

## Meningkatkan Pembentukan Karakter Disiplin dan Berkompetensi Melalui Kegiatan Sekolah di SMK Negeri 1 Abang

Ni Luh Rastiani<sup>1</sup>, Holy Putri Juliani Suar Devi<sup>2</sup>, I Kadek Eka Pras Sumardiawa<sup>3</sup>, Ni Putu Setyawati<sup>4</sup>, Ni Ketut Purnama Dewi<sup>5</sup>, Gede Pandeyasa Suparwata<sup>6</sup>, Ni Luh Putu Ning Septyarini Astawa<sup>7</sup>, Putu Devangga Makarabaja<sup>8</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</sup> Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

E-mail: niluhrastiani05@gmail.com

### Article History:

Received: 01 Mei 2026

Revised: 14 Mei 2026

Accepted: 16 Mei 2026

**Keywords:** Pendidikan Karakter; Aplikasi Web; Reward and Punishment; digitalisasi sekolah; Design Thinking

**Abstract:** Pembentukan karakter disiplin di lingkungan sekolah menghadapi tantangan signifikan akibat sistem pencatatan pelanggaran dan prestasi siswa yang masih bersifat manual, sehingga berdampak pada inkonsistensi penerapan reward and punishment. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan aplikasi berbasis web “Edu Circle SmartPoint” di SMK Negeri 1 Abang sebagai solusi digitalisasi pencatatan perilaku siswa yang terintegrasi dengan Google Spreadsheet. Metode yang digunakan mengacu pada pendekatan Design Thinking yang meliputi enam tahapan: empathize, define, ideate, prototype, test, dan implement. Kegiatan dilaksanakan pada periode 7 November–17 Desember 2025 dengan melibatkan sekitar 50 siswa dari unsur OSIS dan PKS. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa aplikasi berhasil diimplementasikan dan mendapat respons positif dari pihak sekolah. Sistem pencatatan yang semula manual kini telah terotomatisasi melalui integrasi spreadsheet, sehingga meningkatkan efisiensi dan konsistensi pengelolaan data perilaku siswa. Keberlanjutan program didukung oleh panduan penggunaan yang telah disusun secara komprehensif.

### PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan proses sistematis dalam membangun nilai-nilai etis, moral, dan sosial pada diri peserta didik. Dalam konteks pendidikan vokasi, pembentukan karakter disiplin menjadi aspek krusial yang menentukan kesiapan lulusan dalam memasuki dunia kerja. Sekolah menengah kejuruan (SMK) dituntut untuk tidak hanya menghasilkan kompetensi teknis, tetapi juga membentuk pribadi yang bertanggung jawab, disiplin, dan berintegritas tinggi (Sudira, 2018).

SMK Negeri 1 Abang, yang berlokasi di Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Bali, merupakan salah satu lembaga pendidikan vokasi yang menghadapi permasalahan dalam implementasi sistem pengelolaan perilaku siswa. Berdasarkan hasil observasi awal dan

wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa pencatatan pelanggaran dan prestasi siswa masih dilakukan secara manual. Kondisi ini menyebabkan proses rekapitulasi data menjadi tidak efisien, rentan terhadap kesalahan pencatatan, serta menghambat konsistensi penerapan sistem reward and punishment.

Permasalahan tersebut diperparah oleh rendahnya kesadaran dan kedisiplinan sebagian siswa, serta belum konsistennya komitmen dalam penegakan tata tertib. Akibatnya, pembinaan karakter yang diharapkan berlangsung secara sistematis dan berkelanjutan tidak dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Kondisi ini relevan dengan temuan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa efektivitas sistem reward and punishment sangat bergantung pada akurasi data dan konsistensi penerapannya (Wibowo & Hamrin, 2012).

Perkembangan teknologi informasi, khususnya aplikasi berbasis web, membuka peluang besar untuk mentransformasi penggunaan teknologi khususnya pemanfaatan web untuk menyimpan data siswa agar terhindar dari resiko ‘hilang data’ pada perangkat keras yang ada di sekolah (Deyantara *et al.*, 2024). Sehingga dibutuhkan sebuah sistem pengelolaan data perilaku siswa menjadi lebih efisien dan terintegrasi. Integrasi antara aplikasi web dengan platform spreadsheet terbukti mampu meningkatkan akurasi data, mempercepat proses rekapitulasi, dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data (Hartanto *et al.*, 2020). Berdasarkan landasan tersebut, Tim Terranova dari Universitas Primakara merancang dan mengimplementasikan aplikasi “*Edu Circle SmartPoint*” sebagai solusi konkret atas permasalahan yang dihadapi SMK Negeri 1 Abang.

Program pengabdian ini juga selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal Bali, khususnya ajaran Tri Kaya Parisudha (berpikir, berkata, dan berbuat baik) dan Tri Hita Karana sebagai fondasi filosofis dalam membentuk karakter siswa yang harmonis (Astawa *et al.*, 2024; Widiada, 2022). Selain itu, program ini mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) Nomor 4 tentang Pendidikan Berkualitas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kondisi sistem pengelolaan data pelanggaran dan prestasi siswa di SMK Negeri 1 Abang yang saat ini masih berbasis manual? (2) Faktor apa saja yang berkontribusi terhadap inkonsistensi penerapan tata tertib dan sistem reward and punishment di sekolah? (3) Bagaimana implementasi aplikasi “*Edu Circle SmartPoint*” dapat meningkatkan efektivitas pencatatan dan pengelolaan data perilaku siswa secara digital?

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa tujuan yang saling berkaitan. Pertama, mengimplementasikan sistem pencatatan digital berbasis web yang terintegrasi dengan spreadsheet guna menggantikan sistem pencatatan manual di SMK Negeri 1 Abang. Kedua, meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai pentingnya kedisiplinan serta pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan. Ketiga, menerapkan nilai-nilai Tri Kaya Parisudha, Tri Hita Karana, dan Catur Purusa Artha sebagai landasan filosofis pembentukan karakter yang mencerminkan ajaran agama Hindu. Keempat, mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila melalui pemberian apresiasi yang adil dan merata terhadap setiap prestasi siswa, sekecil apapun. Kelima, mendukung pencapaian SDGs Nomor 4 tentang Pendidikan Berkualitas melalui penguatan tata kelola pendidikan berbasis teknologi informasi yang efisien dan transparan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif, tertib, dan kondusif bagi seluruh peserta didik.

Untuk memperkuat landasan ilmiah kegiatan ini, berikut dipaparkan kajian literatur yang relevan. Pendidikan karakter merupakan upaya terencana dalam membantu individu memahami

dan mengaktualisasikan nilai-nilai etis dalam kehidupan sehari-hari (Astawa, 2019). Susiyanto (2014) menegaskan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah memiliki hubungan yang signifikan dengan pembentukan sikap disiplin siswa, di mana penerapan karakter yang konsisten berkontribusi sebesar 53,2% terhadap peningkatan kedisiplinan. Dalam konteks pendidikan vokasi, karakter disiplin menjadi prasyarat penting bagi kesiapan kerja lulusan SMK, mengingat dunia industri menuntut tenaga kerja yang tidak hanya kompeten secara teknis tetapi juga memiliki etos kerja yang kuat.

Sistem *reward and punishment* merupakan salah satu strategi manajemen perilaku yang efektif di lingkungan sekolah. Nursiah Nur *et al.* (2024) membuktikan melalui penelitian tindakan kelas bahwa penerapan *reward and punishment* secara terstruktur mampu meningkatkan kedisiplinan siswa secara signifikan, ditunjukkan dengan 85% siswa hadir tepat waktu dan 90% mengerjakan tugas sesuai jadwal. Temuan ini sejalan dengan teori operant conditioning yang menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui penguatan dan konsekuensi yang konsisten. Namun demikian, efektivitas sistem ini sangat bergantung pada akurasi dan konsistensi pencatatan data perilaku siswa, di mana pencatatan manual rentan terhadap kesalahan dan keterlambatan tindak lanjut.

Digitalisasi administrasi sekolah melalui pemanfaatan aplikasi berbasis web telah terbukti meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan kualitas layanan informasi. Novienty (2016) dalam penelitiannya tentang sistem informasi manajemen sekolah berbasis web pada SMA Al Karimi menyimpulkan bahwa penerapan sistem berbasis web mampu memberikan layanan yang simpel, tidak terbatas jarak, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan informasi sekolah secara keseluruhan. Prinsip ini menjadi landasan pengembangan aplikasi “*Edu Circle SmartPoint*” yang mengintegrasikan pencatatan berbasis web dengan Google Spreadsheet, sehingga data perilaku siswa dapat diakses secara real-time dari berbagai perangkat.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan pengembangan solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*human-centered design*). Dam & Siang (2020) menjelaskan bahwa *Design Thinking* terdiri dari enam tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, test, dan implement*. Pendekatan ini banyak diaplikasikan dalam pengembangan solusi teknologi pendidikan karena mampu menghasilkan produk yang kontekstual dan benar-benar menjawab permasalahan nyata pengguna di lapangan (Razzouk & Shute, 2012).

Dalam perspektif kearifan lokal Bali, nilai-nilai Tri Kaya Parisudha (berpikir, berkata, dan berbuat baik) menjadi landasan filosofis yang relevan dalam pembentukan karakter siswa secara holistik. Widiada (2022) menegaskan bahwa dengan mengimplementasikan ajaran Tri Kaya Parisudha dalam kehidupan sehari-hari, generasi muda Hindu akan memiliki karakter yang kuat untuk menghadapi tantangan era modern, sekaligus terhindar dari dampak negatif perkembangan teknologi. Nilai-nilai ini, bersama Tri Hita Karana dan Catur Purusa Artha, selaras dengan tujuan pendidikan karakter nasional yang termaktub dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Abang, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, Bali, pada periode 7 November hingga 17 Desember 2025. Subjek kegiatan adalah seluruh siswa-siswi SMK Negeri 1 Abang, dengan keterlibatan langsung sekitar 50 orang siswa yang tergabung dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan Patroli Keamanan Sekolah (PKS) sebagai representasi kelompok sasaran utama.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik analisis tematik dengan mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari tiga

alur kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Data dari observasi, wawancara, dan formulir evaluasi dikelompokkan berdasarkan tema-tema relevan, seperti efisiensi sistem pencatatan, konsistensi penerapan tata tertib, kemudahan penggunaan aplikasi, dan dampak terhadap kesadaran disiplin siswa, untuk kemudian ditarik kesimpulan secara komprehensif dan sistematis.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Design Thinking*, yaitu pendekatan pengembangan solusi berbasis kebutuhan pengguna (*human-centered design*) yang bersifat iteratif dan kolaboratif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan tim pelaksana untuk merancang solusi yang benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan. Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam enam tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama adalah *Empathize*, yang dilaksanakan pada minggu pertama (7–10 November 2025). Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan observasi langsung dan wawancara mendalam dengan pihak sekolah, meliputi guru pembimbing, staf tata usaha, serta perwakilan siswa OSIS dan PKS. Tujuannya adalah memahami secara komprehensif permasalahan yang dihadapi sekolah terkait sistem pencatatan perilaku siswa yang masih bersifat manual.

Tahap kedua adalah *Define*, yang dilaksanakan pada 11–13 November 2025. Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *empathize*, tim merumuskan permasalahan inti secara spesifik, yaitu: (1) ketidakefisienan sistem pencatatan manual, (2) kesulitan rekapitulasi data pelanggaran dan prestasi, serta (3) inkonsistensi penerapan *reward and punishment* akibat data yang tidak tersentralisasi.

Tahap ketiga adalah *Ideate*, yang dilaksanakan pada 14–17 November 2025. Tim pelaksana melakukan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai gagasan solusi. Dari proses ideasi tersebut, disepakati pengembangan aplikasi berbasis web bernama "*Edu Circle SmartPoint*" yang terintegrasi langsung dengan Google Spreadsheet, sehingga proses rekapitulasi data dapat berjalan secara otomatis tanpa input manual tambahan.

Tahap keempat adalah *Prototype*, yang dilaksanakan pada 18–28 November 2025. Tim mengembangkan prototipe aplikasi "*Edu Circle SmartPoint*" menggunakan teknologi berbasis web. Aplikasi dirancang dengan antarmuka yang intuitif agar dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru tanpa memerlukan keahlian teknis khusus. Fitur utama aplikasi meliputi: pencatatan poin pelanggaran dan prestasi siswa, rekap otomatis ke Google Spreadsheet, serta dashboard monitoring perilaku siswa secara real-time.

Tahap kelima adalah *Test*, yang dilaksanakan pada 1–12 Desember 2025. Prototipe aplikasi diuji coba bersama pihak sekolah, melibatkan guru dan perwakilan siswa OSIS serta PKS. Pada tahap ini dilakukan pula sesi sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi, diskusi kelompok terfokus, serta simulasi langsung penanganan kasus pelanggaran menggunakan aplikasi. Masukan dari pengguna digunakan untuk melakukan penyempurnaan aplikasi sebelum implementasi final.

Tahap keenam adalah *Implement*, yang dilaksanakan pada 13–17 Desember 2025. Aplikasi "*Edu Circle SmartPoint*" yang telah disempurnakan diserahkan kepada pihak SMK Negeri 1 Abang disertai panduan penggunaan yang komprehensif, meliputi buku panduan tertulis dan dokumentasi teknis. Serah terima juga mencakup file aplikasi dan template Google Spreadsheet yang telah dikonfigurasi, sehingga sekolah dapat langsung mengoperasikan sistem secara mandiri dan berkelanjutan.

Pengumpulan data dalam kegiatan ini menggunakan tiga instrumen utama. Pertama, lembar observasi untuk mencatat kondisi awal sistem pencatatan perilaku siswa secara manual,

tingkat kedisiplinan siswa sebelum intervensi, serta pola interaksi guru-siswa terkait penanganan pelanggaran dan pemberian apresiasi. Kedua, panduan wawancara semi-terstruktur untuk menggali kebutuhan dan kendala dari pihak sekolah, persepsi guru terhadap efektivitas sistem *reward and punishment* yang berjalan, serta keterbukaan mereka terhadap potensi solusi berbasis teknologi. Ketiga, formulir evaluasi dan testimoni untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi, relevansi fitur yang tersedia, serta kebermanfaatan aplikasi dalam mendukung peningkatan disiplin siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan capaian yang dapat ditinjau dari tiga aspek utama: (1) proses pelaksanaan kegiatan, (2) hasil evaluasi kuantitatif berbasis skala Likert, dan (3) temuan kualitatif dari data observasi, wawancara, serta testimoni pihak mitra.

### A. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama kurang lebih enam minggu dengan mengikuti alur *Design Thinking* secara sistematis. Tahap awal dimulai dengan kunjungan observasi dan wawancara langsung ke SMK Negeri 1 Abang, di mana tim berhasil mengidentifikasi bahwa seluruh proses pencatatan pelanggaran dan prestasi siswa masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan yang tidak tersentralisasi. Kondisi ini menyulitkan guru dalam melakukan rekapitulasi, menentukan tindakan yang tepat, serta menjaga konsistensi penerapan sistem *reward and punishment*.



**Gambar 1. Dokumentasi wawancara dengan pihak SMK Negeri 1 Abang**

Proses wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru Bimbingan Konseling (BK), wali kelas, serta perwakilan siswa OSIS dan PKS. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa permasalahan utama yang dihadapi sekolah adalah: (1) pencatatan pelanggaran yang tidak terintegrasi sehingga sulit direkap; (2) tidak adanya sistem poin yang terstandarisasi; dan (3) absennya mekanisme notifikasi kepada wali kelas atau orang tua ketika poin pelanggaran siswa melampaui batas. Temuan ini kemudian menjadi landasan dalam proses *Define* dan *Ideate* untuk merumuskan solusi yang tepat sasaran. Proses desain dan pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan platform Miro untuk kolaborasi dan validasi ide secara digital. Tim

kemudian mengembangkan prototipe aplikasi “*Edu Circle SmartPoint*” yang dirancang dengan antarmuka sederhana dan intuitif, sehingga dapat dioperasikan oleh guru maupun staf tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi dilaksanakan pada tahap *Test*, melibatkan sekitar 50 siswa dari unsur OSIS dan PKS. Selama sesi ini, tim menjelaskan fitur-fitur utama aplikasi, melakukan simulasi pencatatan pelanggaran dan prestasi secara langsung, serta membuka sesi diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*) untuk menggali respons dan masukan dari peserta. Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengoperasikan aplikasi dengan baik setelah sesi pelatihan berlangsung.



**Gambar 2. Dokumentasi kegiatan sosialisasi ke OSIS dan PKS**

Pada tahap *Implement*, selain serah terima aplikasi dan panduan penggunaan, tim juga melakukan penandatanganan *Memorandum of Understanding* (MoU) antara Universitas Primakara yang diwakili oleh Tim Terranova dan pihak SMK Negeri 1 Abang. MoU ini berfungsi sebagai komitmen keberlanjutan kerja sama antara kedua pihak, termasuk kesanggupan sekolah untuk mengoperasikan dan mengembangkan aplikasi secara mandiri ke depannya.



**Gambar 3. Dokumentasi penandatanganan MoU antara Mahasiswa dan SMK Negeri 1 Abang**



**Gambar 4. Dokumentasi penyerahan aplikasi dan panduan penggunaan ke Pihak SMK Negeri 1 Abang**

### ***B. Hasil Evaluasi Kuantitatif (Skala Likert)***

Evaluasi program dilakukan terhadap 13 responden dari unsur siswa OSIS dan PKS yang mengisi formulir evaluasi pada 26–27 April 2026. Instrumen evaluasi menggunakan skala Likert 1–5 dengan enam indikator penilaian. Tabel 1 menyajikan hasil analisis deskriptif secara lengkap.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Skala Likert Responden Siswa (n=13)**

| No.                          | Indikator Penilaian   | STS (1) | TS (2) | N (3) | S (4) | SS (5) | Rata-rata   |
|------------------------------|---|---------|--------|-------|-------|--------|-------------|
| 1                            | Memahami sistem poin pelanggaran dan prestasi setelah sosialisasi | 0       | 1      | 5     | 5     | 2      | 3,62        |
| 2                            | Sistem poin terasa adil dan transparan                            | 0       | 1      | 6     | 5     | 1      | 3,46        |
| 3                            | Lebih termotivasi untuk disiplin setelah program                  | 1       | 0      | 4     | 4     | 4      | 3,77        |
| 4                            | Program meningkatkan kesadaran tentang tata tertib sekolah        | 0       | 1      | 0     | 9     | 3      | 4,08        |
| 5                            | Kegiatan diskusi bermanfaat                                       | 0       | 1      | 5     | 4     | 3      | 3,69        |
| 6                            | Teknologi dapat membantu penerapan disiplin di sekolah            | 0       | 0      | 3     | 3     | 7      | 4,31        |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> |   |         |        |       |       |        | <b>3,82</b> |

*Keterangan: STS=Sangat Tidak Setuju (1), TS=Tidak Setuju (2), N=Netral (3), S=Setuju (4), SS=Sangat Setuju (5)*

Berdasarkan Tabel 1, indikator dengan rata-rata tertinggi adalah “teknologi dapat membantu penerapan disiplin di sekolah” (4,31), yang berada pada kategori Sangat Setuju. Indikator kedua tertinggi adalah “program meningkatkan kesadaran tentang tata tertib” (4,08), diikuti “motivasi disiplin setelah program” (3,77) dan “kegiatan diskusi bermanfaat” (3,69). Sementara itu, indikator “sistem poin terasa adil dan transparan” memperoleh rata-rata terendah (3,46), mengindikasikan bahwa masih diperlukan penyempurnaan pada kategori dan mekanisme penentuan poin dalam aplikasi.

Secara keseluruhan, rata-rata dari keenam indikator mencapai 3,82, yang berada dalam kategori “Setuju” berdasarkan skala interpretasi Likert (3,41–4,20). Hasil ini menunjukkan bahwa program kegiatan pengabdian dinilai positif oleh responden dan memberikan dampak bermakna terhadap kesadaran serta motivasi disiplin siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amiruddin *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa penerapan sistem reward and punishment yang konsisten berpengaruh positif terhadap motivasi dan pembentukan perilaku disiplin siswa.

### **C. Temuan Kualitatif**

Analisis tematik terhadap jawaban terbuka responden serta hasil wawancara dan testimoni dari pihak sekolah dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024) melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dari proses ini diperoleh empat tema utama sebagaimana diuraikan berikut.

Tema pertama adalah peningkatan kesadaran disiplin. Sebagian besar responden mengakui bahwa program ini berhasil menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kedisiplinan. Responden M (XI AKL) menyatakan: “disiplin itu sangat berpengaruh untuk nilai diri sendiri, karena disiplin mencerminkan karakter kita.” Responden Desy (Kelas 10, OSIS) menambahkan bahwa program ini “mendisiplinkan diri agar lebih baik dari sebelumnya.” Hal ini sejalan dengan temuan Safitri & Adiyono (2024) bahwa model pendidikan karakter interaktif yang didukung teknologi terbukti menghasilkan peningkatan signifikan dalam disiplin siswa.

Tema kedua adalah apresiasi terhadap kemudahan teknologi. Responden P (XI AKL 2,

PKS) menyatakan bahwa cara tim menjelaskan aplikasi “secara rinci membuat kami bisa memahami penggunaan *Edu Circle SmartPoint* dengan baik.” Apresiasi serupa juga disampaikan oleh pihak sekolah melalui testimoni kepala sekolah, yang menyatakan bahwa aplikasi ini merupakan “sebuah strategi baru untuk mempercepat penanganan terhadap permasalahan kedisiplinan siswa,” dan bahwa sistem ini “sangat mudah digunakan, bisa diakses dari handphone maupun laptop, transparan, dan bisa digunakan setiap saat.” Temuan ini konsisten dengan penelitian Wahyuni *et al.* (2025) yang membuktikan bahwa sistem informasi manajemen sekolah berbasis web secara konsisten meningkatkan efisiensi administrasi pendidikan.

Tema ketiga adalah harapan keberlanjutan dan pengembangan. Mayoritas responden berharap program ini dapat diperluas ke seluruh siswa. Responden Man (X AKL 2, OSIS) menyatakan: “semoga bukan cuma OSIS dan PKS saja, tapi siswa lain juga bisa melaksanakan program ini agar tercipta lingkungan sekolah yang lebih disiplin.” Responden L (XI DKV, OSIS) berharap program ini “bisa makin berkembang dan jadi program unggulan di sekolah.” Pihak sekolah juga menyampaikan komitmen untuk terus menggunakan aplikasi dan berdiskusi dengan tim jika menemukan kendala di kemudian hari.

Tema keempat adalah catatan terhadap keterbatasan. Sebagian responden mencatat bahwa sistem poin belum sepenuhnya dijalankan secara optimal, dan beberapa jenis pelanggaran belum terakomodasi dalam aplikasi. Responden d (X DPIB 2, PKS) menyatakan: “kadang tidak ada tindakan yang setimpal dengan pelanggaran yang sudah dilakukan.” Responden Oktaviani (XI AKL 1, OSIS) juga menyebutkan bahwa sistem “belum 100% dijalankan dengan benar.” Temuan ini menjadi masukan konstruktif bagi pengembangan aplikasi ke depannya, khususnya dalam melengkapi kategori pelanggaran dan memperkuat mekanisme tindak lanjut yang konsisten dan terukur.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini relevan dengan kajian Sari *et al.* (2020) yang membuktikan bahwa pendekatan *Design Thinking* menghasilkan solusi teknologi yang kontekstual dan diterima positif oleh pengguna. Implementasi nilai Tri Kaya Parisudha sebagaimana dikaji oleh Widiada (2022) juga terefleksikan dalam perubahan sikap positif yang dilaporkan responden, di mana siswa mulai menginternalisasi nilai berpikir, berkata, dan berbuat baik sebagai bagian dari budaya disiplin di sekolah.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mengimplementasikan aplikasi “*Edu Circle SmartPoint*” di SMK Negeri 1 Abang sebagai solusi digitalisasi pencatatan perilaku siswa yang terintegrasi dengan Google Spreadsheet. Proses pelaksanaan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam enam tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, test, dan implement*, yang dilaksanakan pada periode 7 November–17 Desember 2025.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 13 responden siswa OSIS dan PKS, diperoleh rata-rata keseluruhan skor Likert sebesar 3,82 (kategori Setuju), dengan capaian tertinggi pada aspek keyakinan bahwa teknologi dapat membantu penerapan disiplin (4,31) dan peningkatan kesadaran tata tertib (4,08). Secara kualitatif, program ini terbukti meningkatkan kesadaran dan motivasi disiplin siswa, memudahkan pengelolaan data perilaku oleh guru, serta mendapat respons positif dari pihak sekolah sebagai mitra. Keberlanjutan program didukung oleh penandatanganan MoU, panduan penggunaan yang komprehensif, dan komitmen sekolah untuk mengoperasikan sistem secara mandiri.

Disarankan kepada SMK Negeri 1 Abang untuk terus mengoptimalkan penggunaan aplikasi dan melakukan pelatihan berkala bagi guru serta staf. Selain itu, disarankan agar: (1)

kategori pelanggaran dalam aplikasi diperluas sesuai kebutuhan aktual sekolah; (2) program sosialisasi diperluas kepada seluruh siswa, tidak hanya OSIS dan PKS; serta (3) mekanisme tindak lanjut terhadap pelanggaran diperkuat agar konsistensi penerapan tata tertib dapat terjaga. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang aplikasi terhadap tingkat kedisiplinan siswa secara keseluruhan, serta untuk mengeksplorasi kemungkinan integrasi fitur gamifikasi sebagai motivasi tambahan bagi siswa.

### **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Tim penulis mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada Kepala SMK Negeri 1 Abang beserta seluruh guru, staf tata usaha, dan siswa-siswi OSIS dan PKS yang telah menyambut dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini dengan penuh keterbukaan. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Primakara, Denpasar, yang telah memfasilitasi pelaksanaan program Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) ini melalui dukungan akademis yang komprehensif. Terima kasih juga kepada seluruh anggota Tim Terranova atas dedikasi, kerja sama, dan komitmen yang luar biasa dalam menyelesaikan proyek ini dari tahap observasi hingga implementasi.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Amiruddin, Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.V2i1.1596>
- Areisy, H. J., & Sudira, P. (2022). Employability Skills Of State Vocational High School Students On Welding Engineering Expertise Competency. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 53–63. <https://doi.org/10.21831/jpv.V12i1.41764>
- Astawa, N. L. P. N. S. P. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 4(2), 126–143.
- Astawa, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri; Sutajaya, I Made; Suja, I. W. (2024). Mendidik Karakter Humanis Religius Melalui Sekar Alit “Bibi Anu” Kepada Generasi Abad 21. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 943–948.
- Dam, Rikke Friis And Siang, T. Y. (2020). Design Thinking: A Quick Overview. In *Interaction Design Foundation*.
- Deyantara; Astawa, Ni Luh Putu Ning Septyarini Puri; Dharma, E. M. (2024). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Pertama. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(November), 131–140. <https://doi.org/10.31932/ve.V15i2.3515>
- Ependi, Nur Haris; Pratiwi, Dian; Kamilah, Ayu Melati Ningsih Adinda; Wijayanto, Pikir Wisnu; Hutapea, Heri Darmawan Bonar; Yusuf; Indrawati; Solikhah, Taktir; Alamsyah Ni'matu; Efendi, Stefen; Wibowo, S. T. P. (2023). *Pendidikan Karakter* (M. R. Kurnia, Ed.). Banten: Pt Sada Kurnia Pustaka.
- Hartanto, R. S. W. (2016). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 1–6.
- Indonesia, R. (2017). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Sekretariat Negara. *Setkab. Go. Id/Wpcontent/Uploads/2017/09/Perpres\\_Nomor\\_87\\_Tahun\\_2017*.

- 
- Novienty, Lolita Dewi, & Prapanca, A. (2016). Sistem Informasi Manajemen Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 5(2), 83–92.
- Nursiah Nur, Sohorah, N. (2024). Penerapan Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Mi Ddi Ar Rahim. *Eduspirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 574–579.
- Qomaruddin; Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman. *Journal Of Management, Accounting And Administration*, 1(2), 77–84.
- Razzouk, Rim And Shute, V. (2012). What Is Design Thinking And Why Is It Important? *Review Of Educational Research*, 82, 330--348.
- Safitri, I. N., & Adiyono. (2023). Model Pendidikan Karakter Interaktif (Transformasi Disiplin Siswa Melalui Kreativitas Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(6), 977–991.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., & Pratiwi, Pratiwi, Ajeng Mubdi; Oktariana, Fitri; Nasrulloh, M Farhan; Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus Upi Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/Edsence.V2i1.25131>
- Susiyanto, M. W. (2014). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Disekolah Dalam Rangka Pembentukan Sikap Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Ikip Veteran Semarang*, 2(1), 62–69.
- Wahyuni, Eka Indah; Muthmainnah, Fatimah; Permana, Bintang; Novalima, T. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Administrasi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains Dan Informati*, 3(2), 65–76. <https://doi.org/10.61132/Uranus.V3i2.802>
- Wibowo, A. (2012). *Menjadi Guru Berkarakter: Strategi Membangun Kompetensi & Karakter Guru*.
- Widiada, I. K. J. (2022). Tri Kaya Parisudha Sebagai Pondasi Karakter Generasi Muda Hindu Dalam Mengarungi Era 4.0. *Jurnal Agama Hindu*, 2, 136--145.