

## PELATIHAN CAPCUT: STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

Agus Triyanto<sup>1</sup>, Ulvina Rachmawati<sup>2\*</sup>, Fadhila Malasari Ardini<sup>3</sup>,  
Widya Juwita Sari<sup>4</sup>, Ismarini Bekt Setiani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[ulvinarachmawati@uny.ac.id](mailto:ulvinarachmawati@uny.ac.id)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pelatihan Capcut ini dilatarbelakangi tuntutan adaptasi layanan BK di era digital dan rendahnya literasi dan kompetensi digital guru BK, yang berpotensi pada penurunan daya tarik dan relevansi layanan BK bagi siswa Gen Z. Pelatihan CapCut ditujukan untuk meningkatkan literasi media digital dalam BK, literasi aplikasi CapCut, dan keterampilan teknis dalam membuat media digital BK berupa video psikoedukasi. Metode pelatihan berupa pemaparan materi dan tanya jawab, praktik terbimbing, penugasan mandiri, *feedback*, dan evaluasi. Partisipan berjumlah 31 guru BK yang tergabung di MGBK SMP Kab Bantul. Sistem evaluasi pretest-posttest berbasis angket dan wawancara digunakan untuk mengukur tujuan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor mean total dari 23.6 saat pretest menjadi 28.6 saat posttest dan peningkatan level pemahaman literasi dari level rendah dan sedang saat pretest menjadi level tinggi pada seluruh partisipan.

**Kata Kunci:** Pelatihan CapCut; Media Digital; Bimbingan dan Konseling.

**Abstract:** This CapCut training is motivated by the demands of adapting Guidance and Counseling services in the digital era and the low digital literacy and competence among school counselors. This situation has the potential to reduce the appeal and relevance of guidance and counseling services for Gen Z students. The CapCut training aims to enhance digital media literacy in guidance and counseling, CapCut application literacy, and technical skill in creating digital guidance and counseling media in the form of psychoeducational videos. The training method consists of material presentation and Q&A sessions, guided practice, independent assignments, feedback, and evaluation. Participants consisted of 31 school counselors who are member of MGBK SMP Kab Bantul. A pretest-posttest evaluation system based on questionnaires and interviews was used to measure the objectives. The results show an increase in the total mean score form 23.6 in the pretest to 28.6 in the posttest and an improvement in the level of literacy understanding from low and moderate in the pretest to a high level among all participants.

**Keywords:** CapCut Training; Digital Media; Guidance and Counseling.



#### Article History:

Received: 12-01-2026

Revised : 05-02-2026

Accepted: 06-02-2026

Online : 01-04-2026



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan perubahan yang signifikan pada berbagai sektor kehidupan manusia termasuk pendidikan (Melisa et al., 2023). Perubahan fundamental akibat perkembangan teknologi membentuk paradigma baru yang menempatkan teknologi sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran dan sarana perkembangan siswa Gen Z (Ningsih et al., 2025). Siswa Gen Z sebagai *digital native* memiliki kecenderungan belajar melalui stimulus visual-dinamis dengan preferensi tinggi pada konten singkat dan pola interaksi social yang banyak dimediasi oleh platform digital (Alexander & Ridfah, 2023).

Berbagai data menunjukkan bahwa tingginya penetrasi penggunaan internet pada siswa Gen Z. Data global di tahun 2024 menemukan bahwa sekitar 5,5 miliar atau 98% dari keseluruhan remaja Gen Z didunia aktif mengakses media social (Ateş et al., 2024). Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dimana hasil survey tahun 2024 menemukan 79,5% dari total populasi remaja menggunakan internet dengan 99,3% mengakses lewat *handphone* (APJII, 2024). Temuan lain mengungkapkan sebanyak 79,5% remaja (Gen Z) di Indonesia merupakan pengguna aktif dengan TikTok sebagai aplikasi yang terbanyak digunakan (Cahya et al., 2023). Sementara itu, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menjadi provinsi dengan pengguna internet terbesar di Indonesia dengan sekitar 3,3 juta atau 88,7% dari populasi mengakses internet (BPS, 2025). Data-data tersebut menunjukkan dampak perkembangan teknologi dalam menggeser pola interaksi dan komunikasi Gen Z dimana mereka lebih menyukai media berbasis audiovisual, berdurasi pendek, instan, dan *mobile friendly*.

Perubahan pola interaksi dan komunikasi Gen Z tersebut menuntut semua aspek dan unit pendidikan untuk beradaptasi termasuk unit layanan BK di sekolah (Suharmawan, 2023). Layanan BK yang masih menggunakan metode tradisional-konvensional berupa ceramah dan dialog harus beralih ke system digital dan memanfaatkan teknologi secara optimal (Hidayati et al., 2025). Salah satu hal yang bisa dilakukan oleh guru BK adalah menggunakan media digital sebagai sarana layanan sehingga penyampaian materi BK lebih inovatif dan hubungan dengan siswa lebih erat karena terjalin di lingkungan digital juga (Yulianti et al., 2024).

Sayangnya, kesenjangan antara kecepatan perkembangan teknologi dan kapasitas adaptasi guru BK masih menjadi tantangan terbesar. Meskipun banyak guru BK yang memiliki kompetensi pedagogis yang memadai, namun kompetensi digital dan literasi digital mereka masih lemah (Prihatiningsih et al., 2025). Di abad 21, kompetensi digital dan literasi digital menjadi salah pilar penting dalam kerangka pendidikan yang wajib dikuasai oleh guru BK (Syafi'i et al., 2025). Dengan kompetensi digital dan literasi digital yang rendah, layanan BK yang diberikan menjadi tidak menarik ataupun tidak

relevan dan tidak efektif untuk mengatasi isu-isu sosio-emosional, karir, dan akademik yang dialami siswa (Hidayati et al., 2025).

Hasil observasi, diskusi, dan analisis situasi dengan Musyawarah Guru BK (MGBK) SMP Kabupaten (Kab.) Bantul ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang berkaitan dengan kesenjangan digital tersebut. Mayoritas guru BK memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan berbagai aplikasi *editing video* sederhana yang potensial untuk mengembangkan media digital layanan BK (Alfathoni et al., 2025). Guru BK juga terkendala akan waktu akibat beban administratif dan jam mengajar yang padat (Kamalia et al., 2020). Akibatnya, guru BK sulit menyisihkan waktu untuk belajar mandiri ataupun mengembangkan diri. Di sisi lain, tidak semua sekolah memberikan infrastruktur teknologi yang memadai ataupun kebijakan yang mendukung eksplorasi media digital oleh guru BK (Fitriani et al., 2022).

Beberapa guru BK juga menyatakan bahwa tidak semua sekolah ada kebijakan akan jam BK di kelas sehingga kesempatan guru BK dalam memberikan layanan klasikal terbatas (Narti et al., 2023). Sering kali layanan BK dilakukan secara incidental, individual atau kelompok di luar jam yang tentunya tidak menjangkau semua siswa. Selain itu, guru BK juga mengungkapkan bahwa partisipasi dan kepuasan siswa dalam mengikuti layanan BK rendah (Soleha et al., 2025). Siswa merasa bahwa layanan BK yang dilakukan membosankan, monoton, dan materi dianggap kurang penting dan tidak relevan dengan realita mereka (Kamalia et al., 2020). Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara komunikasi siswa dan penyajian materi oleh guru BK yang perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih inovatif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan CapCut menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kompetensi digital guru BK dalam mengembangkan media BK yang sesuai dengan karakteristik Gen Z (Alfathoni et al., 2025; Saragih et al., 2023). CapCut dipilih karena gratis, mudah digunakan, memiliki fitur yang lengkap, dapat digunakan secara offline (Saragih et al., 2023). Fitur-fitur seperti *auto-caption*, *green screen*, dan beragam filter dan template dalam CapCut juga memudahkan guru BK dalam membuat konten psikoedukasi yang kreatif dan interaktif (Alfathoni et al., 2025). Penggunaan CapCut sebagai sarana pengembangan media BK juga selaras dengan regulasi Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas dalam memberikan layanan BK di berbagai media (Permendikbud, 2014). Hal ini juga diperkuat penelitian yang menunjukkan media BK khususnya video dalam meningkatkan aspek positif siswa seperti kematangan karir, motivasi, dan sebagainya (Tartila et al., 2023).

Atas dasar uraian di atas, pelatihan ini ditujukan untuk a) meningkatkan literasi guru BK atas media digital dalam BK, b) meningkatkan literasi guru BK atas aplikasi CapCut, dan c) meningkatkan kompetensi teknis dalam pembuatan media digital BK berbentuk video psikoedukasi. Dengan adanya

pelatihan ini, diharapkan layanan BK menjadi lebih relevan dan efektif dalam menjawab kebutuhan sosio-emosional, akademik, dan karir siswa di era digital.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan CapCut ini diselenggarakan bersama MGBK SMP Kab. Bantul sebagai mitra. Partisipan yang terlibat berjumlah 31 guru BK dari SMP negeri dan swasta serta dengan komposisi 9 guru BK laki-laki dan 22 guru BK perempuan. Pelatihan ini menggunakan metode yang bervariasi meliputi (a) pemaparan materi dan tanya jawab atas literasi media digital dan literasi atas aplikasi CapCut, (b) praktik terbimbing selama partisipan mencoba editing video menggunakan CapCut, (c) penugasan mandiri dalam memproduksi video psikoedukasi, (d) *feedback* atas video psikoedukasi karya partisipan, dan (e) evaluasi dengan sistem pretest-pretest berbasis angket, dan wawancara.

Pelatihan ini terbagi kedalam tiga tahapan yang terstruktur. Tahap pra-pelaksanaan meliputi observasi dan analisis masalah mitra (MGBK SMP Kab. Bantul), koordinasi dengan MGBK SMP Kab Bantul dan Dispora Kab. Bantul, dan penyusunan proposal. Selanjutnya tahap pelaksanaan yang dilakukan secara *hybrid* (luring dan daring). Adapun topik dan metode kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Topik, Metode, dan Bentuk Kegiatan pada Tahap Pelaksanaan

Topik	Metode	Bentuk
Literasi atas media digital dalam BK dan aplikasi CapCut	Pemaparan Materi dan Diskusi	Luring
Demonstrasi <i>editing video</i> dengan CapCut	Praktik Terbimbing	
Pengembangan video psikoedukasi	Penugasan Mandiri	
Presentasi karya	<i>Feedback</i>	Daring

Tahap evaluasi dilakukan dengan sistem pretest-posttes berbasis angket dan wawancara. Angket berisikan 15 butir pertanyaan yang ditujukan untuk mengetahui pemahaman guru BK atas konseptual media digital dalam BK dan pengetahuan atas fitur dan alur kerja aplikasi CapCut. Sedangkan wawancara ditujukan untuk peningkatan kompetensi teknis dalam pembuatan media digital BK berupa video psikoedukasi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah paparan pelaksanaan pelatihan CapCut berdasarkan tiga tahapan:

### 1. Tahap Pra-Pelaksanaan

Tahap pra-pelaksanaan diawali dengan observasi dan analisis kebutuhan mitra yaitu MGBK SMP Kab Bantul. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya kegiatan untuk meningkatkan kompetensi digital dalam mengembangkan media digital BK guna mendukung layanan BK.

Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan pengurus MGBK SMP Kab Bantul dan Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kab Bantul. Koordinasi ini menghasilkan persetujuan dan dukungan penuh atas rencana penyelenggaraan pelatihan CapCut. Tahap ini diakhiri dengan penyusunan proposal kegiatan yang merinci tujuan, metode, dan anggaran pelatihan CapCut yang dilaksanakan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan luring dan dilanjutkan kegiatan daring. Kegiatan luring dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2025 di Aula lantai 3 Gedung Moh. Amien, Universitas Negeri Yogyakarta dan dimulai dengan pretest. Setelah pretest, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi dan dikusi atas literasi media digital dalam BK dan literasi aplikasi CapCut. Kemudian dilanjutkan demonstrasi *editing video* dengan CapCut dengan metode praktik terbimbing. Tim pengabdian sebagai fasilitator berkeliling mendampingi partisipan dalam membuat video psikoedukasi dengan CapCut, yang dapat dilihat pada Gambar 1. Kegiatan luring ditutup dengan penugasan mandiri untuk menyempurnakan video psikoedukasi. Video yang telah selesai, diunggah pada *googleclassroom* yang telah disediakan.



**Gambar 1.** Praktik Terbimbing dalam Demonstrasi *Editing Video* dengan CapCut

Satu bulan setelah penugasan mandiri, pelatihan CapCut dilanjutkan secara daring dengan fokus presentasi karya dan *feedback*. Partisipan secara bergantian mempresentasikan video psikoedukasi yang telah dibuat dan kemudian diberikan masukan oleh partisipan lain dan tim pengabdian. Selama proses *feedback*, partisipan terlihat antusias khususnya saat mengamati hasil karya video partisipan lain.

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Ada tiga tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini yaitu peningkatan literasi media digital dalam BK, peningkatan literasi aplikasi CapCut, dan peningkatan keterampilan teknis dalam pembuatan

media digital BK berupa video psikoedukasi. Tujuan pertama dan kedua dievaluasi menggunakan angket pretest-posttest yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2. Tabel 2 yang menunjukkan perbandingan skor *pretest-posttest* berdasarkan jenis kelamin, level pemahaman literasi, dan mean total.

**Tabel 2.** Analisis Pretest-Posttest berdasarkan Jenis Kelamin, Level Pemahaman Literasi, dan Mean Total

Kategori	N	Pretest		Posttest	
		N	Mean	N	Mean
Jenis Kelamin					
Perempuan	22	22	23.2	22	28.9
Laki-Laki	9	9	24.2	9	27.9
Level Pemahaman Literasi					
Tinggi		6		31	
Sedang		13		0	
Rendah		12		0	
Mean total			23.6		28.6

Berdasarkan jenis kelamin ditemukan mayoritas partisipan dalam pelatihan adalah perempuan (22 orang) sedangkan partisipan laki-laki hanya berjumlah 9 orang. Sebelum pelatihan, mean perempuan (23.2) sedikit lebih rendah dibandingkan laki-laki (24.2) dan kedua berada di tingkat sedang. Namun setelah pelatihan, mean perempuan (28.9) lebih tinggi dibandingkan partisipan laki-laki (27.9) dan keduanya berada di tingkat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa guru BK perempuan mengalami peningkatan literasi digital yang lebih besar ( $\beta = 5,7$ ) dibandingkan guru BK laki-laki ( $\beta = 3,7$ ). Temuan ini sangatlah menarik karena meskipun perempuan memiliki keterbatasan yang lebih tinggi dalam literasi digital dan kompetensi digital tetapi mereka mampu menyerap materi pelatihan lebih optimal (West et al., 2019). Faktor motivasi belajar, minat, serta intensitas keterlibatan dalam sesi praktik diduga menjadi salah satu alasan peningkatan yang lebih besar pada kelompok perempuan (Syahmewah, 2023).

Berdasarkan level pemahaman literasi media digital dalam BK dan aplikasi CapCut sebelum dan setelah pelatihan diketahui bahwa saat pretest, sebagian besar partisipan berada pada kategori sedang (13 orang) dan rendah (6 orang), sementara hanya 12 orang yang memiliki tingkat pemahaman tinggi. Hal ini berarti sebelum pelatihan, mayoritas partisipan memiliki literasi digital dan kompetensi digital atas media digital dalam BK dan aplikasi CapCut yang rendah. Kondisi ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa banyak guru BK yang terkendala literasi digital, kompetensi digital, dan sarana prasarana teknologi yang terbatas (Fitriani et al., 2022; Saragih et al., 2023). Namun setelah pelatihan, semua partisipan sebanyak 31 guru BK berada di kategori tinggi. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan CapCut dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi digital guru BK. Keberhasilan ini juga

membuktikan bahwa metode pelatihan berupa demonstrasi dan penugasan mandiri mampu meningkatkan kompetensi digital guru BK dalam membuat video psikoedukasi (Alfathoni et al., 2025).

Terakhir berdasarkan mean total, partisipan mendapatkan skor 23,5 sebelum diberikan pelatihan dan meningkat menjadi 28.6 setelah pemberian pelatihan. Peningkatan ini menegaskan bahwa pelatihan CapCut berhasil meningkatkan kompetensi guru BK secara signifikan (Saragih et al., 2023). Peningkatan skor rata-rata ini juga menandakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman aplikatif dibandingkan hanya sekadar penyampaian materi teoritis (Alfathoni et al., 2025). Dalam konteks layanan BK, penguasaan kompetensi digital berupa pembuatan video psikoedukasi dapat menjadi strategi layanan BK yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter Gen Z (Cahya et al., 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video psikoedukasi dapat menjadi alternatif dalam memberikan layanan BK bagi guru yang terkendala jam BK di kelas atau jam mengajar yang padat (Kamalia et al., 2020). Melalui video psikoedukasi yang diunggah pada website atau media social sekolah, guru BK mampu menyampaikan pesan psikoedukasi secara lebih fleksibel dan mudah diakses siswa. Integrasi media digital seperti video psikoedukasi ke layanan BK telah efektif untuk meningkatkan berbagai aspek siswa seperti kematangan karir, motivasi, dan sebagainya (Gitna, 2022). Selanjutnya tujuan ketiga dievaluasi dengan melakukan wawancara kepada beberapa partisipan yang dipilih secara acak. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa mereka tidak hanya memahami fitur CapCut tetapi juga mampu menyusun alur produksi video secara terstruktur dan sesuai dengan tujuan psikoedukasi. Kemampuan tersebut mengindikasikan perubahan pada diri partisipan yang tadinya hanya sekedar pemahaman konseptual menjadi pemahaman operasional/teknis dalam membuat video psikoedukasi sesuai kebutuhan layanan BK. Perubahan ini sejalan dengan temuan Alfathoni et al. (2025) yang menyatakan pelatihan berbasis proyek mampu mengkonversi pengetahuan teoritis menjadi keterampilan aplikatif. Selain itu, kemampuan menyusun alur produksi yang terstruktur merupakan indikator mencapai literasi digital tingkat menengah dimana individu tidak hanya sebagai konsumen tetapi produsen konten yang kritis dan kreatif (Syahmewah, 2023). Pencapaian kompetensi teknis ini sangat penting dalam memberikan layanan BK yang lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa Gen Z.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pelatihan CapCut ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi digital guru BK khususnya dalam mengembangkan media digital berupa video psikoedukasi. Hasil evaluasi pretest dan posttest menunjukkan peningkatan skor mean total partisipan dari 23,6 pada pretest menjadi 28.6 pada posttest. Lebih spesifik, terjadi

perubahan level pemahaman literasi partisipan dimana sebagian besar partisipan berada di level rendah hingga sedang (25 orang) saat pretest namun saat posttest, seluruh partisipan (31 orang) berhasil mencapai level tinggi. Secara praktis, pelatihan ini membuktikan bahwa desain pelatihan terstruktur dan bersifat praktik berhasil menjawab kendala awal yaitu rendahnya literasi digital pada guru BK. Pelatihan ini juga memberikan bekal bagi guru BK dalam memproduksi video psikoedukasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa Gen Z. Dengan demikian, kegiatan ini turut memberikan kontribusi nyata bagi transformasi digital pada layanan BK sekaligus menawarkan solusi atas kendala guru BK dalam memberikan layanan BK secara langsung kepada siswa.

Ke depannya, diharapkan adanya kegiatan pendampingan agar guru BK semakin terampil dan inovatif dalam memberikan layanan BK sesuai era dan kebutuhan siswa. Pendampingan dapat berbentuk sesi kelompok kecil yang dilakukan secara berkala dengan fokus pada pembahasan hambatan teknis, meninjau ulang karya partisipan, dan mendalami fitur aplikasi yang lebih kompleks. Dengan pendampingan yang terstruktur dan rutin ini, keterampilan teknis yang didapatkan partisipan akan semakin kuat dan terarah untuk menghasilkan video psikoedukasi dengan kualitas produksi yang lebih baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan rasa terima kasih pada MGBK SMP Kabupaten Bantul atas dukungan dan kontribusi selama kegiatan pengabdian berlangsung. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada DRPM UNY yang telah mendanai kegiatan pengabdian berupa pelatihan CapCut ini sehingga kegiatan terlaksana dengan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alexander, A. D., & Ridfah, A. (2023). Psikoedukasi dalam Upaya Pencegahan Fear of Missing Out (FoMO) pada Siswa SMA X. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 174–179. <https://doi.org/10.56799/joongki.v3i1.2558>
- Alfathoni, M. A. M., Syahdian, T., Azizah, A., & Purba, R. (2025). Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Editing Video. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v4i1.26766>
- APJII, S. I. (2024). *Survei Internet APJII*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Ateş, A., Sunar, H., & Erdem, B. (2024). The Role of Emotional Attachment in the Impact of Generation Z's Trust in Digital Influencers on Unplanned Purchase Behavior. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 350–373. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.499>
- BPS, B. P. S. P. D. Y. (2025). Persentase Penduduk 5 Tahun Keatas yang Menggunakan Internet Menurut Kabupaten/Kota di DIY Tahun 2024. In *Badan Pusat Statistik Provinsi DI Yogyakarta*. <https://yogyakarta.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTU4IzI=/persentase-penduduk-5-tahun-keatas-yang-menggunakan-internet-menurut-kabupaten-kota-di-diy.html>

- Cahaya, M. N., Ningsih, W., & Lestari, A. (2023). Dampak Media Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja: Tinjauan Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Kecemasan dan Depresi Remaja. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(8), 703–706. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v3i8.917>
- Fitriani, E., Neviyarni, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2022). Problematika Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 174–180. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.69>
- Gitna, B. A. (2022). Pengembangan Media Cinematography dalam Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa SMAN 1 Babat. *Jurnal BK Unesa*, 12(4), 990–1000.
- Hidayati, S., Rosidah, N. A., Muhajir, D., Kusumawati, A., Prisyanti, A., Abdillah, R., Alhari, M. I., Hendradi, F. A. M., Satriawan, M. P., Ramadhan, M. A., & Septiano, D. R. E. (2025). Pelatihan dan Implementasi Aplikasi “Konselink” untuk Transformasi Digital Layanan Bimbingan dan Konseling. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(4), 3881–3890. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i4.32709>
- Kamalia, W., Suyati, T., & Maulia, D. (2020). Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Daring Selama Masa Pandemi Covid 19. *Dharmas Education Journal (DE Journal)*, 1(2), 96–106. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v1i2.125>
- Melisa, M., Utami, S., & Tiara Maulia, S. (2023). Sosialisasi Etika Digital sebagai Upaya Meningkatkan Civic Skill Mahasiswa Dalam Menghadapi Tantangan Digital. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 2(3), 63–70. <https://doi.org/10.22437/est.v2i3.29212>
- Narti, Z., S. V., & Firman, F. (2023). Peran Kepala Sekolah dalam Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Journal Counseling Care*, 7(1), 52–59. <https://doi.org/10.22202/jcc.2023.v7i1.6713>
- Ningsih, S. K., Adam, S. Y., & Melia, M. (2025). Revolusi Digital Dan Rasionalitas Ilmiah: Tinjauan Filsafat Ilmu terhadap Metode Pembelajaran Modern. *Jurnal Manajemen Pendidikan ( JMP )*, 14(2), 174–187. <https://doi.org/10.26877/jmp.v14i2.23239> e-ISSN
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Republik Indonesia*, 1–45.
- Prihatiningsih, R., Simon, I. M., Apriani, R., & Purwodani, D. L. (2025). School Counselor Skills for Developing Guidance and Counseling Media In East Java. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 2225–2234. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.5605>
- Saragih, M., Wirianto, W., & Badjie, S. D. (2023). Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru SD Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v2i1.176>
- Soleha, S., Harmi, H., & Rizal, S. (2025). Implementasi Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Menarik Siswa di SMPN 1 Sidoharjo. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(6), 595–615. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2025.v10i6.595-615>
- Suharmawan, W. (2023). Eksistensi Guru BK di Era Revolusi 5.0. *PANDALUNGAN: Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling Dan Multikultural*, 1(1), 74–78. <https://doi.org/10.31537/pandalungan.v1i1.904>
- Syafi'i, I., Aziz, Y., Alviatin, A. K., & Assyadziyyah, N. (2025). Guru Profesional Sebagai Pilar Utama dalam Mewujudkan Generasi Unggul di Era Pendidikan 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1069–1079. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3312>
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template pada Aplikasi Capcut yang Memudahkan Mahasiswa untuk Mengedit Vidio sebagai Media

- Pembelajaran. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>
- Tartila, T., Supriatna, E., & Irmayanti, R. (2023). Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Online melalui Teknik Modeling untuk Kematangan Karier Siswa SMP. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8352>
- West, M., Kraut, R., & Ei, C. H. (2019). *I'd Blush if I Could: Closing Gender Divides in Digital Skills through Education*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367416>
- Yulianti, Y., Hatijah, E. R., Faradila, S. A., & Husna, N. (2024). Tantangan dan Peluang Profesi Guru BK di Era Digital. *Menara Ilmu*, 18(2), 1–7. <https://doi.org/10.31869/mi.v18i2.5333>