah melihat teman PAI lain jadi lebih tenang setelah diingatkan?	Pernah. Saya pernah nasihatin teman, dan dia bilang “iya juga ya, harusnya kita lebih sabar.”
10. Apa pelajaran moral yang Anda dapat dari pengalaman main game?	Saya belajar sabar, menghargai orang lain, dan nggak gampang menyalahkan. Itu juga

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
	bagian dari akhlak Islami.
<b>Tema 3: Upaya Menjaga Moral Keagamaan</b>	
1. Apa yang Anda lakukan untuk menjaga adab Islami saat main game?	Saya jaga lisan, nggak ngomong kasar, dan kalau emosi langsung diem aja dulu.
2. Bagaimana cara Anda menghindari provokasi dari pemain lain?	Saya nggak bales, biarin aja. Biasanya kalau nggak direspon, mereka juga berhenti.
3. Apakah Anda pernah menasihati teman yang bersikap toxic?	Sering. Saya bilang “nggak usah emosi, itu cuma game.” Kadang mereka nurut, kadang nggak juga.
4. Apakah Anda berdoa sebelum bermain?	Kadang iya, biar nggak emosi dan tetap tenang. Saya anggap itu bagian dari menjaga hati juga.
5. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain agar nggak ganggu kuliah atau ibadah?	Saya atur waktunya, biasanya main malam setelah shalat Isya, dan nggak lama-lama.
6. Apa prinsip Anda sebagai mahasiswa PAI saat bermain game?	Main boleh, tapi jangan sampai ninggalin nilai agama. Harus bisa jaga adab di mana pun, termasuk di game.
7. Apa yang Anda lakukan saat suasana game mulai panas?	Saya diem, tarik napas, terus fokus main aja. Kadang keluar dari match kalau udah ribet banget.
8. Bagaimana Anda menjaga kesabaran saat kalah dalam game?	Saya anggap kalah itu ujian. Kadang malah saya ketawa aja biar nggak stres.
9. Menurut Anda, bagaimana cara menjaga akhlak Islami di dunia maya?	Dengan ngomong sopan, nggak marah-marah, dan inget kalau perilaku online juga bakal dipertanggungjawabkan.
10. Apa pesan Anda buat sesama mahasiswa PAI yang suka main game MOBA?	Main boleh, tapi inget tanggung jawab sebagai calon guru agama. Harus bisa kasih contoh, bukan ikut marah.

K E R I N C I

**Lampiran 7 : Dokumentasi**

**Wawancara Bersama Mahasiswa/i PAI Angkatan 2024/2025**

**Gambar 1**  
**Wawancara Bersama Agung Prayoga**



**Gambar 2**  
**Wawancara Bersama Nadiya Nur Afriyanti**



Gambar 3  
Wawancara Bersama Nadiya Nur Afriyanti



Gambar 4  
Wawancara Bersama Amaliya Aurel Lidista



Gambar 5  
Wawancara Bersama Imam Syah Putra



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Yosi Apdal B. Pukri  
NIM : 2110201121  
Tempat/Tgl Lahir : Koto Lanang, 24 Oktober 2002  
Jenis Kelamin : Laki Laki  
Alamat : Desa Koto Lanang, Kec.Depati Tujuh, Kab.Kerinci

No	Jenjang Pendidikan	Alamat
1	SK Hulu Kelang	Selangor
2	SMP Negeri 9 Kerinci	Kerinci
3	SMK Negeri 2 Kota Sungai Penuh	Sungai Penuh
4	IAIN Kerinci	Sungai Penuh