

ABSTRAK

Zaiki Arfian Syah, 2023, *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Kontrol Diri Siswa di SMA Negeri 1 Pakong Kabupaten Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Dosen Pembimbing: Dr. M. Ismail Makki, M. Psi.

Kata Kunci : *Game Online Mobile Legends, Kontrol Diri, Siswa.*

Penelitian ini fokus terhadap tiga permasalahan, yaitu: *pertama* bagaimana gambaran kontrol diri siswa yang bermain *game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Pakong, *kedua* apa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa di SMA Negeri 1 Pakong, *ketiga* bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap kontrol diri siswa di SMA Negeri 1 Pakong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, wali kelas, dan guru BK di SMA Negeri 1 Pakong. Data tersebut diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan seluruh data kemudian menganalisis data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan metode.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, gambaran kontrol diri siswa kelas X IPS yang bermain *game online Mobile Legends* di SMA Negeri 1 Pakong masih rendah sebab belum bisa memenuhi 2 aspek kontrol diri yakni, *behavioral control* dan *restrospective control* Sedangkan 3 aspek lainnya yakni *cognitive control*, *decision control*, dan *informational control* masih dapat dipenuhi.. *Kedua*, faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa di SMA Negeri 1 Pakong dapat dibedakan menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat peneliti temukan diantaranya adalah keinginan untuk mencapai target, rasa jenuh atau bosan, dan kurangnya kemampuan mengontrol diri. Sedangkan faktor eksternal yang dapat peneliti temukan diantaranya adalah lingkungan serta hubungan sosial. *Ketiga*, dampak *game online Mobile Legends* terhadap kontrol diri siswa di SMA Negeri 1 Pakong dapat dibedakan menjadi dua, yakni dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif yang peneliti temukan diantaranya siswa tidak memiliki kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang tepat dan bijak, siswa terisolasi dari sosial atau lingkungan sekitar, siswa tidak memiliki kemampuan analisa dan penalaran yang baik, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Sedangkan dampak positif yang peneliti temukan adalah siswa memiliki kerjasama tim yang baik.