

## ABSTRAK

**Riska Fadila, NIM 1910110090, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara, Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Kudus.**

Indonesia saat ini sedang menghadapi peningkatan kasus adiksi *gadget* pada remaja dengan indikasi awal berupa perubahan perilaku. Perubahan sikap tersebut ditandai dengan berani menentang dan melawan orang yang lebih tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *gadget*, akhlak peserta didik, serta pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *field research* dengan pendekatan metode kuantitatif. Lokasi penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Batealit Jepara. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Batealit. Untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS 26.0.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari penggunaan *gadget* adalah sebesar 59,53 termasuk dalam kategori “Baik” dikarenakan masuk dalam interval 58-61. Nilai rata-rata (*mean*) dari akhlak peserta didik adalah sebesar 61,21 termasuk dalam kategori “Baik” karena masuk dalam interval 60-63. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara dengan menggunakan model  $Y = 16,444 + 0,752X$ , sedangkan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan akhlak peserta didik adalah 0,786 termasuk golongan “Antara variabel X dan Y ada korelasi yang baik atau tinggi”. Berdasarkan hasil koefisien determinasi peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh sebesar 61,8% terhadap akhlak peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Batealit Jepara.

**Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Akhlak Peserta Didik, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Peserta Didik.**