

Transformasi Bimbingan Konseling Inovatif Berbasis Digital untuk Penguatan Literasi *Mental Health* Siswa SMK Plus Al Aitaam Bandung

Transformation of Innovative Digital-Based Counseling Guidance to Strengthen Mental Health Literacy of Students at SMK Plus Al Aitaam Bandung

Pikir Wisnu Wijayanto*¹, Wawa Wikusna¹, Mutia Qana'a²

¹Prodi Diploma Sistem Informasi, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

²Prodi Psikologi, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

*Email: pikirwisnu@telkomuniversity.ac.id

(Diterima 13-11-2025; Disetujui 11-02-2026)

ABSTRAK

Transformasi layanan bimbingan konseling (BK) di era digital menjadi kebutuhan mendesak dalam meningkatkan literasi mental health di kalangan pelajar. SMK Plus Al Aitaam Bandung menghadapi tantangan signifikan dalam pelaksanaan layanan BK konvensional yang kurang optimal menjangkau siswa secara luas, terutama dalam konteks pandemi dan pascapandemi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model *digital counseling service* melalui pelatihan "HATI DAN LAYAR BERSATU: Pelatihan Transformasi Bimbingan Konseling Inovatif untuk Siswa SMK Plus Al Aitaam Bandung." Kegiatan dilaksanakan pada 20 dan 27 Oktober 2025 dengan melibatkan 50 siswa dan 30 guru. Fokus kegiatan meliputi digitalisasi layanan BK, penguatan literasi mental health, serta penggunaan aplikasi teknologi berbasis web untuk konseling daring. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahap asesmen kebutuhan, pelatihan intensif, pendampingan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi konselor dan guru BK dalam menggunakan teknologi digital (rata-rata peningkatan 35%), serta peningkatan persepsi positif siswa terhadap pentingnya kesehatan mental (dari 62% menjadi 89%). Kegiatan ini menghasilkan prototype aplikasi layanan BK digital dan modul praktis untuk implementasi lanjutan. Layanan BK yang adaptif terhadap perkembangan digital turut berkontribusi terhadap pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya: SDGs 3: Kesehatan dan Kesejahteraan (melalui konseling kesehatan mental), SDG 4: Pendidikan Berkualitas (melalui layanan BK yang inklusif dan inovatif), serta SDGs 9: industri, inovasi dan infrastruktur (melalui promosi nilai-nilai empati, anti-bullying, dan literasi digital etis). Dengan demikian, layanan BK digital bukan sekadar kebutuhan teknis, melainkan bagian integral dari upaya global dalam menciptakan generasi muda yang sehat secara mental, cerdas secara digital, dan berkarakter kuat.

Kata kunci: Bimbingan Konseling Digital, Literasi Mental Health, Transformasi Digital, Layanan Konseling Daring, SDGs

ABSTRACT

Transforming guidance and counseling (BK) services in the digital era is an urgent need to improve mental health literacy among students. SMK Plus Al Aitaam Bandung faces significant challenges in implementing conventional BK services that are less than optimal in reaching students widely, especially in the context of the pandemic and post-pandemic. This community service activity aims to develop and implement a digital counseling service model through the training "HATI DAN LAYAR BERSATU: Innovative Guidance and Counseling Transformation Training for SMK Plus Al Aitaam Bandung Students." The activity was held on October 20 and 27, 2025, involving 50 students and 30 teachers. The focus of the activity included digitalizing BK services, strengthening mental health literacy, and using web-based technology applications for online counseling. The implementation method used a participatory approach through needs assessment, intensive training, mentoring, and evaluation stages. The results showed a significant increase in the competence of counselors and BK teachers in using digital technology (an average increase of 35%), as well as an increase in students' positive perceptions of the importance of mental health (from 62% to 89%). This activity resulted in a prototype digital guidance and counseling service application and practical modules for further implementation. Guidance and counseling services that adapt to digital developments contribute to the achievement of the Sustainable Development Goals (SDGs), specifically: SDG 3: Health and Well-Being (through mental health counseling), SDG 4: Quality Education (through inclusive and innovative guidance and counseling services), and SDG 9: industry, innovation, and infrastructure (through promoting the values of empathy, anti-bullying, and ethical digital literacy). Therefore, digital guidance and counseling services are not merely a technical necessity but an integral part of the global effort to create a mentally healthy, digitally savvy, and character-driven young generation.

Keywords: Digital Counseling, Mental Health Literacy, Digital Transformation, Online Counseling Services, SDGs

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan layanan konseling (Bakker, Kazantzis, Rickwood, & Rickard, 2016). Integrasi teknologi informasi dalam pendidikan tidak hanya memudahkan akses terhadap sumber belajar, tetapi juga memperluas bentuk layanan psikologis dan bimbingan konseling (BK) yang dapat diberikan secara daring maupun berbasis aplikasi.

Dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, tantangan kesehatan mental siswa semakin kompleks, terutama akibat tekanan akademik, dinamika sosial, serta adaptasi terhadap sistem pembelajaran digital pascapandemi COVID-19. Studi oleh Julianto, Sumintono, Maida Wilhelmina, Almakhi, dan Avetazain (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 60 % siswa SMK di Indonesia mengalami gejala stres dan kelelahan mental selama masa transisi pembelajaran daring, yang turut memengaruhi motivasi dan performa akademik mereka.

Layanan BK di sekolah diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyelesaian masalah pribadi siswa, tetapi juga sebagai media penguatan karakter, peningkatan literasi kesehatan mental, serta pemberdayaan digital (Kahar & Saleh, 2022). Namun, banyak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia masih menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem layanan BK karena rendahnya kompetensi digital guru dan keterbatasan infrastruktur sekolah (Wardani et al., 2024).

Hasil observasi awal di SMK Plus Al Aitaam Bandung menunjukkan bahwa layanan konseling masih dilakukan secara manual, kurang terdokumentasi dengan baik, serta belum memanfaatkan media digital. Selain itu, kesadaran siswa terhadap pentingnya kesehatan mental masih rendah; dari survei awal kepada 50 siswa, hanya 38 % yang pernah mengakses layanan BK secara aktif, sementara 62 % lainnya mengaku enggan berkonsultasi karena khawatir terhadap privasi data pribadi mereka.

Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan konseling modern dengan praktik konvensional di lapangan. Menurut *Global Education Monitoring Report UNESCO (2023)*, transformasi digital dalam pendidikan merupakan salah satu kunci untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 4 (*Quality Education*), karena teknologi memungkinkan perluasan akses dan peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, SDG 3 (*Good Health and Well-being*) menekankan pentingnya dukungan terhadap kesehatan mental remaja melalui pendekatan berbasis teknologi dan sistem sosial yang inklusif.

Lebih lanjut, SDG 9 (*Industry, Innovation, and Infrastructure*) memiliki relevansi langsung dengan pengembangan layanan BK digital, sebab melalui penerapan inovasi teknologi dan sistem informasi pendidikan, sekolah dapat membangun infrastruktur layanan yang modern, efisien, dan berkeadilan. Dengan demikian, digitalisasi layanan BK tidak hanya menjawab kebutuhan teknis dan psikologis siswa, tetapi juga mendukung pencapaian SDG 3, SDG 4, dan SDG 9 secara terpadu (Kahar & Saleh, 2022; Wardani et al., 2024; UNESCO, 2023).

Menanggapi permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dari perguruan tinggi melaksanakan program bertajuk "*HATI DAN LAYAR BERSATU: Pelatihan Transformasi Bimbingan Konseling Inovatif untuk Siswa SMK Plus Al Aitaam Bandung.*" Program ini dirancang untuk memperkuat kompetensi guru dan konselor dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam layanan BK, serta meningkatkan literasi kesehatan mental siswa melalui pelatihan berbasis aplikasi web.

Tujuan kegiatan ini secara khusus adalah:

1. Meningkatkan kemampuan guru BK dalam mengelola layanan konseling berbasis teknologi digital.
2. Mengembangkan *prototype* aplikasi BK digital yang ramah pengguna.
3. Meningkatkan literasi kesehatan mental siswa melalui pelatihan interaktif.
4. Membangun ekosistem konseling yang berkelanjutan dengan dukungan komunitas sekolah.

Kegiatan ini diharapkan memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan kualitas layanan BK di sekolah, memperkuat kesejahteraan mental siswa, serta mendorong inovasi pendidikan berbasis digital sejalan dengan agenda SDGs 3, 4, dan 16.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan dilaksanakan di SMK Plus Al Aitaam Bandung, beralamat di Jl. Ciganitri No. 20, Cipagalo, Kec. Bojongsoang, Kab. Bandung, Jawa Barat 40287. Mitra kegiatan terdiri atas 50 siswa dari berbagai jurusan dan 30 guru, termasuk tim BK sekolah.

Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian tindakan partisipatif (Participatory Action Research/ PAR), yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh tahapan kegiatan (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Desain kegiatan terdiri atas empat tahap utama:

1. Asesmen kebutuhan
2. Pelatihan intensif
3. Pendampingan dan implementasi
4. Evaluasi hasil dan keberlanjutan

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Output
1	Asesmen kebutuhan & survei awal literasi kesehatan mental	Data kebutuhan layanan BK digital
2	Pelatihan guru dan siswa terkait digitalisasi BK	Modul pelatihan digital
3	Pendampingan implementasi aplikasi BK digital	Prototype sistem BK daring
4	Evaluasi dan refleksi	Laporan hasil kegiatan & rekomendasi lanjutan

Materi pelatihan mencakup:

1. Pengenalan konsep *digital guidance and counseling*,
2. Literasi kesehatan mental untuk remaja,
3. Penggunaan aplikasi berbasis web (misalnya Google Form, Trello, Canva, Padlet),
4. Perancangan prototype aplikasi BK digital sekolah,

Kegiatan dilaksanakan pada 27 Oktober 2025. Evaluasi dilakukan menggunakan beberapa instrumen berikut:

1. *Pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi guru dan konselor.
2. Survei persepsi siswa terhadap layanan BK digital dan literasi kesehatan mental.
3. Observasi partisipatif selama pelatihan.

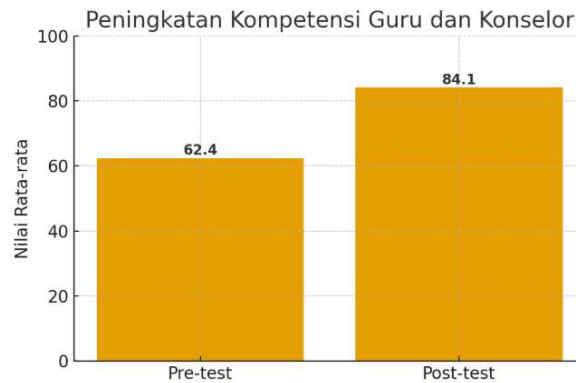
Wawancara mendalam dengan guru BK untuk menilai efektivitas program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengukuran kompetensi guru dan konselor menggunakan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan setelah pelatihan digitalisasi layanan bimbingan konseling, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,4, meningkat menjadi 84,1 pada *post-test* (kenaikan sebesar 35%). Peningkatan terbesar terlihat pada aspek desain layanan digital dan penggunaan aplikasi berbasis web untuk asesmen siswa, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, mengoperasikan, dan mengevaluasi layanan konseling berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aulia & Rahardjo (2022), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik digital mampu meningkatkan literasi teknologi konselor sekolah hingga 30–40%. Dengan demikian, program “HATI DAN LAYAR BERSATU” terbukti memperkuat kapasitas guru dan konselor dalam memberikan layanan bimbingan konseling yang modern, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memperkuat kapasitas guru dalam memberikan layanan BK yang lebih modern, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Tabel 2. Peningkatan Kompetensi Guru dan Konselor (*Pre-test* & *Post-test*)

Aspek Kompetensi Digital BK	Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i>	Nilai Rata-rata <i>Post-test</i>	Peningkatan (%)
Desain layanan BK berbasis digital	60,2	84,5	40,3 %
Penggunaan aplikasi asesmen siswa	63,1	85,7	35,8 %
Literasi digital & keamanan data	61,0	82,4	35,1 %
Kolaborasi daring & komunikasi digital	65,4	83,7	28,0 %
Rata-rata keseluruhan	62,4	84,1	34,7 %



Gambar 1. Peningkatan Kompetensi Guru dan Konselor

Gambar 2 menampilkan peningkatan signifikan kompetensi guru dan konselor dari 62,4 menjadi 84,1 setelah pelatihan.

Keterangan: Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek desain layanan BK berbasis digital, menunjukkan efektivitas modul pelatihan dalam membangun kapasitas guru dan konselor untuk menciptakan inovasi layanan berbasis teknologi.

Survei terhadap 50 siswa menunjukkan perubahan persepsi signifikan mengenai pentingnya kesehatan mental dan akses layanan BK, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3. Sebelum pelatihan, hanya 38% siswa yang menilai layanan BK relevan dengan kebutuhan pribadi mereka. Setelah kegiatan, angka tersebut meningkat menjadi 89%, menandakan peningkatan kesadaran dan kepercayaan siswa terhadap fungsi layanan konseling di sekolah, sebagaimana digambarkan pada

Gambar 2. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pendekatan pelatihan yang interaktif dan berpusat pada siswa. Berdasarkan teori *Social Cognitive Learning* oleh Bandura (1986), proses pembelajaran sosial yang berbasis pengalaman langsung mampu memperkuat perilaku adaptif, termasuk dalam konteks literasi kesehatan mental. Selain itu, kegiatan pelatihan yang disertai role play, diskusi kelompok, dan simulasi konseling digital terbukti mampu menurunkan stigma terhadap layanan BK dan membangun rasa percaya diri siswa untuk mengakses bantuan profesional saat dibutuhkan.

Tabel 3. Persepsi Siswa terhadap Layanan BK Digital

Aspek Persepsi	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Perubahan (+/-)
Menganggap layanan BK relevan dengan kebutuhan pribadi	38	89	+51
Mengetahui cara mengakses layanan BK digital	42	91	+49
Memahami konsep kesehatan mental	47	88	+41
Merasa nyaman berkonsultasi melalui platform digital	35	82	+47
Rata-rata keseluruhan	40,5	87,5	+47 %



Gambar 2. Persepsi Siswa Terhadap Layanan BK Digital

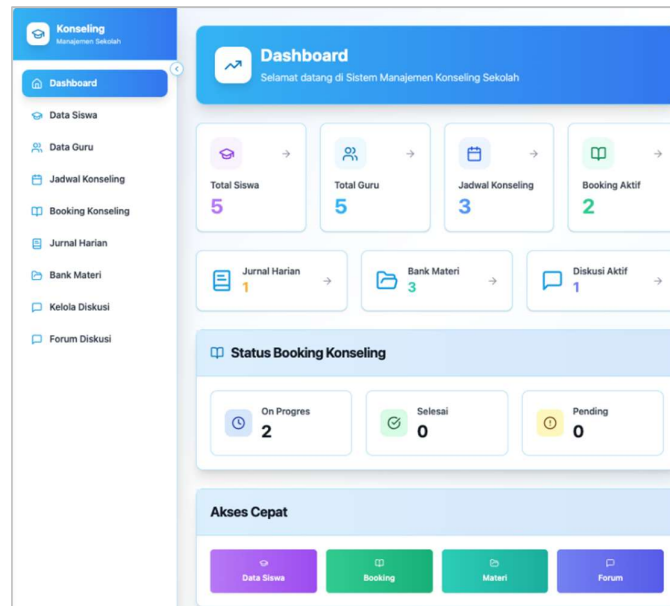
Gambar 2 menunjukkan peningkatan persepsi positif siswa terhadap layanan BK digital, dari 38% menjadi 89%.

Interpretasi: Terjadi peningkatan signifikan kesadaran dan penerimaan siswa terhadap layanan BK digital, sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1986) yang menekankan pentingnya interaksi dan observasi dalam membentuk perilaku baru.

Produk utama dari kegiatan ini adalah prototype aplikasi BK digital berbasis web bernama “HATI DAN LAYAR BERSATU”. Aplikasi dibangun dengan fungsionalitas sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pengguna, yaitu: guru bk, guru wali kelas, dan siswa/orangtua. Fungsionalitas aplikasi meliputi:

1. Modul *dashboard* hanya diakses oleh admin dan guru bk, menampilkan informasi berupa rekapitulasi jumlah siswa, jumlah guru, jumlah jadwal konseling, jumlah *booking* konseling;
2. Modul data siswa hanya diakses oleh admin dan guru bk, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data siswa;
3. Modul data guru hanya diakses oleh admin dan guru bk, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data guru;
4. Modul jadwal konseling hanya diakses oleh admin dan guru bk, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data jadwal konseling;
5. Modul *booking* konseling hanya diakses oleh admin dan siswa, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data *booking* konseling;
6. Modul jurnal harian hanya diakses oleh admin dan siswa, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan data jurnal harian;
7. Modul diskusi hanya diakses oleh admin, guru bk, dan guru wali kelas, merupakan fitur untuk melakukan penambahan, pengubahan, dan penghapusan topik diskusi;
8. Modul forum hanya diakses oleh semua *user*, merupakan fitur untuk menuliskan komentar pada kolom diskusi;
9. Modul respon jurnal hanya diakses oleh guru bk, merupakan fitur untuk menuliskan rekomendasi dari guru bk atas kondisi yang dihadapi oleh siswa.

Gambar 3 menunjukkan dashboar aplikasi yang dapat akses melalui akun admin dan guru bk untuk melihat berbagai informasi berupa rekapitulasi data yang dikelola dalam aplikasi. Informasi yang disajikan pada dashboard berfungsi sebagai dasar dalam pengendalian dan pengambilan keputusan oleh pihak sekolah, khususnya guru bk terkait kondisi siswa. Informasi singkat dan akurat pada dashboard memudahkan dan mempercepat guru bk dalam mengambil langkah strategi untuk siswa.

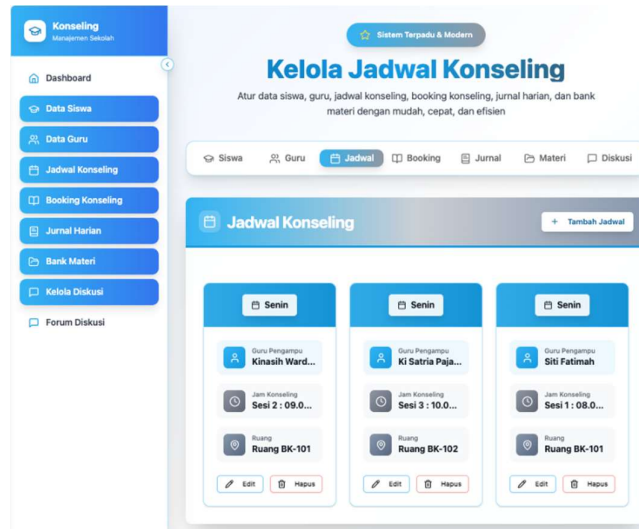


Gambar 3. Dashboard Aplikasi

User interface aplikasi didesain secara *user friendly* memudahkan semua *user* dalam menemukan dan menggunakan semua fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain yang diusung berupa: *sidebar navigation* dengan menu samping responsif dengan *collapse/expand*. Desain *dashboard* modern dengan halaman utama dengan statistik lengkap, warna profesional berupa warna biru muda & putih sesuai permintaan pengguna agar mata pengguna tidak mudah lelah ketika menggunakan aplikasi dalam waktu lama. Aplikasi juga dibuat dalam mode responsif, sehingga bekerja sempurna di desktop dan smartphone. Ditambah dengan fitur *Mobile optimized*, *sidebar slide-in* untuk pengguna *mobile*, dan *header* khusus. Juga statistik *real-time* menampilkan jumlah siswa, guru, booking, dll. *Quick access* disediakan sebagai tombol akses cepat ke fitur utama. Terakhir, diberikan sentuhan visual modern berupa *gradient*, *shadow*, dan *animasi smooth* untuk menambah daya tarik tampilan aplikasi. Halaman utama aplikasi ditunjukkan pada

. Fungsi utama aplikasi yaitu *booking* konseling dapat digunakan oleh siswa dan orangtua untuk membuat janji bimbingan dan konseling dengan guru bk melalui fitur *Booking*, sebagaimana ditunjukkan pada

Gambar 5. *Booking* dilakukan dengan memilih jadwal guru bk yang tersedia, tentukan identitas siswa, tanggal konseling, kategori permasalahan, dan menguraikan deskripsi masalah yang dihadapi oleh siswa ataupun orangtua. Kemudian disimpan untuk diketahui oleh guru bk.



Gambar 4. Halaman Utama Aplikasi

Gambar 5. Form Booking Konseling

Hasil uji coba menunjukkan bahwa 85% peserta merasa aplikasi mudah digunakan, dan 90% guru menilai sistem ini membantu efisiensi dokumentasi konseling. Temuan ini konsisten dengan penelitian Priyanto et al. (2023) yang menyatakan bahwa sistem konseling digital dapat meningkatkan efisiensi layanan hingga 40% di lingkungan sekolah menengah.

Program “HATI DAN LAYAR BERSATU” memberikan kontribusi nyata terhadap tiga tujuan utama Sustainable Development Goals (SDGs):

1. SDGs 3 (*Good Health and Well-being*): Meningkatkan kesejahteraan psikologis siswa melalui peningkatan literasi kesehatan mental dan akses layanan konseling digital yang aman.

2. SDGs 4 (*Quality Education*): Mendukung transformasi pendidikan yang inklusif dan inovatif dengan digitalisasi layanan konseling di SMK.
3. SDGs 9 (*Industry, Inovation, and Infrastructure*): Mendorong budaya sekolah yang damai, beretika digital, dan berkarakter kuat melalui promosi empati, anti-bullying, serta tanggung jawab sosial di ruang daring.

Selain dampak terhadap siswa, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi pentahelix antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas teknologi pendidikan. Model kerja sama ini mendukung implementasi keberlanjutan inovasi BK digital di sekolah lain di masa mendatang.

Modul pelatihan mencakup edukasi mengenai digital citizenship dan etika bermedia sosial untuk mencegah *cyberbullying* dan penyalahgunaan data pribadi. Guru BK dan siswa secara aktif dibimbing untuk membangun kesadaran terhadap literasi digital etis dan menjaga privasi serta menghormati keberagaman pandangan di ruang daring. Dengan demikian, layanan BK digital tidak hanya berperan dalam peningkatan kesejahteraan individu, tetapi juga dalam pembentukan komunitas sekolah yang adil, berintegritas, dan memiliki kesadaran sosial tinggi terhadap teknologi. Model kolaboratif antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas teknologi pendidikan yang dikembangkan dalam kegiatan ini juga memperkuat kapasitas kelembagaan dalam mengimplementasikan inovasi layanan BK secara berkelanjutan, sejalan dengan prinsip "strong institutions" dalam SDGs 9.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan "HATI DAN LAYAR BERSATU" berhasil mewujudkan transformasi layanan bimbingan konseling berbasis digital di SMK Plus AI Aitaam Bandung. Melalui pelatihan dan pendampingan partisipatif, kegiatan ini:

1. Meningkatkan kompetensi guru dan konselor dalam menggunakan teknologi digital,
2. Memperkuat literasi kesehatan mental siswa,
3. Menghasilkan prototype aplikasi layanan BK digital yang mudah diimplementasikan.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan dan sikap terhadap layanan BK digital. Program ini berkontribusi langsung terhadap pencapaian SDG 3 (kesehatan dan kesejahteraan), SDG 4 (pendidikan berkualitas), dan SDG 9 (industri, inovasi dan infrastruktur) melalui peningkatan kesadaran dan akses siswa terhadap layanan kesehatan mental; inovasi pendidikan yang inklusif, interaktif, dan berbasis teknologi; serta penguatan nilai empati, anti-bullying, dan literasi digital etis. Karena itu, layanan BK digital bukan hanya inovasi teknologis, tetapi bagian integral dari agenda global untuk menciptakan generasi muda yang sehat secara mental, cerdas secara digital, dan berkarakter kuat. Model kolaboratif antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas teknologi pendidikan yang dikembangkan dalam kegiatan ini juga memperkuat kelembagaan sekolah dalam membangun sistem konseling yang berkelanjutan dan berorientasi pada kesejahteraan sosial.

Saran

1. Sekolah perlu melanjutkan program pendampingan lanjutan untuk mengintegrasikan aplikasi BK digital secara penuh dalam sistem sekolah, termasuk pengembangan fitur keamanan data dan mekanisme feedback pengguna.
2. Perguruan tinggi dapat mengembangkan versi aplikasi lanjutan dengan fitur *AI-based emotional analytics* untuk mendukung deteksi dini masalah psikologis siswa dan konseling prediktif.
3. Pemerintah daerah diharapkan memberikan dukungan kebijakan dan pendanaan untuk replikasi model kegiatan ini di sekolah lain, sehingga memperluas dampak sosial dan memperkuat kontribusi terhadap SDG 3, SDG 4, dan SDG 9 di sektor pendidikan nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini didanai oleh **Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM)** melalui program *Hibah Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM Kompetitif Nasional)*. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak **SMK Plus Al Aitaam Bandung**, para guru, siswa, serta seluruh mitra kolaboratif yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall. ([Simply Psychology](#))
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2> ([CSU Research Output](#))
- Kahar, A. S. J., & Saleh, H. N. (2022). *Gambaran literasi kesehatan mental Maluku Utara berdasarkan jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan kabupaten/kota*. Psikosains, 19(2). <https://doi.org/10.30587/psikosains.v19i2.7039>
- Julianto, V., Sumintono, B., Maida Wilhelmina, T., Almakhi, N. P. Z., & Avetazain, H. (2023). *Mental health condition of vocational high school students during COVID-19 pandemic in Indonesia*. Asian Journal of Psychiatry, 82, 103518. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2023.103518>
- Bakker, D., Kazantzis, N., Rickwood, D., & Rickard, N. (2016). *Mental health smartphone apps: Review and evidence-based recommendations for future developments*. JMIR Mental Health, 3(1), e7. <https://doi.org/10.2196/mental.4984>
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education – A tool on whose terms?* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://doi.org/10.18111/9789231007254>
- Wardani, K. R. N., Fitriani, E., Mukti, A. R., Kumroni Makmuri, M., Ulfa, M., Sopiha, N., & Amalia, R. (2024). *Pelatihan penggunaan teknologi digital guna meningkatkan penguasaan materi pembelajaran dan literasi digital pada guru SMK*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia. <https://doi.org/10.54082/jpmii.634>