

## Pengembangan Media *Website* Mindcare.id untuk Layanan Bimbingan Klasikal tentang Mengelola Kecemasan Akademik Peserta Didik

**Fadilah Maulani Ferdianti**  
**Universitas Riau**  
[fadilah.maulani4486@student.unri.ac.id](mailto:fadilah.maulani4486@student.unri.ac.id)

**Elni Yakub**  
**Universitas Riau**  
[elni.yakub@lecturer.unri.ac.id](mailto:elni.yakub@lecturer.unri.ac.id)

**Dian Oktary**  
**Universitas Riau**  
[dian.oktary@lecturer.unri.ac.id](mailto:dian.oktary@lecturer.unri.ac.id)

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *website* Mindcare.id sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik peserta didik yang valid dan praktis digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, dan implementation*. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket analisis kebutuhan, validitas, dan praktikalitas. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji praktikalitas dilakukan kepada 10 peserta didik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,00% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,00% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 93,53% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id layak digunakan sebagai media layanan bimbingan klasikal untuk membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik secara lebih menarik, fleksibel, dan mandiri.

**Keywords:** *Website*, Bimbingan Klasikal, Kecemasan Akademik, Media BK, ADDIE

### A. Pendahuluan

Kecemasan akademik menjadi salah satu permasalahan psikologis yang sering dialami peserta didik di lingkungan sekolah. Tuntutan akademik, tekanan untuk memperoleh nilai tinggi, ujian, tugas, serta persaingan antarsiswa menjadi faktor yang dapat meningkatkan tingkat kecemasan

akademik pada remaja<sup>1</sup>. Beberapa penelitian menjelaskan bahwa kecemasan akademik dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, kestabilan emosi, motivasi belajar, rasa percaya diri, hingga prestasi akademik peserta didik<sup>2</sup>. Selain itu, kecemasan akademik yang berlangsung secara terus-menerus juga dapat mengganggu kesejahteraan psikologis peserta didik dan memengaruhi kemampuan mereka dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan akademik<sup>3</sup>. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah atas termasuk kelompok yang rentan mengalami kecemasan akademik karena berada pada masa perkembangan remaja dengan tuntutan pendidikan yang semakin meningkat<sup>4</sup>.

Kecemasan akademik umumnya ditandai dengan rasa khawatir berlebihan, takut, gagal, kurang percaya diri, sulit berkonsentrasi, serta munculnya ketegangan ketika menghadapi situasi akademik. Adapun menurut Ottens, kecemasan akademik merupakan situasi yang mengacu pada pola pikir negatif, respon fisik seperti jantung berdebar, keringat berlebih dan ketegangan, serta perilaku menghindar yang muncul akibat kekhawatiran terhadap performa belajar yang dianggap tidak memadai<sup>5</sup>. Fenomena kecemasan akademik juga ditemukan pada peserta didik di salah satu SMA di Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil instrumen kecemasan akademik yang dilakukan, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang menunjukkan gejala kecemasan akademik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 60,67% peserta didik merasa gagal sebelum memulai tugas atau ujian, sedangkan 61% menggambarkan adanya ketidakpercayaan diri dalam hal belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kecemasan akademik masih

<sup>1</sup> Debi Istiantoro, "Identifikasi Faktor Penyebab Kecemasan Akademik Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bantul," *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4 (2018).

<sup>2</sup> Diah Arum Sari dan Riza Noviana Khoirunnisa, "Hubungan Efikasi Diri dengan Kecemasan Akademik Siswa di SMA X pada Masa Pandemi Covid-19," *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 9 (2022).

<sup>3</sup> Chandra Susanto, "Pengaruh Stres Akademik dan Motivasi Akademik Terhadap Kesejahteraan Psikologis Siswa SMA," *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 6 (2025).

<sup>4</sup> Kann dan Lisa, "A Dangerous Game: Male Adolescents' Perceptions And Attitudes Towards Sexual Consent (*Dissertation*)," University of Witwatersrand (2008).

<sup>5</sup> J. Allan Ottens, *Coping with Academic Anxiety* (New York: Rosen Publishing Group, 1991).

dialami oleh peserta didik dan memerlukan perhatian melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Layanan bimbingan dan konseling, khususnya layanan bimbingan klasikal, memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik. Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan yang bersifat prefentif dan dan developmental yang diberikan kepada peserta didik secara kelompok atau kelas untuk membantu perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier peserta didik<sup>6</sup>. Melalui layanan bimbingan klasikal, guru BK dapat memberikan pemahaman, strategi, serta dukungan psikologis terkait permasalahan akademik yang dialami peserta didik. Namun, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih sering dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penjelasan secara verbal tanpa penggunaan media yang interaktif<sup>7</sup>. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti layanan, terutama pada era digital saat ini ketika peserta didik lebih dekat dengan penggunaan teknologi dan media visual<sup>8</sup>.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan memberikan peluang bagi guru BK untuk menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah media berbasis *website*. Media *website* dinilai efektif karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, fleksibel digunakan, serta mampu menyajikan informasi melalui teks, gambar, video, dan fitur interaktif secara bersamaan<sup>9</sup>. Selain itu, media

---

<sup>6</sup> Ariska Dwi Putri, Non Syafriafdi, dan Donal, "Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan, Perencanaan, Eksplorasi, Pengambilan Keputusan Karir Siswa Tentang Sekolah Kedinasan," *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2 (2024).

<sup>7</sup> Naili Rofiqoh, Erna Zumrotun, dan Syailin Nichla Choirin Attalina, "Urgensi Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 5 (2023).

<sup>8</sup> Sigit Dwi Sucipto, Romi Fajar Tanjung, Minarsi, Mutiara Dewi, and Dinar Nur Agita, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Pelayanan Bimbingan dan Konseling yang Terintegrasi," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 15 (2024).

<sup>9</sup> Ekkal Prasetyo, "Media Informasi Berbasis Web Pada SMA Islam Al-Amalul Khair Palembang," *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu* 9 (2019).

*website* juga sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan penggunaan *smartphone* dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Media *website* yang baik umumnya memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, informasi yang jelas, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna<sup>10</sup>.

Penggunaan media digital dalam layanan Bimbingan dan Konseling dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses layanan<sup>11</sup>. Namun, penelitian sebelumnya masih banyak menggunakan media berupa video, *e-book*, *booklet*, modul, maupun media cetak lainnya dalam membantu peserta didik memahami serta mengatasi kecemasan akademik<sup>12</sup>. Penelitian mengenai pengembangan media berbasis *website* khusus untuk layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada layanan konseling secara umum dan belum secara spesifik membahas kecemasan akademik melalui media *website* dalam layanan bimbingan klasikal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena mengembangkan media *website* yang dapat digunakan baik oleh guru BK dalam layanan klasikal maupun oleh peserta didik secara mandiri.

Penelitian ini mengembangkan media *website* Mindacare.id sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik pada peserta didik SMA. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik terhadap media layanan BK yang menarik, interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. *Website* Mindcare.id memuat materi mengenai kecemasan akademik, gejala kecemasan akademik, faktor penyebab, dampak, cara mengatasi kecemasan akademik, video edukasi, tips

<sup>10</sup> Diajeng Lyra Adibowo, Afif Emilia, Ibrahim Bin Sa'id, Puspoko Ponco Ratno, Aziza Anggi Maiyanti, and Atika Anggraini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8 (2025).

<sup>11</sup> I Gede Wahyu Pramana and Putu Ari Dharmayanti, "Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 15 (2024).

<sup>12</sup> Salsabila Dwi Karna, Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, "Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3 (2025).

dan trik, serta tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*<sup>13</sup>. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *implementation* karena penelitian difokuskan pada pengembangan serta uji validitas dan praktikalitas media *website* Mindcare.id untuk layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik peserta didik SMA.

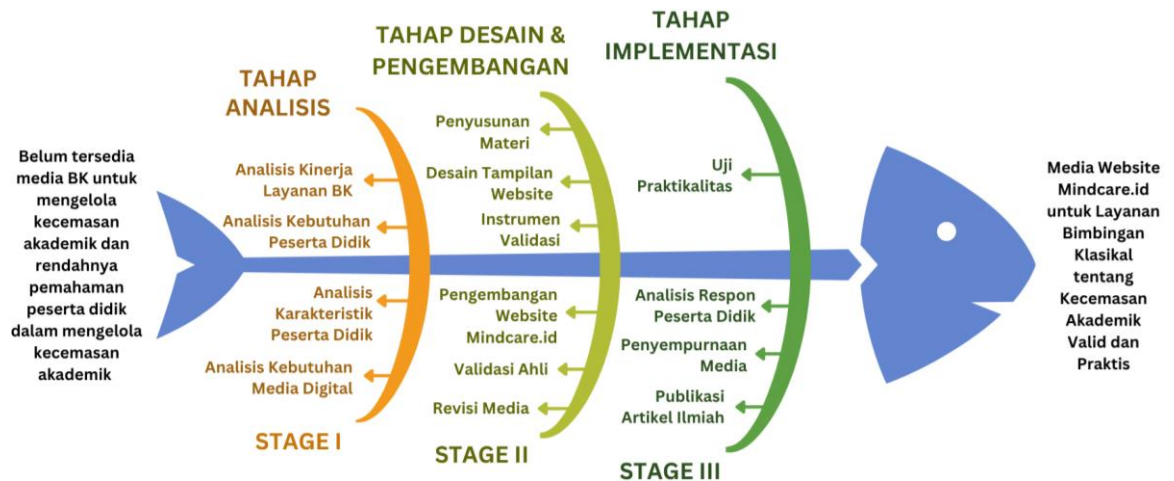
Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMA di Kota Pekanbaru dengan subjek penelitian terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan peserta didik sebagai pengguna media. Validator ahli media bertugas menilai kelayakan tampilan, desain, navigasi, dan fungsi *website*, sedangkan validator ahli materi menilai kesesuaian isi materi kecemasan akademik, kebahasaan, dan penyajian materi dalam media *website*. Uji praktikalitas media dilakukan kepada 10 peserta didik SMA sebagai kelompok uji coba untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas pembelajaran, kualitas informasi, serta kepuasan pengguna terhadap media *website* Mindcare.id. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu berubah lembar wawancara guru BK, instrumen kebutuhan, lembar validasi ahli media dan ahli materi, dan instrumen praktikalitas peserta didik. Teknik analisis data

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (CV. Alfabeta, 2019).

menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Alur penelitian pengembangan media *website* Mindcare.id menggunakan model ADDIE digambarkan pada bagan penelitian berikut.



**Gambar 1.** Alur Pengembangan Media *Website* Mindcare.id

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *website* Mindcare.id yang valid dan praktis sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi media layanan BK berbasis digital yang dapat membantu guru BK dalam penyampaian layanan serta membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik secara mandiri.

## B. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan media layanan bimbingan klasikal berbasis *website* bernama *Mindcare.id* yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Pada setiap tahap dilakukan proses analisis kebutuhan, perancangan media, validasi produk, revisi media, serta uji praktikalitas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru

Bimbingan dan Konseling (BK) di salah SMA di Kota Pekanbaru.

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru BK terhadap media layanan bimbingan dan konseling berbasis digital terkait kecemasan akademik. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan melalui wawancara dan penyebaran instrumen kepada peserta didik di salah satu SMA di Kota Pekanbaru. Hasil instrumen menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penjelasan verbal. Selain itu, penggunaan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling masih terbatas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sebagian besar peserta didik menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menampilkan visual dan penjelasan menarik. Peserta didik juga menyatakan tertarik menggunakan *websites* dalam layanan bimbingan dan konseling karena dianggap praktis dan mudah diakses melalui perangkat digital yang dimiliki.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

| Item                                                                                                                              | Ya    | Tidak |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| Guru BK sering menggunakan media (poster, <i>leaflet</i> , video, presentasi, atau media digital lainnya) saat memberikan layanan | 41,7% | 58,3% |
| Saya ingin adanya penggunaan media pembelajaran, karena membuat pembelajaran lebih mudah, menyenangkan, dan fokus pada materi     | 88,5% | 11,5% |
| Saya ingin media pembelajaran berbasis digital yang dapat menampilkan visual dan penjelasan yang menarik                          | 84,2% | 15,8% |
| Saya memiliki handphone/laptop/komputer di rumah                                                                                  | 96,4% | 3,6%  |
| Saya lebih banyak menggunakan <i>handphone</i> /laptop/komputer untuk hiburan (media sosial, menonton film, dll)                  | 86,3% | 13,7% |
| Saya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>website</i>                                                          | 72,4% | 27,6% |
| Saya tertarik menggunakan media <i>website</i> dalam pembelajaran                                                                 | 83,2% | 16,8% |

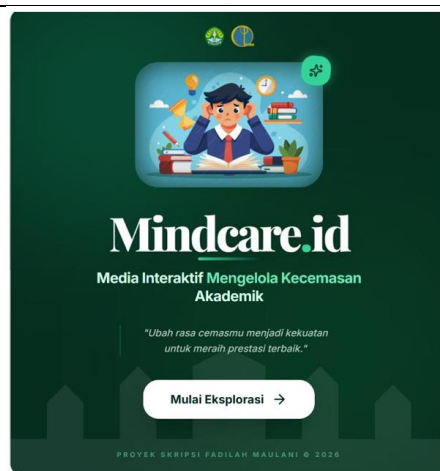
Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar pengembangan *website* Mindcare.id sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

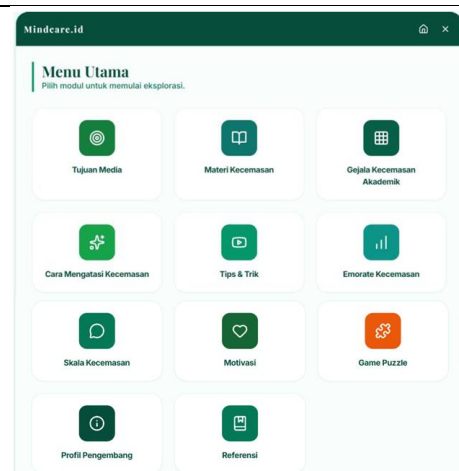
Tahap desain dilakukan dengan merancang tampilan dan struktur isi *website* Mindcare.id. pada tahap ini peneliti membuat rancangan alur *website*,

menentukan warna, font, tata letak, serta menyusun menu-menu utama *website*. *Website* dirancang dengan tampilan sederhana dan menarik menggunakan kombinasi warna lembut agar peserta didik merasa nyaman saat mengakses media.

*Website* Mindcare.id terdiri dari beberapa menu utama yang disusun secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi kecemasan akademik. Menu tersebut meliputi halaman utama, tujuan media *website*, materi kecemasan akademik, Tips & Trik, emoji *rate*, kuis skala kecemasan, kartu motivasi, *game puzzle*, profil pengembang, dan referensi.



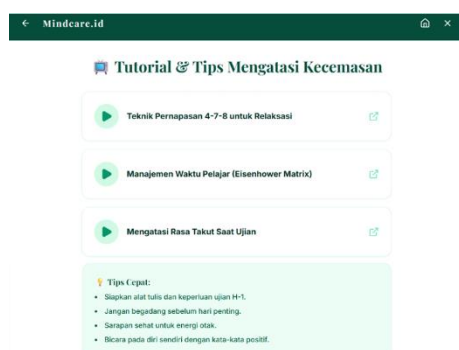
Gambar 2. Tampilan cover *website*



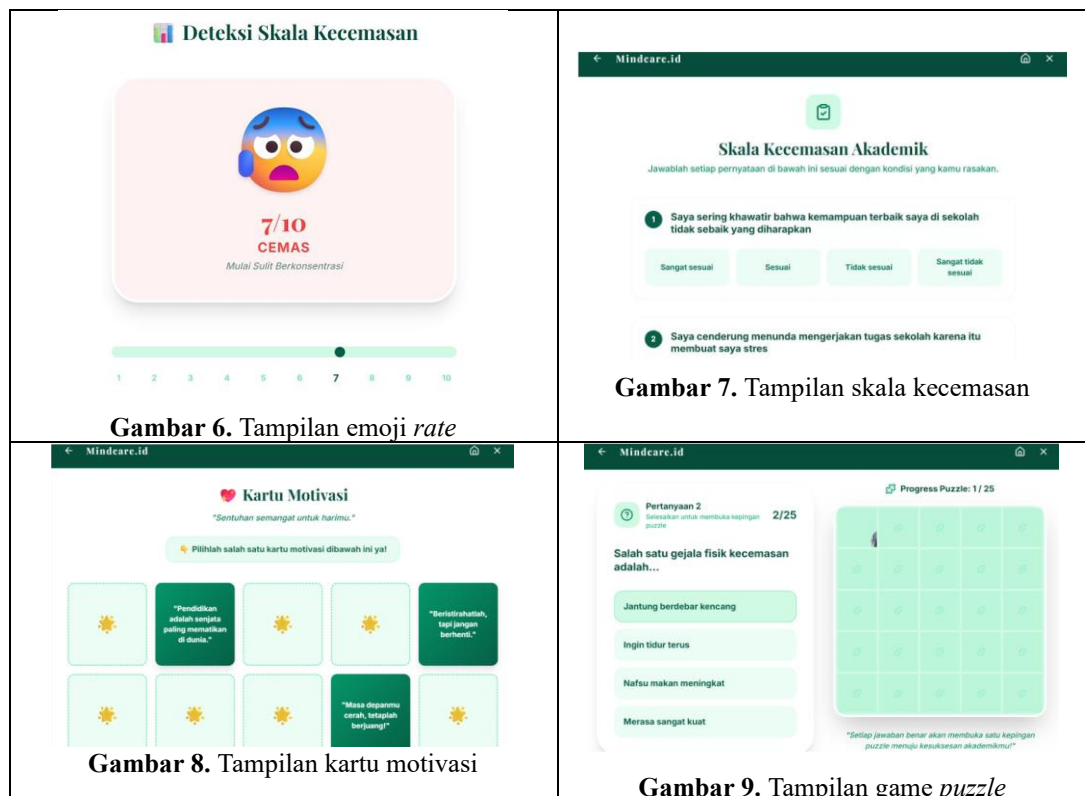
Gambar 3. Tampilan menu utama



Gambar 4. Tampilan materi



Gambar 5. Tampilan tips & trik



Pada tahap ini peneliti juga menyesuaikan desain *website* dengan karakteristik peserta didik SMA agar media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung layanan bimbingan klasikal secara lebih efektif.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* merupakan proses pengembangan *website* Mindcare.id menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media *website* sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Setelah *website* selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat valid dengan persentase sebesar 94,00%. Penilaian tersebut meliputi aspek kelayakan kegrafikan yaitu desain *Cover* dan Isi

*website*.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media

| Aspek                | Indikator           | Tingkat Validitas | Kategori     |
|----------------------|---------------------|-------------------|--------------|
| Kelayakan Kegrafikan | Desain <i>cover</i> | 95,00%            | Sangat valid |
|                      | Desain isi          | 93,00%            | Sangat valid |
| Rata-rata kevalidan  |                     | 94,00%            | Sangat valid |

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat valid dengan persentase sebesar 89,00%. Penilaian tersebut meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

| Aspek               | Indikator                                    | Tingkat Validitas | Kategori     |
|---------------------|----------------------------------------------|-------------------|--------------|
| Kelayakan Isi       | Kesesuaian materi dengan KD                  | 90,00%            | Sangat valid |
|                     | Keakuratan materi                            | 100,00%           | Sangat valid |
|                     | Kemutakhiran materi                          | 90,00%            | Sangat valid |
|                     | Mendorong keingintahuan                      | 80,00%            | Sangat valid |
| Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian                             | 90,00%            | Sangat valid |
|                     | Pendukung Penyajian                          | 100,00%           | Sangat valid |
| Kelayakan Bahasa    | Lugas                                        | 80,00%            | Sangat valid |
|                     | Komunikatif                                  | 80,00%            | Sangat valid |
|                     | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 80,00%            | Sangat valid |
|                     | Kesesuaian dengan kaidah bahasa              | 100,00%           | Sangat valid |
|                     | Rata-rata kevalidan                          | 89,00%            | Sangat valid |

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji praktikalitas kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media oleh peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 93,53%. Penilaian praktikalitas meliputi aspek kemudahan penggunaan (*usability*), efektivitas pembelajaran, kualitas informasi dan konten, serta tampilan dan kepuasan pengguna. Peserta didik menilai bahwa *website* mudah diakses, memiliki tampilan yang menarik, informasi yang jelas, dan membantu memahami materi tentang kecemasan akademik secara lebih efektif. Selain itu, media dapat digunakan secara fleksibel kapan saja dan dimana saja melalui perangkat digital seperti handphone maupun laptop.

**Tabel 4.** Hasil Praktikalitas Kelompok Kecil

| No                   | Aspek Penilaian                           | Indikator                           | Nilai Kepraktisan | Rata-rata kepraktisan | Kategori       |
|----------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------|-----------------------|----------------|
| 1                    | Kemudahan penggunaan ( <i>Usability</i> ) | Kemudahan penggunaan                | 97,00%            | 279,00%               | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kemudahan dalam mengatasi kesalahan | 96,00%            |                       | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kejelasan petunjuk penggunaan       | 86,00%            |                       | Sangat Praktis |
| 2                    | Efektivitas pembelajaran                  | Membantu pemahaman materi           | 94,00%            | 278,00%               | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Efisiensi belajar                   | 92,00%            |                       | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Produktivitas belajar               | 92,00%            |                       | Sangat Praktis |
| 3                    | Kualitas informasi dan konten             | Kejelasan informasi                 | 96,00%            | 286,00%               | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kemudahan menemukan informasi       | 94,00%            |                       | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kebermanfaatan materi               | 96,00%            |                       | Sangat Praktis |
| 4                    | Tampilan dan kepuasan pengguna            | Kenyamanan penggunaan               | 98,00%            | 373,00%               | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Daya tarik tampilan                 | 93,00%            |                       | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kesesuaian fitur                    | 88,00%            |                       | Sangat Praktis |
|                      |                                           | Kepuasan pengguna                   | 94,00%            |                       | Sangat Praktis |
| Total                |                                           |                                     |                   | 1216,00%              |                |
| Rata-rata persentase |                                           |                                     |                   | 93,53%                | Sangat praktis |

Tingginya hasil praktikalitas menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan mendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Media digital dikatakan praktis apabila mudah digunakan, menarik, membantu proses pembelajaran, dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik<sup>14</sup>.



**Gambar 10.** Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil implementasi menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id mudah digunakan dan mampu membantu peserta didik memahami materi tentang kecemasan akademik. Media juga dinilai fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital peserta didik.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *website* Mindcare.id

<sup>14</sup> Desi Azelina Sitorus, Imelda Gandra Daeli, and Putri Jafriati Ningsih, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 3 (2025).

sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik peserta didik SMA memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik terhadap media layanan BK yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan media *website* dalam layanan bimbingan dan konseling. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi media layanan BK yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini. Hal ini sejalan dengan penelitian Permana et al., yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama proses layanan berlangsung<sup>15</sup>.

*Website* Mindcare.id dikembangkan dengan tampilan visual yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan agar mampu mendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal secara lebih efektif. Media *website* yang baik harus memiliki struktur tampilan yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, kombinasi warna yang nyaman, serta penyajian informasi yang sistematis sehingga memudahkan pengguna dalam memahami isi media. Hal ini sejalan dengan penelitian Adibowo et al. yang menyatakan bahwa media *website* yang efektif harus memperhatikan aspek desain visual, kemudahan akses, dan kenyamanan pengguna<sup>16</sup>. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penggunaan tata letak yang rapi, pemilihan warna yang sesuai, dan navigasi yang sederhana dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan media pembelajaran digital<sup>17</sup>. Sebaliknya, *website* yang memiliki tampilan terlalu rumit, penggunaan

<sup>15</sup> Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, dan Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4 (2024).

<sup>16</sup> Diajeng Lyra Adibowo, Afif Emilia, Ibrahim Bin Sa'id, Puspoko Ponco Ratno, Aziza Anggi Maiyanti, dan Atika Anggraini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8 (2025).

<sup>17</sup> Siti Fadilatul Kamilah, Indria Wahyuni, dan Dwi Ratnasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA," *BIODIK* 9 (2023).

warna berlebihan, serta navigasi yang sulit dipahami dapat menurunkan minat dan kenyamanan pengguna dalam mengakses media pembelajaran<sup>18</sup>.

Pengembangan *website* Mindcare.id juga disesuaikan dengan tujuan layanan bimbingan klasikal, yaitu membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik secara mandiri maupun bersama guru BK. Dalam layanan bimbingan klasikal, media memiliki peran penting sebagai alat bantu penyampaian informasi agar materi lebih mudah dipahami peserta didik. Penggunaan *website* sebagai media layanan bimbingan klasikal mampu membuat proses layanan menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik dibandingkan metode konvensional berupa ceramah. Hal ini didukung oleh penelitian Pramana & Dharmayanti yang menyatakan bahwa media digital dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan<sup>19</sup>. Selain itu, media *website* memungkinkan peserta didik mengakses kembali materi layanan kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan kegrafikan, khususnya dalam desain tampilan, penyajian visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian tampilan dengan karakteristik pengguna. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa kualitas desain visual menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam proses pembelajaran<sup>20</sup>. Selain validasi media, hasil validasi ahli materi juga menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan.

---

<sup>18</sup> Najah Tsabitah dan Ma'mun Hanif, "Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2025).

<sup>19</sup> I Gede Wahyu Pramana dan Putu Ari Dharmayanti, "Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 15 (2024).

<sup>20</sup> Dodi Suhenda, Fokky Fuad, Pipyn Hidroga Sekti, Dede Syaefudin, and Nia Sukmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern," *Educatus* 2 (2024).

Penelitian lain juga menjelaskan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik menjadi indikator penting dalam menentukan validitas materi pembelajaran digital<sup>21</sup>.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 93,53% pada kelompok kecil. Peserta didik menilai media mudah digunakan, menarik, serta membantu memahami materi kecemasan akademik. Media juga dinilai fleksibel karena dapat diakses melalui handphone maupun laptop sehingga memudahkan peserta didik menggunakan media kapan saja dan di mana saja. Hal ini sejalan dengan penelitian Jauza & Albina yang menyatakan bahwa media digital dikatakan praktis apabila mudah digunakan, mudah dipahami, efisien, dan mampu membantu pengguna dalam memahami materi<sup>22</sup>. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *website* memiliki tingkat fleksibilitas tinggi karena dapat digunakan secara mandiri tanpa terbatas ruang dan waktu<sup>23</sup>.

Pengembangan *website* Mindcare.id memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah diakses, memiliki tampilan visual menarik, fleksibel digunakan dalam layanan bimbingan klasikal, dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik di luar jam layanan BK. Media ini tidak hanya dapat digunakan oleh guru BK saat memberikan layanan klasikal di kelas, tetapi juga dapat dimanfaatkan langsung oleh peserta didik sebagai media pembelajaran mandiri mengenai kecemasan akademik. Dengan demikian, media ini memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya dengan menambahkan fitur interaktif seperti layanan konsultasi online, maupun forum diskusi peserta didik agar media menjadi lebih inovatif dan

---

<sup>21</sup> Achmad Fawaid and Aisyah Deby Damayanti, "Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8 (2024).

<sup>22</sup> Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2025).

<sup>23</sup> Kukuh Septyanto, Mustofa Abi Hamid, and Didik Aribowo, "Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 5 (2020).

komunikatif.

Meskipun demikian, *website* Mindcare.id masih memiliki beberapa keterbatasan. Media masih bergantung pada perangkat digital dan koneksi internet sehingga penggunaan media dapat terganggu apabila koneksi internet tidak stabil atau perangkat peserta didik memiliki spesifikasi rendah. Selain itu, media *website* juga memiliki potensi risiko teknis seperti gangguan sistem, kerusakan data, maupun ancaman keamanan digital apabila tidak dilakukan pemeliharaan secara berkala. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan pengamanan *website* yang baik seperti melakukan pembaruan sistem, penggunaan kata sandi yang aman, dan penyimpanan data secara berkala untuk meminimalisir risiko gangguan teknis maupun keamanan digital. Selain itu, penelitian ini masih terbatas pada tahap validitas dan praktikalitas sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian pada tahap efektivitas guna mengetahui pengaruh penggunaan *website* Mindcare.id terhadap penurunan kecemasan akademik peserta didik secara lebih mendalam.

### C. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *website* Mindcare.id sebagai media layanan bimbingan klasikal tentang kecemasan akademik peserta didik SMA termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,00%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,00% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,53% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *website* Mindcare.id layak digunakan, mudah diakses, menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami dan mengelola kecemasan akademik. Penggunaan media berbasis *website* juga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital yang dimiliki.

Penelitian ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta kerja sama berbagai pihak yang telah berkontribusi selama proses penelitian hingga

penyusunan artikel ilmiah ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, validator ahli, guru BK, serta peserta didik di salah satu SMA di Kota Pekanbaru yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling berbasis digital yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Adibowo, D. L., Emilia, A., Sa'id, I. Bin, Ratno, P. P., Maiyanti, A. A., & Anggraini, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 1155–1165. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456>
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2914>
- Istiantoro, D. (2018). Identifikasi Faktor Penyebab Kecemasan Akademik Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bantul. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(10).
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Kann, & Lisa. (2008). A Dangerous Game: Male Adolescents' Perceptions And Attitudes Towards Sexual Consent (Dissertation). University of Witatersrand.
- Karna, S. D., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.

<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>

- Ottens, A. J. (1991). *Coping with Academic Anxiety*. Rosen Publishing Group.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pramana, I. G. W., & Dharmayanti, P. A. (2024). Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik Self Understanding untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(1), 84–91. <https://doi.org/10.23887/jibk.v15i1.82550>
- Prasetyo, E. (2019). Media Informasi Berbasis Web Pada SMA Islam Al-Amalul Khair Palembang. *Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 9, 10–19.
- Putri, A. D., Syafriafdi, N., & Donal. (2024). Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan, Perencanaan, Eksplorasi, Pengambilan Keputusan Karir Siswa Tentang Sekolah Kedinasan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 957–969. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2384>
- Rofiqoh, N., Zumrotun, E., Attalina, S. N. C., Urgensi Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 5 (1).
- Sari, D. A., & Khoirunnisa, R. N. (2022). Hubungan Efikasi Diri dengan Kecemasan Akademik Siswa di SMA X pada Masa Pandemi Covid-19. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9.
- Septyanto, K., Hamid, M. A., & Aribowo, D. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 89–101. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i1.31054>
- Sucipto, S. D., Tanjung, R. F., Minarsi, M., Dewi, M., & Sagita, D. N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Pelayanan Bimbingan dan Konseling yang Terintegrasi. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(3), 327–336. <https://doi.org/10.23887/jibk.v15i3.85036>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Sugiyono, Ed.). Cv. Alfabeta.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern. *Educatus*, 2(3), 16–23. <https://doi.org/10.69914/educatus.v2i3.22>
- Susanto, C. (2025). Pengaruh Stres Akademik dan Motivasi Akademik Terhadap

- Kesejahteraan Psikologis Siswa SMA. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1). <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi>
- Sitorus, D. A., Daeli, I. G., & Ningsih, P. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 266–271. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i3.5286>
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya Mengatasi Permasalahan Rendahnya Minat Belajar Siswa di Era Digital. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 3026–2089.