

ABSTRAK

Skripsi atas nama Irsyadunas Mustamir dengan NIM 2522154, Program Studi Pendidikan Teknologi dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, dengan judul “*Perancangan Aplikasi Poin Pelanggaran dan Penghargaan Siswa Berbasis Gamifikasi di SMK Pembangunan*”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih digunakannya sistem pencatatan poin pelanggaran dan penghargaan siswa secara manual di SMK Pembangunan, yang menyebabkan inefisiensi administratif, keterlambatan rekapitulasi data, dan rendahnya motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan data Tata Usaha bulan September 2025, sekitar 70% dari 223 siswa melakukan pelanggaran tata tertib, menunjukkan perlunya pendekatan pembinaan yang lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang aplikasi berbasis web yang mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk mendigitalisasi proses tersebut sekaligus meningkatkan keterlibatan dan kedisiplinan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan sistem *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*, yang meliputi tahap *Communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment*. Aplikasi dikembangkan menggunakan *Framework* Laravel, basis data MySQL, dan Bootstrap. Elemen gamifikasi yang diterapkan terbatas pada poin, penghargaan (*Reward*), dan papan peringkat (*Leaderboard*) dengan sistem peringkat berdasarkan poin terendah. Pengujian produk meliputi uji validitas menggunakan koefisien Aiken’s V, uji praktikalitas menggunakan Fleiss’ Kappa, dan uji efektivitas menggunakan G-Score. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata Aiken’s V 0,89, praktis dengan nilai rata-rata Fleiss’ Kappa 0,91, dan efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa dengan nilai G-Score rata-rata 0,81 dengan kategori tinggi. Maka penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi poin pelanggaran dan penghargaan berbasis gamifikasi ini layak digunakan sebagai solusi digital untuk meningkatkan efisiensi administrasi, transparansi informasi, dan motivasi siswa dalam pembinaan kedisiplinan di SMK Pembangunan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Poin Pelanggaran, Penghargaan Siswa.