

ABSTRAK

Studi ilmiah (riset) ini merupakan studi lapangan yang berjudul “Pengaruh Muhasabah Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 20 Palembang”. Muhasabah merupakan salah satu sifat yang harus dimiliki maupun aktivitas yang harus dikerjakan oleh setiap individu. Karena memahami diri sendiri (muhasabah) merupakan jalan menuju i'thisam dan istiqamah. I'tisham yaitu pemeliharaan diri yang berpegang teguh atas ketentuan-ketentuan syariat. Sedangkan istiqamah yakni keyakinan diri dalam menolak beragam kecenderungan negatif. Bukti lapangan menunjukkan sebagian dari siswa SMA Negeri 20 Palembang ini terlalu sering bermain game, yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua, Pengawasan dan pola asuh orang tua yang kurang kepada anak, dan lain sebagainya. Masalah studi ilmiah (riset) ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Muhasabah Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Jurusan IPS Kelas 11 SMA Negeri 20 Palembang. Tujuan dari studi ilmiah (riset) ini adalah untuk mengatasi Pengaruh Muhasabah dengan Kecanduan Game Online pada siswa jurusan IPS SMA Kelas 11 Negeri 20 Palembang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan metode skala, adapun skala yang digunakan yaitu Skala *Likert*. Penelitian ini menggunakan dua macam jenis skala yaitu skala muhasabah dan skala kecanduan game online. Populasi dalam studi ilmiah (riset) ini adalah 132 siswa SMA Negeri 20 Palembang. Skala ini pertama-tama dievaluasi pada sekelompok kecil peserta tes (*Try Out*), kemudian setelah analisis dan pemilihan item, skala siap untuk didistribusikan ke subjek studi ilmiah (riset). Penskalaan dicapai dengan menggunakan pendekatan tes coba yang kurang dimanfaatkan. Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengevaluasi hipotesis. Semua perhitungan dilakukan *PC Windows* menggunakan *software* Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara muhasabah dengan tingkat penurunan kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 20 Palembang yang ditunjukkan dengan nilai korelasi 0,783 dengan signifikansi $p = 0,000$ dimana $p < 0,05$ dan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat antara kedua variabel. Hasil pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : Muhasabah, Kecanduan Game Online, Siswa