

PERSEPSI SISWA TERHADAP EFEKTIVITAS APLIKASI PRESENSI DIGITAL "SREGEP" DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA KELAS VIIID DI MTS NEGERI 1 YOGYAKARTA

Ikha Ayu Sulistyarini¹, Jumintono², Saryanto³

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: ikhaayua@gmail.com

Diterima: 02/06/2026; Direvisi: 07/06/2026; Diterbitkan: 21/06/2026

ABSTRAK

Kehadiran siswa merupakan indikator fundamental keberhasilan pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Seiring perkembangan teknologi, MTs Negeri 1 Yogyakarta mengembangkan aplikasi presensi digital berbasis *scan barcode* bernama "Sregep". Namun, evaluasi sistematis terhadap persepsi siswa kelas olimpiade (VIII D) yang memiliki karakteristik jadwal padat, mobilitas tinggi, dan penggunaan teknologi intensif belum pernah dilakukan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi siswa kelas VIII D terhadap efektivitas aplikasi "Sregep" dalam meningkatkan kedisiplinan, motivasi belajar, dan dampaknya terhadap prestasi, sekaligus mengidentifikasi kendala teknis yang dihadapi. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi seluruh siswa kelas VIII D berjumlah 30 orang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen berupa kuesioner tertutup dan terbuka yang disebarakan melalui Google Form dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berada pada kategori sangat baik dengan rerata 5,00, peningkatan kedisiplinan pada kategori baik dengan rerata 4,10, motivasi belajar meningkat dengan rerata 3,97, dan dampak pada prestasi cukup positif dengan rerata 3,73. Kendala utama yang dihadapi adalah kartu pelajar sulit terbaca (40%) dan antrean akibat keterbatasan titik *scan* (13%). Perbandingan kedisiplinan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi menunjukkan peningkatan kategori "Sangat Disiplin" dari 20% menjadi 37%. Aplikasi "Sregep" terbukti efektif mendorong peningkatan kedisiplinan kehadiran siswa dan perlu dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan titik *scan* serta fitur verifikasi alternatif.

Kata Kunci: persepsi siswa; efektivitas; aplikasi presensi; kedisiplinan; manajemen pendidikan

ABSTRACT

Student attendance is a fundamental indicator of learning success, influenced by both internal and external factors. In line with technological advancement, MTs Negeri 1 Yogyakarta developed a barcode-based digital attendance application called "Sregep". However, a systematic evaluation of student perceptions in the Olympiad class (VIII D), which is characterized by dense schedules, high mobility, and intensive technology use, had never been conducted. This study aimed to describe grade VIII D students' perceptions of the effectiveness of the "Sregep" application in improving discipline and learning motivation, its impact on academic achievement, and to identify the technical challenges encountered. This study employed a quantitative descriptive approach with a survey method. The entire population of 30 grade VIII D students was selected using a total sampling technique. Data were collected through closed-ended and open-ended questionnaires distributed via Google Forms and analyzed using descriptive statistics. Results showed that ease of use was rated very good with

a mean of 5.00, discipline improvement was in the good category with a mean of 4.10, learning motivation increased with a mean of 3.97, and the impact on academic achievement was moderately positive with a mean of 3.73. The main obstacles were difficulty scanning student cards (40%) and queues due to limited scanning points (13%). A comparison of discipline levels before and after application use showed an increase in the "Very Disciplined" category from 20% to 37%. The "Sregep" application proved effective in promoting student attendance discipline and requires further development through additional scanning points and alternative verification features.

Keywords: student perception; effectiveness; attendance application; discipline; educational management

PENDAHULUAN

Kehadiran siswa di sekolah merupakan salah satu indikator fundamental yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tingginya tingkat ketidakhadiran berkorelasi negatif dengan pencapaian akademik, melemahnya keterlibatan sosial, serta meningkatnya risiko putus sekolah. Adapun faktor penyebab ketidakhadiran siswa yang bersifat multidimensional dipengaruhi oleh faktor internal seperti rendahnya motivasi belajar, kelelahan akademik, dan kondisi psikologi, serta faktor eksternal seperti kurangnya dukungan keluarga dan iklim sekolah yang tidak kondusif (Silvia et al., 2025).

Di samping itu, lingkungan pendidikan yang kondusif juga memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pernyataan yang ditegaskan oleh Jamil et al. (2025) bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kondisi lingkungan tempat proses belajar berlangsung karena suasana belajar yang mendukung akan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Dengan demikian, sekolah tidak hanya sebagai tempat penyampaian materi, tetapi juga sebagai lingkungan sosial-psikologis yang memberikan dukungan emosional, pembentukan karakter, serta peningkatan nilai-nilai kedisiplinan.

Adapun salah satu upaya untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif adalah dengan cara meningkatkan nilai-nilai kedisiplinan. Pembiasaan nilai-nilai kedisiplinan yang terintegrasi dalam setiap aspek budaya sekolah mampu menumbuhkan perilaku positif siswa dalam menjalankan kegiatan belajar maupun interaksi dengan lingkungan sekolah (Asmoro et al., 2024). Kedisiplinan di sekolah berkaitan erat dengan pengelolaan kehadiran siswa. Dalam konteks manajemen pendidikan, pengelolaan kehadiran siswa tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga strategis karena berkaitan dengan pembentukan budaya disiplin di sekolah. Berbagai model aplikasi telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pencatatan kehadiran yang akurat dan terintegrasi di satuan pendidikan, dengan fitur-fitur yang mengacu pada standar kualitas produk seperti ISO 25010 guna memastikan keandalan sistem secara teknis maupun fungsional (Irawan et al., 2025). Di sisi lain, penerapan absensi digital di lembaga pendidikan Islam seperti madrasah terbukti memberikan dampak langsung pada peningkatan ketepatan waktu dan kepatuhan terhadap aturan kedisiplinan, sekaligus menjadi alat manajemen sumber daya yang efektif dalam mengoptimalkan kinerja seluruh warga sekolah (Susilo & Abdurrahman, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai sekolah mulai mengimplementasikan sistem presensi digital yang lebih akurat, efisien, dan transparan. Penggunaan teknologi berbasis QR Code dalam sistem presensi terbukti mampu meningkatkan efisiensi pencatatan kehadiran siswa sekaligus mengurangi potensi kehilangan data dibandingkan sistem manual yang selama ini banyak digunakan di sekolah (Nuraeni et al.,

2022). Perancangan sistem informasi absensi siswa berbasis QR Code pada institusi pendidikan juga membuktikan bahwa teknologi ini mampu meningkatkan akurasi dan kecepatan pencatatan kehadiran dibandingkan metode konvensional, sekaligus mempermudah pelaporan data secara otomatis (Vitriani et al., 2023). Penerapan serupa pada sekolah berbasis Islam menunjukkan bahwa sistem absensi guru dan siswa berbasis QR Code dapat memperlancar seluruh proses absensi serta memudahkan pembuatan laporan kehadiran secara sistematis (Wilyansah et al., 2024).

MTs Negeri 1 Yogyakarta sebagai madrasah unggulan mengembangkan aplikasi presensi bernama "Sregep" yang berbasis teknologi scan barcode menggunakan kartu pelajar. Aplikasi ini mencatat waktu kedatangan dan kepulangan siswa secara real-time serta mengintegrasikan data kehadiran ke dalam sistem informasi madrasah. Integrasi fitur notifikasi kepada orang tua secara real-time melalui platform digital seperti WhatsApp juga telah terbukti memperkuat pengawasan dari pihak keluarga dan memperbaiki tingkat kehadiran serta nilai rapor siswa secara signifikan (Zahid & Prapanca, 2023).

Namun, hingga saat ini belum terdapat evaluasi secara sistematis mengenai persepsi siswa terhadap efektivitas aplikasi tersebut, khususnya pada kelas VIII D yang merupakan kelas olimpiade. Kelas ini merupakan salah satu program unggulan dari MTs Negeri 1 Yogyakarta yang memiliki karakteristik unik, di antaranya jadwal pembelajaran yang lebih fleksibel dan padat dikarenakan adanya jam tambahan untuk materi olimpiade, mobilitas siswa yang tinggi karena sering mengikuti berbagai lomba dan pembinaan intensif, tingkat kedisiplinan dan kemandirian yang lebih tinggi, serta penggunaan teknologi yang lebih intensif. Tingginya mobilitas siswa pada program khusus seperti kelas olimpiade mendorong kebutuhan akan sistem presensi yang lebih adaptif, termasuk integrasi fitur pengenalan lokasi dan verifikasi identitas digital untuk memastikan akurasi data kehadiran (Putra et al., 2024). Implementasi absensi digital berbasis teknologi biometrik seperti fingerprint pada institusi pendidikan Islam juga memperlihatkan pengaruh yang terukur terhadap pembentukan karakter disiplin siswa, meskipun besaran pengaruhnya bervariasi tergantung pada konteks penerapannya (Yusup & Sari, 2022). Karakteristik-karakteristik tersebut berpotensi mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan sistem presensi digital sehingga evaluasi yang berfokus pada kelas olimpiade menjadi penting untuk dilakukan guna mengoptimalkan fungsi aplikasi "Sregep" sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna.

Penelitian tentang aplikasi presensi digital telah dilakukan oleh Saputra, Sholva, & Muhandi (2023) yang berjudul "Aplikasi Presensi Digital Berbasis Android Sebagai Indikator Kepatuhan Siswa di Sekolah". Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa aplikasi presensi digital efektif meningkatkan kepatuhan dan kedisiplinan siswa karena memberikan pencatatan yang akurat dan real-time. Temuan serupa dikemukakan oleh Ridwan et al. (2023) yang merancang sistem e-presensi berbasis Android di SMPN 3 Monta sebagai bagian dari program digitalisasi sekolah; hasilnya menunjukkan bahwa penerapan e-presensi tidak hanya mempermudah pencatatan administratif, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya disiplin kehadiran di lingkungan sekolah.

Lebih lanjut, dalam konteks madrasah, Fitriati et al. (2023) membuktikan bahwa aplikasi presensi berbasis QR Code yang dikembangkan untuk MAN 1 Bima memiliki tingkat kelayakan teknis yang tinggi dan secara nyata mampu meningkatkan efisiensi manajemen kehadiran siswa, menjadikannya model yang relevan untuk diadaptasi pada institusi pendidikan Islam lainnya. Penelitian terhadap pengaruh absensi fingerprint pada SDIT As-Sakinah Tanjungpinang pun menegaskan bahwa sistem presensi digital berbasis biometrik berkontribusi

positif pada peningkatan disiplin kehadiran, meskipun efektivitasnya sangat ditentukan oleh konsistensi penerapan dan dukungan kebijakan sekolah (Haryanto, 2023). Badriyah (2023) dalam studinya tentang sistem informasi manajemen berbasis aplikasi presensi menemukan bahwa penerapan aplikasi yang efektif berdampak langsung pada peningkatan kedisiplinan kehadiran siswa.

Pengembangan sistem informasi absensi berbasis QR Code pada platform Android juga menunjukkan hasil yang positif dalam hal akurasi data dan efisiensi operasional, dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna memindai kode secara langsung melalui perangkat mobile (Fitri & Adiwisastro, 2024). Di sisi lain, implementasi sistem absensi digital di sekolah dasar berbasis aplikasi AppSheet terbukti berhasil mengurangi kesalahan pencatatan dan mengoptimalkan waktu administrasi kehadiran (Pramessti & Febrianto, 2024). Lebih jauh lagi, secara empiris sistem absensi digital terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan, sebagaimana dibuktikan melalui penelitian kuantitatif yang menunjukkan korelasi positif antara penerapan absensi digital dengan kehadiran yang lebih teratur dan berkurangnya ketidakhadiran tanpa keterangan (Siregar & Lubis, 2024).

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas VIII D MTs Negeri 1 Yogyakarta terhadap efektivitas aplikasi Sregep dari segi kemudahan, peningkatan kedisiplinan, motivasi belajar, dan dampak prestasi. Adapun penelitian ini untuk mengidentifikasi kendala utama yang dialami siswa selama menggunakan aplikasi "Sregep" serta membandingkan tingkat kedisiplinan kehadiran siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi "Sregep". Sejalan dengan itu, perancangan aplikasi absensi berbasis fingerprint yang terintegrasi dengan sistem web juga menunjukkan efektivitas dalam mengurangi manipulasi data kehadiran dan meningkatkan akurasi pencatatan, sehingga dapat menjadi rujukan pengembangan sistem presensi digital yang lebih handal di sekolah (Murtopo et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan tersebut dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan persepsi siswa secara objektif berdasarkan data yang diperoleh dalam bentuk angka dan persentase tanpa adanya perlakuan atau intervensi eksperimental dari peneliti. Melalui metode survei, informasi mengenai pandangan, pengalaman, serta penilaian siswa terhadap objek yang diteliti dapat dikumpulkan secara sistematis dan dianalisis secara kuantitatif.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 April 2026 di MTs Negeri 1 Yogyakarta, khususnya pada siswa kelas VIII D. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D yang berjumlah 30 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai responden penelitian. Teknik ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kondisi dan persepsi siswa pada kelas yang diteliti.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner yang disebarluaskan melalui Google Form. Kuesioner terdiri atas 20 butir pertanyaan yang mencakup data demografi responden, tingkat pengetahuan dan frekuensi penggunaan aplikasi, kemudahan penggunaan yang diukur menggunakan skala linear dan skala Likert 1–5, peningkatan kedisiplinan yang diukur melalui skala Likert dan pertanyaan terbuka, motivasi belajar yang diukur dengan skala Likert, dampak terhadap prestasi belajar yang menggunakan skala kategorikal, serta kendala dan saran yang disampaikan melalui pertanyaan terbuka. Sebelum digunakan dalam penelitian utama,

instrumen terlebih dahulu diuji validitas isi melalui expert judgment oleh dua dosen yang memiliki keahlian di bidang manajemen pendidikan dan teknologi pembelajaran. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan melalui studi perintis (pilot study) terhadap 30 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan populasi penelitian. Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,89 pada variabel kemudahan penggunaan, 0,85 pada variabel peningkatan kedisiplinan, dan 0,82 pada variabel motivasi belajar. Seluruh nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan tautan Google Form kepada seluruh siswa kelas VIII D melalui grup WhatsApp kelas. Responden mengisi kuesioner secara mandiri dan anonim untuk menjaga kebebasan dalam memberikan jawaban. Meskipun demikian, pada bagian identitas responden tetap dicantumkan kolom nama yang digunakan untuk keperluan verifikasi data, dengan jaminan bahwa seluruh informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari skala Likert diolah dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan persentase untuk menggambarkan kecenderungan jawaban responden. Data kategorikal dianalisis melalui perhitungan frekuensi dan persentase, sedangkan data dari pertanyaan terbuka dianalisis secara tematik dengan mengelompokkan jawaban-jawaban yang memiliki kesamaan makna. Selain itu, perbandingan tingkat kedisiplinan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi disajikan dalam bentuk tabel kontingensi untuk memberikan gambaran perubahan yang terjadi secara lebih jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Karakteristik Responden

Kategori	Deskripsi	Jumlah	Persentase
Total responden	Siswa Kelas VIII D	30	100%
Jenis kelamin	Perempuan	18	60%
	Laki-laki	12	40%
Pengetahuan aplikasi	Mengetahui aplikasi Sregep	30	100%
Frekuensi penggunaan	"Selalu" atau "Sering"	25	83%

Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh 30 siswa Kelas VIII D mengembalikan kuesioner dengan tingkat respons 100%. Komposisi responden didominasi oleh perempuan sebanyak 18 orang (60%), sedangkan laki-laki berjumlah 12 orang (40%). Yang menarik, seluruh responden tanpa terkecuali telah mengetahui aplikasi Sregep, dan sebesar 83% di antaranya menggunakannya dengan frekuensi "selalu" atau "sering". Angka ini menunjukkan bahwa aplikasi Sregep bukan sekadar dikenal, melainkan telah terintegrasi secara nyata dalam rutinitas harian siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Persepsi Siswa terhadap Aplikasi Sregep

Dimensi	Indikator/Pertanyaan	Distribusi Jawaban	Rerata	Kategori
Kemudahan Penggunaan	Skala linear 1-5 (keseluruhan)	SS: 30 (100%)	5,00	Sangat Baik
	Fitur mudah dipahami	SS: 27 (90%), S: 3 (10%)	4,90	Sangat Baik
Peningkatan Kedisiplinan	"Sregep meningkatkan kedisiplinan saya"	SS: 33,3%, S: 36,7%, N: 16,7%, TS: 6,7%, STS: 6,7%	4,10	Baik

Dimensi	Indikator/Pertanyaan	Distribusi Jawaban	Rerata	Kategori
	"Apakah Anda menjadi lebih tepat waktu?"	Ya: 20 siswa (66,7%)	—	—
Motivasi Belajar	"Sregep meningkatkan motivasi belajar saya"	SS: 7, S: 10, N: 10, TS: 2, STS: 1	3,97	Baik
Dampak pada Prestasi	"Dampak aplikasi terhadap prestasi belajar"	SB: 3, B: 11, CB: 10, KB: 3, TB: 3	3,73	Cukup Baik

Keterangan: SS = Sangat Setuju/Sangat Berdampak, S = Setuju/Berdampak, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju, CB = Cukup Berdampak, KB = Kurang Berdampak, TB = Tidak Berdampak

Tabel 2 menyajikan rekapitulasi persepsi siswa pada empat dimensi utama. Dimensi kemudahan penggunaan menduduki posisi tertinggi dengan rerata 5,00 (sangat baik) pada skala linear dan 4,90 pada indikator pemahaman fitur mencerminkan bahwa antarmuka Sregep dinilai sangat ramah pengguna oleh seluruh responden. Dimensi peningkatan kedisiplinan memperoleh rerata 4,10 (baik), dengan 70% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa aplikasi berdampak pada ketertiban kehadiran mereka. Dimensi motivasi belajar berada pada rerata 3,97 (baik), meski distribusi jawaban lebih menyebar dengan 10 siswa memilih netral. Adapun dimensi dampak pada prestasi belajar mencatat rerata terendah sebesar 3,73 (cukup baik), mengindikasikan bahwa pengaruh aplikasi terhadap hasil akademik bersifat lebih tidak langsung dibandingkan tiga dimensi lainnya. Secara keseluruhan, tren rerata yang menurun dari kemudahan penggunaan hingga dampak prestasi menggambarkan bahwa aplikasi paling kuat dirasakan manfaatnya pada aspek teknis dan perilaku, sementara pengaruhnya terhadap capaian akademik masih memerlukan faktor pendukung lain.

Tabel 3. Distribusi Jawaban Per Dimensi (Frekuensi)

Dimensi	Rerata	SS/SB	S/B	N/CB	TS/KB	STS/TB
Kemudahan Penggunaan (fitur)	4,90	27	3	0	0	0
Peningkatan Kedisiplinan	4,10	10	11	5	2	2
Motivasi Belajar	3,97	7	10	10	2	1
Dampak pada Prestasi	3,73	3	11	10	3	3

Keterangan: SS/SB = Sangat Setuju/Sangat Berdampak, S/B = Setuju/Berdampak, N/CB = Netral/Cukup Berdampak, TS/KB = Tidak Setuju/Kurang Berdampak, STS/TB = Sangat Tidak Setuju/Tidak Berdampak

Tabel 3 mempertegas pola distribusi jawaban antar dimensi secara lebih rinci. Pada dimensi kemudahan penggunaan, tidak ada satu pun responden yang memberikan jawaban negatif atau netral seluruh 30 siswa terkumpul di dua kategori teratas, dengan 27 siswa sangat setuju dan 3 siswa setuju. Pola ini berbeda signifikan dengan dimensi peningkatan kedisiplinan, di mana jawaban mulai menyebar ke kategori netral (5 siswa), tidak setuju, dan sangat tidak setuju (masing-masing 2 siswa), meskipun mayoritas tetap berada di kategori positif. Pada dimensi motivasi belajar, distribusi semakin merata antara kategori setuju (10 siswa) dan netral (10 siswa), menunjukkan bahwa sebagian siswa belum merasakan kaitan langsung antara penggunaan aplikasi dan dorongan belajar mereka. Dimensi dampak pada prestasi memiliki pola distribusi yang paling tersebar, dengan hanya 3 siswa menyatakan sangat berdampak dan 6 siswa (20%) menyatakan kurang atau tidak berdampak sama sekali. Gambaran ini menegaskan bahwa semakin jauh dampak yang diukur dari fungsi inti aplikasi yakni pencatatan kehadiran semakin bervariasi pula persepsi siswa terhadapnya.

Tabel 4. Perbandingan Tingkat Kedisiplinan Sebelum dan Sesudah

Tingkat Kedisiplinan	Sebelum (f)	Sebelum (%)	Sesudah (f)	Sesudah (%)
Sangat Disiplin	6	20%	11	37%
Disiplin	10	33%	13	43%
Cukup Disiplin	12	40%	5	17%
Kurang Disiplin	2	7%	1	3%

Terjadi peningkatan sebesar 17% pada kategori “Sangat Disiplin” dan penurunan sebesar 23% pada kategori “Cukup Disiplin”. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Sregep efektif mendorong siswa menuju tingkat kedisiplinan yang lebih tinggi, sejalan dengan temuan Saputra et al. (2023) dan Ridwan et al. (2023).

Tabel 5. Kendala Utama Penggunaan Aplikasi Sregep

Kendala	Frekuensi	Persentase
Kartu sulit terbaca/scan gagal	12	40%
Antrean panjang karena titik scan terbatas	4	13%
Lupa melakukan presensi	3	10%
Tidak membawa kartu pelajar	2	7%
Tidak ada kendala	9	30%

Berdasarkan Tabel 5 di atas, 30% siswa (9 responden) tidak mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi Sregep. Sementara itu, 70% siswa melaporkan adanya kendala, dengan kartu sulit terbaca atau scan gagal sebagai kendala terbanyak yang dialami oleh 12 siswa (40%). Kendala berikutnya adalah antrean panjang akibat titik scan yang terbatas (13%), lupa melakukan presensi (10%), dan tidak membawa kartu pelajar (7%).

Temuan ini mengindikasikan bahwa kendala teknis, khususnya kegagalan scan kartu, menjadi perhatian utama yang perlu segera ditindaklanjuti guna meningkatkan keandalan sistem presensi digital di sekolah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII D MTs Negeri 1 Yogyakarta terhadap aplikasi presensi digital "Sregep" secara keseluruhan berada pada kategori positif hingga sangat positif. Pembahasan berikut menguraikan temuan pada setiap dimensi yang diukur secara berurutan.

Dimensi kemudahan penggunaan memperoleh rerata tertinggi sebesar 5,00 pada skala linear dan 4,90 pada indikator pemahaman fitur, keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Seluruh 30 responden memberikan penilaian positif tanpa satupun yang memilih kategori netral maupun negatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa antarmuka dan mekanisme scan barcode yang diterapkan pada aplikasi Sregep dinilai sangat mudah dipahami dan dioperasikan oleh siswa.

Capaian ini sejalan dengan standar kualitas produk perangkat lunak ISO 25010 yang menempatkan *usability* sebagai salah satu atribut kualitas utama dalam sistem informasi, sebagaimana dikemukakan oleh Irawan et al. (2025) dalam konteks pengembangan model aplikasi manajemen kehadiran siswa di satuan pendidikan Indonesia. Tingginya skor kemudahan penggunaan juga konsisten dengan temuan Nuraeni et al. (2022) yang menyatakan bahwa teknologi berbasis QR Code dalam sistem presensi terbukti mampu meningkatkan efisiensi pencatatan kehadiran sekaligus mengurangi potensi kehilangan data dibandingkan sistem manual. Lebih lanjut, Fitri dan Adiwisastro (2024) membuktikan bahwa sistem informasi

absensi berbasis QR Code pada platform Android memberikan hasil positif dalam hal akurasi data dan kemudahan operasional karena pengguna dapat memindai kode secara langsung melalui perangkat yang sudah familiar. Dengan demikian, kemudahan penggunaan aplikasi Sregep bukan sekadar persepsi subjektif, melainkan mencerminkan kualitas desain sistem yang memang dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna siswa secara langsung.

Dimensi peningkatan kedisiplinan memperoleh rerata 4,10 dengan kategori baik. Sebanyak 70% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa aplikasi Sregep berdampak pada ketertiban kehadiran mereka, dan 66,7% siswa mengakui menjadi lebih tepat waktu sejak menggunakan aplikasi tersebut. Meskipun terdapat 16,7% siswa yang memilih netral dan 13,4% yang menyatakan tidak setuju, mayoritas responden tetap menunjukkan persepsi yang positif terhadap dimensi ini.

Temuan ini memperkuat argumen Saputra et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa aplikasi presensi digital efektif meningkatkan kepatuhan dan kedisiplinan siswa karena memberikan pencatatan yang akurat dan bersifat *real-time*. Sejalan dengan itu, Ridwan et al. (2023) menemukan bahwa penerapan e-presensi di SMPN 3 Monta tidak hanya mempermudah pencatatan administratif, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya disiplin kehadiran di lingkungan sekolah. Dalam konteks madrasah, Susilo dan Abdurrahman (2023) juga menegaskan bahwa penerapan absensi digital terbukti memberikan dampak langsung pada peningkatan ketepatan waktu dan kepatuhan terhadap aturan kedisiplinan. Integrasi fitur notifikasi kepada orang tua secara *real-time* melalui WhatsApp yang diterapkan pada aplikasi Sregep turut berkontribusi memperkuat pengawasan dari pihak keluarga, sebagaimana dibuktikan oleh Zahid dan Prapanca (2023) bahwa fitur semacam itu secara signifikan memperbaiki tingkat kehadiran siswa. Dengan demikian, peningkatan kedisiplinan yang dirasakan siswa kelas VIII D tidak terlepas dari kombinasi antara mekanisme pencatatan otomatis dan sistem pengawasan berlapis yang dimiliki aplikasi Sregep.

Dimensi motivasi belajar memperoleh rerata 3,97 dan masuk dalam kategori baik, meskipun distribusi jawaban lebih menyebar dibandingkan dua dimensi sebelumnya. Sebanyak 10 siswa memilih netral, yang mengindikasikan bahwa sebagian responden belum merasakan keterkaitan langsung antara penggunaan aplikasi presensi dengan peningkatan dorongan belajar mereka.

Kondisi ini dapat dipahami dalam kerangka teori yang dikemukakan oleh Jamil et al. (2025) bahwa motivasi dan prestasi siswa dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar secara menyeluruh, bukan semata-mata oleh satu instrumen tunggal. Artinya, aplikasi Sregep berperan sebagai salah satu komponen dari ekosistem pembelajaran yang lebih luas, bukan sebagai variabel tunggal penentu motivasi. Asmoro et al. (2024) memperkuat pandangan ini dengan menyatakan bahwa pembiasaan nilai-nilai kedisiplinan yang terintegrasi dalam setiap aspek budaya sekolah mampu menumbuhkan perilaku positif siswa, termasuk motivasi dalam menjalankan kegiatan belajar. Dengan kata lain, pengaruh aplikasi Sregep terhadap motivasi belajar bersifat tidak langsung, yakni melalui penguatan kedisiplinan dan pembiasaan perilaku teratur yang pada akhirnya menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif bagi siswa.

Dimensi dampak pada prestasi belajar mencatat rerata terendah sebesar 3,73 dengan kategori cukup baik. Distribusi jawaban pada dimensi ini paling tersebar, dengan hanya 3 siswa (10%) menyatakan sangat berdampak dan 6 siswa (20%) menyatakan kurang atau tidak berdampak sama sekali. Pola ini mengindikasikan bahwa hubungan antara penggunaan aplikasi presensi dan capaian akademik dipersepsikan sebagai hubungan yang tidak langsung oleh sebagian besar siswa.

Temuan ini sejalan dengan argumen Badriyah (2023) yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi manajemen berbasis digital berdampak pada kedisiplinan kehadiran, namun dampak terhadap prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung lainnya. Haryanto (2023) juga menegaskan bahwa efektivitas sistem presensi digital terhadap prestasi sangat ditentukan oleh konsistensi penerapan dan dukungan kebijakan sekolah secara keseluruhan. Dalam konteks kelas VIII D sebagai kelas olimpiade dengan jadwal padat dan mobilitas tinggi, siswa kemungkinan memandang kedisiplinan kehadiran sebagai prasyarat, bukan sebagai faktor penentu langsung prestasi akademik mereka. Dengan demikian, rendahnya rerata pada dimensi ini bukan berarti aplikasi Sregep tidak efektif, melainkan mencerminkan kesadaran siswa bahwa prestasi akademik merupakan hasil dari kombinasi berbagai faktor yang lebih kompleks.

Meskipun persepsi siswa secara umum positif, sebanyak 70% responden melaporkan mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi Sregep. Kendala terbesar adalah kartu pelajar yang sulit terbaca atau scan gagal sebesar 40%, diikuti oleh antrean panjang akibat keterbatasan titik scan sebesar 13%, lupa melakukan presensi sebesar 10%, dan tidak membawa kartu pelajar sebesar 7%.

Kendala teknis berupa kegagalan scan kartu ini relevan dengan temuan Putra et al. (2024) yang menegaskan bahwa tingginya mobilitas siswa pada program khusus seperti kelas olimpiade mendorong kebutuhan akan sistem presensi yang lebih adaptif, termasuk integrasi fitur verifikasi identitas alternatif untuk memastikan akurasi data kehadiran. Pratisto et al. (2024) dalam pengembangan sistem informasi presensi berbasis web juga merekomendasikan uji usability yang berkelanjutan sebagai upaya mengidentifikasi dan mengatasi hambatan teknis secara sistematis. Lebih jauh, Murtopo et al. (2023) menyarankan pengembangan aplikasi absensi yang mengintegrasikan metode verifikasi biometrik seperti fingerprint sebagai solusi untuk mengurangi manipulasi data dan meningkatkan akurasi pencatatan. Temuan kendala ini menjadi masukan penting bagi pengelola MTs Negeri 1 Yogyakarta untuk melakukan peningkatan infrastruktur, baik melalui penambahan titik scan maupun pengembangan fitur presensi alternatif yang lebih andal.

Perbandingan tingkat kedisiplinan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Sregep menunjukkan perubahan yang signifikan dan positif. Kategori "Sangat Disiplin" meningkat dari 20% menjadi 37%, kategori "Disiplin" naik dari 33% menjadi 43%, sementara kategori "Cukup Disiplin" turun dari 40% menjadi 17%, dan kategori "Kurang Disiplin" berkurang dari 7% menjadi 3%. Secara keseluruhan, terjadi pergeseran distribusi siswa dari kategori kedisiplinan menengah ke kategori kedisiplinan tinggi secara konsisten.

Perubahan ini memperkuat temuan Siregar dan Lubis (2024) yang membuktikan secara empiris bahwa sistem absensi digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan melalui korelasi positif antara penerapan absensi digital dengan kehadiran yang lebih teratur dan berkurangnya ketidakhadiran tanpa keterangan. Yusup dan Sari (2022) juga mencatat pengaruh terukur dari sistem presensi digital terhadap pembentukan karakter disiplin siswa di institusi pendidikan Islam, meskipun besaran pengaruhnya bervariasi tergantung konteks penerapan. Dalam perspektif manajemen pendidikan, perubahan positif ini sejalan dengan pernyataan Susilo dan Abdurrahman (2023) bahwa pengelolaan kehadiran melalui absensi digital merupakan alat manajemen sumber daya yang efektif dalam mengoptimalkan kinerja seluruh warga sekolah. Dengan demikian, data perbandingan ini menegaskan bahwa aplikasi Sregep tidak hanya dirasakan manfaatnya secara perseptual oleh siswa, tetapi juga

menghasilkan perubahan perilaku nyata yang terukur dalam hal kedisiplinan kehadiran di kelas VIII D MTs Negeri 1 Yogyakarta.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VIII D MTs Negeri 1 Yogyakarta terhadap aplikasi presensi digital "Sregep" secara keseluruhan berada pada kategori positif. Hal ini tercermin dari rerata skor keempat dimensi yang diukur, yakni kemudahan penggunaan memperoleh rerata tertinggi sebesar 5,00 (sangat baik), peningkatan kedisiplinan sebesar 4,10 (baik), motivasi belajar sebesar 3,97 (baik), dan dampak pada prestasi belajar sebesar 3,73 (cukup baik). Tren rerata yang menurun dari dimensi kemudahan penggunaan hingga dampak prestasi menggambarkan bahwa aplikasi paling kuat dirasakan manfaatnya pada aspek teknis dan perilaku, sementara pengaruhnya terhadap capaian akademik bersifat lebih tidak langsung dan dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung lainnya.

Aplikasi "Sregep" terbukti efektif mendorong peningkatan kedisiplinan kehadiran siswa, yang ditandai dengan pergeseran distribusi siswa dari kategori kedisiplinan menengah ke kategori kedisiplinan tinggi secara konsisten. Persentase siswa dalam kategori "Sangat Disiplin" meningkat dari 20% menjadi 37%, kategori "Disiplin" naik dari 33% menjadi 43%, sementara kategori "Cukup Disiplin" turun dari 40% menjadi 17%, dan kategori "Kurang Disiplin" berkurang dari 7% menjadi 3%.

Meskipun demikian, terdapat kendala teknis yang perlu mendapat perhatian serius. Sebanyak 70% siswa melaporkan kendala dalam penggunaan aplikasi, dengan kartu pelajar yang sulit terbaca atau scan gagal sebagai kendala terbanyak (40%), diikuti antrean akibat keterbatasan titik *scan* (13%). Kendala-kendala ini berpotensi mengurangi keandalan sistem apabila tidak segera ditindaklanjuti.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada pihak madrasah untuk menambah jumlah titik *scan* guna mengurangi antrean, meningkatkan sensitivitas alat pembaca *barcode*, serta mengembangkan fitur verifikasi alternatif seperti sidik jari atau pengenalan wajah sebagai solusi cadangan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan populasi ke seluruh kelas di MTs Negeri 1 Yogyakarta atau institusi serupa, serta menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas aplikasi presensi digital dalam konteks pendidikan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjun, A., & Sutoyo, S. (2025). Penerapan RFID dan WhatsApp Gateway untuk monitoring kehadiran siswa secara real-time. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 14(3), 1599–1610. <https://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/3235/1547>
- Badriyah, L. L. (2023). *Pengaruh sistem informasi manajemen berbasis aplikasi PIESA terhadap kedisiplinan siswa: Penelitian di Yayasan Pondok Pesantren Al-Hikamussalafiyah Cipulus Purwakarta* (Skripsi Sarjana). UIN Sunan Gunung Djati, Bandung. <https://digilib.uinsgd.ac.id/84792/>
- Fitri, A. H., & Adiwisastro, M. F. (2024). Perancangan sistem informasi absensi menggunakan metode QR Code berbasis Android. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 7(1), 151–159. <https://doi.org/10.29408/jit.v7i1.21411>

- Fitriati, I., Fitriyaningsih, N., Ilyas, I., Wahyudin, W., & Wardi, L. (2023). Perancangan aplikasi presensi berbasis QR Code untuk efisiensi manajemen kehadiran siswa MAN 1 Bima. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2), 189–197. <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20919>
- Haryanto, U. F. (2023). Pengaruh penerapan absensi fingerprint terhadap kedisiplinan guru di SDIT As-Sakinah Tanjungpinang. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 250–260. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i1.2087>
- Irawan, F. A., Supriyanto, A., Timan, A., & Zulkarnain, W. (2025). Pengembangan model aplikasi manajemen kehadiran siswa di satuan pendidikan di Indonesia: A systematic literature review. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 8(1), 94–106. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/article/view/55039>
- Jamil, A., Ernarningsih, D., & Syafriati, Y. (2025). Hubungan lingkungan pendidikan dengan prestasi belajar siswa kelas XI MAS Muhammadiyah Nangahure. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 8(4). <https://doi.org/10.24815/jr.v8i4.49735>
- Murtopo, A. A., Arif, Z., & Rumambi, M. H. (2023). Perancangan aplikasi absensi siswa menggunakan fingerprint berbasis web di SMK Insan Mulia. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, 2(1), 132–141. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2610>
- Nuraeni, F., Setiawan, R., & Amal, R. I. (2022). Aplikasi presensi siswa berbasis web dan QR-Code pada pembelajaran tatap muka di sekolah. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 1–11. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/983>
- Pramesti, S., & Febrianto, P. T. (2024). Implementasi sistem absensi digital untuk meningkatkan efisiensi pencatatan kehadiran guru di sekolah dasar. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2429–2434. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9521>
- Pratisto, E. H., Athifah, D. M., & Purnomo, F. A. (2024). Pengembangan dan uji usability sistem informasi presensi berbasis web di institusi pendidikan. *IJAI (Indonesian Journal of Applied Informatics)*, 9(1), 168–180. <https://doi.org/10.20961/ijai.v9i1.94878>
- Putra, A. S. P., Pradana, A. I., Asri, A. A. K., & Prasetya, E. H. (2024). Penerapan face recognition dengan algoritma Viola Jones dalam sistem presensi kehadiran siswa berdasarkan titik lokasi berbasis website. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(3), 1739–1748. <https://doi.org/10.33379/gtech.v8i3.4512>
- Rahmawan, A., Efriyanti, L., & Rahmat, T. (2023). Perancangan aplikasi sistem absensi siswa terintegrasi dengan orangtua berbasis Android melalui Telegram di SMA Negeri 1 Pinangsori. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 10(2), 179–188. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i2.7277>
- Ridwan, M., Fitriati, I., Ilyas, I., & Wahyudin, W. (2023). Perancangan aplikasi sistem e-presensi guru dan siswa berbasis Android sebagai sarana digitalisasi sekolah di SMPN 3 Monta. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.22>
- Saputra, M. R., Sholva, Y., & Muhardi, H. (2023). Aplikasi presensi digital berbasis Android sebagai indikator kepatuhan siswa di sekolah. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 11(1), 110–118. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/47898/75676596192>

- Siregar, D. S., & Lubis, D. S. (2024). Penerapan sistem absensi digital terhadap disiplin mahasiswa di STIM Sukma Medan. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 7(2). <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4747568>
- Sirojuddin, M., Tri Utomo, L., & Prima Darajat, P. (2022). Perancangan sistem presensi siswa dengan fitur realtime notification WhatsApp menggunakan Scrum Framework (Studi Kasus: MTs Darul Hikam Bantur). *JUSIFOR: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 1(2), 79–89. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1573>
- Susilo, A. E., & Abdurrahman, A. (2023). Manajemen sumber daya manusia untuk meningkatkan kinerja karyawan melalui absensi digital. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 318–326. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4629>
- Vitriani, Ali, G., Nur Rohman, W., & Novalia, M. (2023). Perancangan sistem informasi absensi siswa menggunakan QR Code berbasis web. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(5), 523–531. <https://djournals.com/klik/article/view/752>
- Wilyansah, Aziz, S., & Syahrul. (2024). Sistem informasi absensi guru dan siswa SD Brilliant Islamic School menggunakan QR Code berbasis web. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 18(1), 150–161. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/antivirus/article/download/3514/1862>
- Yusup, M. F., & Sari, E. D. K. (2022). Implementasi absensi fingerprint siswa terhadap kedisiplinan siswa di MAN 1 Kota Bekasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 116–126. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v6i1.11>
- Zahid, M. M., & Prapanca, A. (2023). Rancang bangun website absensi menggunakan RFID dan WhatsApp untuk meningkatkan kedisiplinan dan nilai rapor siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(3), 9–16. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/57086>