

Pengembangan Game Edukatif Jejadi (Jelajah Jati Diri) Berbantuan Genially untuk Penguatan *Self-Esteem* pada Siswa SMP di Pekanbaru

Fariza Rahmadayani¹, Mahdum², Isnaria Rizki Hayati³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

fariza.rahmadayani2247@student.unri.ac.id

Abstract

This study aims to develop and evaluate the JEJADI (Jelajah Jati Diri) Educational Game assisted by Genially website as a group guidance service medium to strengthen self-esteem among junior high school students in Pekanbaru. The research employed Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product was developed based on nine indicators of low self-esteem according to Coopersmith, packaged in narrative-based interactive content featuring self-reflection activities, educational games, positive affirmation cards, and motivational videos. Validity assessment was conducted by media and content experts, while practicality was evaluated through student questionnaires, and effectiveness was measured through pretest-posttest data analyzed using the Wilcoxon signed-rank test and N-Gain Score. Results showed that the JEJADI Educational Game achieved a validity rate of 92.12% (very valid), practicality of 95.17% (very practical), and an average N-Gain Score of 67.77% (moderately effective). The Wilcoxon test yielded $p = 0.005 < 0.05$, indicating a significant improvement in student self-esteem from a pretest mean of 42.9 (low category) to a posttest mean of 81.7 (high category). These findings confirm that the JEJADI Educational Game is a valid, practical, and effective medium for strengthening self-esteem through group guidance services.

Keywords: self-esteem, educational game, genially, group guidance, research and development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji Game Edukatif Jejadi (Jelajah Jati Diri) berbantuan website Genially sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk penguatan self-esteem peserta didik SMP di Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk dikembangkan berdasarkan sembilan indikator self-esteem rendah menurut Coopersmith, dikemas dalam konten interaktif berbasis cerita naratif dengan aktivitas refleksi diri, permainan edukatif, kartu afirmasi positif, dan video motivasi. Validitas dinilai oleh ahli media dan ahli materi, praktikalitas diukur melalui angket peserta didik, dan efektivitas diuji melalui data pretest-posttest dengan uji Wilcoxon dan N-Gain Score. Hasil menunjukkan bahwa Game Edukatif Jejadi mencapai validitas 92,12% (sangat valid), praktikalitas 95,17% (sangat praktis), dan rata-rata N-Gain Score 67,77% (cukup efektif). Uji Wilcoxon menghasilkan nilai $p = 0,005 < 0,05$, menunjukkan peningkatan signifikan self-esteem dari rata-rata pretest 42,9 (kategori rendah) menjadi posttest 81,7 (kategori tinggi). Temuan ini mengonfirmasi bahwa Game Edukatif Jejadi merupakan media yang valid, praktis, dan efektif untuk penguatan self-esteem melalui layanan bimbingan kelompok.

Kata kunci: Self-Esteem, Game Edukatif, Genially, Bimbingan Kelompok, Research and Development

Copyright (c) 2026 Fariza Rahmadayani, Mahdum, Isnaria Rizki Hayati

✉ Corresponding author: Fariza Rahmadayani

Email Address: fariza.rahmadayani2247@student.unri.ac.id (Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia)

Received 20 Juni 2026, Accepted 29 Juni 2026, Published 7 Juli 2026

PENDAHULUAN

Pembentukan identitas diri remaja tidak lepas dari harga diri atau *self-esteem* yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan psikologis individu. *Self-esteem* merupakan evaluasi diri yang mencakup perasaan keberhargaan diri dengan komponen afektif dan kognitif, serta dipengaruhi oleh

interaksi sosial, sehingga tidak hanya berkaitan dengan faktor pribadi tetapi juga lingkungan sosial (Suhron, 2016). *Self-esteem* dapat bersifat positif maupun negatif, yang pada gilirannya memengaruhi cara individu memandang dirinya sendiri serta cara ia berinteraksi dengan orang lain (Syahfira dkk., 2023). Permasalahan *self-esteem* sangat rentan dialami oleh siswa SMP yang berada pada fase remaja awal. *Self-esteem* rendah terbukti menjadi penyebab munculnya berbagai fenomena negatif dalam kehidupan remaja, seperti depresi, kecemasan, hingga kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial (Nabilah dkk., 2024). Lebih lanjut, siswa dengan *self-esteem* rendah menunjukkan gejala seperti bersikap pasif, sulit bergaul, dan cenderung pemurung, yang apabila tidak ditangani secara tepat akan menghambat perkembangan pribadi dan sosial mereka secara keseluruhan (Kasturi, 2023).

Secara global, studi *ACT for Youth Center of Excellence* (2006) menunjukkan bahwa sepertiga hingga setengah remaja dunia memiliki harga diri yang rendah. Di Indonesia, prevalensi *self-esteem* rendah pada pelajar SMP dan SMA mencapai 38%, dengan angka lebih tinggi pada kelompok perempuan sebesar 42,7% (Juliansen dkk., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya *self-esteem* merupakan permasalahan nyata yang memerlukan perhatian dan intervensi serius melalui layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil angket *Coopersmith Self-Esteem Inventory* (CSEI) dengan responden 209 siswa di SMP Negeri 42 Pekanbaru, diperoleh gambaran bahwa *self-esteem* siswa secara keseluruhan berada pada kategori sedang (62%). Meskipun berada pada kategori sedang, kondisi ini tidak dapat diabaikan karena sejumlah indikator menunjukkan kecenderungan negatif yang signifikan: 61% merasa tidak memiliki hal yang dapat dibanggakan, 66% mudah merasa tersinggung saat dikritik, 69% sulit menjadi diri sendiri, 60% mudah menyerah saat gagal, dan 65% sering merasa malu pada diri sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa dengan *self-esteem* yang belum optimal dan harus di atasi.

Guru bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam membantu siswa mengatasi permasalahan harga diri melalui layanan bimbingan kelompok. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMP Negeri 42 Pekanbaru, layanan selama ini banyak disampaikan melalui metode ceramah dan presentasi *powerpoint* yang belum bervariasi. Layanan bimbingan kelompok dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih diri mengemukakan pendapat, saling menghargai, dan menciptakan dinamika kelompok yang kondusif bagi pengembangan *self-esteem* (Puluhulawa dkk., 2017). Hasil penelitian membuktikan bahwa bimbingan kelompok efektif meningkatkan *self-esteem* remaja secara signifikan (Kasturi, 2023). Sejumlah penelitian juga membuktikan efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan *self-esteem* peserta didik (Setyaputri, 2022; Fitriani & Isnari, 2020), namun umumnya berbasis aplikasi Android yang memerlukan instalasi dan membatasi kemudahan akses lintas perangkat (Diana dkk., 2024; Putri, 2022).

Genially hadir sebagai solusi inovatif. *Genially* merupakan platform berbasis *cloud* yang memungkinkan integrasi berbagai fitur seperti animasi interaktif, video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif dalam satu konten yang dapat diakses melalui tautan tanpa perlu mengunduh

aplikasi apapun (Nurjannah dkk., 2025). Fitur gamifikasi dan animasi pada *Genially* terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dan mendorong kolaborasi aktif (Safira, 2024). Berdasarkan fenomena dan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Game* Edukatif Jejadi berbantuan website *Genially* sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk penguatan *self-esteem* peserta didik SMP Negeri 42 Pekanbaru, serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, mencakup lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2022). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang jelas dan fleksibel sehingga memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan pengembangan media.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru BK dan penyebaran angket CSEI kepada 209 siswa untuk memperoleh gambaran kondisi *self-esteem* awal. Tahap *Design* mencakup perancangan alur *game*, penyusunan *storyboard*, perancangan konten berbasis sembilan indikator *self-esteem* rendah menurut Coopersmith, serta pengembangan instrumen validasi dan praktikalitas.

Tahap *Development* meliputi pembuatan media *Game* Edukatif Jejadi menggunakan platform *Genially* dan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert (1–4). Tahap *Implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada 10 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 42 Pekanbaru yang dipilih berdasarkan hasil angket CSEI pra-riset dengan kategori *self-esteem* rendah hingga sedang dalam 5 pertemuan layanan bimbingan kelompok.

Tahap *Evaluation* mencakup analisis data validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Efektivitas diukur melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen CSEI, yang kemudian dianalisis dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* berbantuan SPSS versi 26 dan perhitungan *N-Gain Score*. Kriteria efektivitas merujuk pada kategori tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

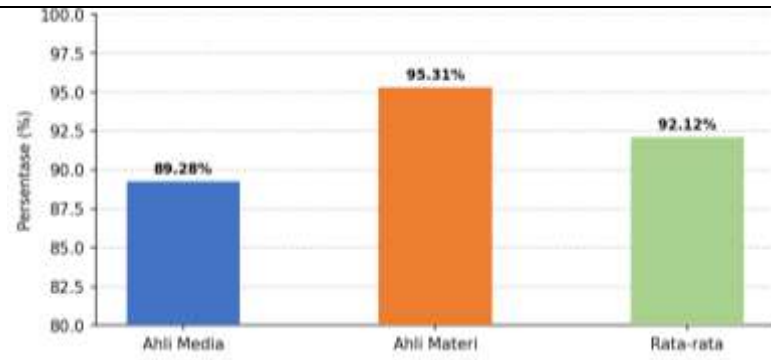
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Game Edukatif Jejadi berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dalam lima bagian konten naratif mengikuti perjalanan tokoh "Lily": (1) Lily Meragukan Dirinya Sendiri; (2) Takut Tidak Diterima; (3) Ikut-ikutan Teman; (4) Mode Bertahan; dan (5) Jangan Menyerah. Setiap bagian dilengkapi aktivitas interaktif berupa kartu *flip*, *tic-tac-toe*, video motivasi, kartu afirmasi positif, dan *checklist* misi harian. Secara keseluruhan, media ini berhasil memenuhi kriteria sangat valid (92,12%), sangat praktis (95,17%), dan cukup efektif (N-Gain 67,77%) dengan peningkatan signifikan pada uji *Wilcoxon* ($p = 0,005 < 0,05$).

Tabel 1. Data Hasil Validasi Keseluruhan *Game* Edukatif Jejadi

Validator	Aspek Penilaian	Nilai Diperoleh	Nilai Maksimal	Tingkat Kevalidan
Ahli Media	Tampilan, Navigasi, Interaktivitas	50	56	89,28%
Ahli Materi	Isi, Bahasa, Penyajian, Materi BK	61	64	95,31%
Rata-rata Keseluruhan				92,12% (Sangat Valid)

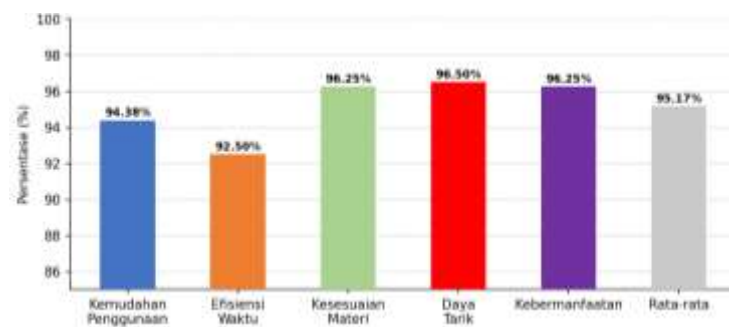


Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi *Game* Edukatif Jejadi

Tabel 1 dan gambar 1 menunjukkan bahwa *Game* Edukatif Jejadi memperoleh tingkat validitas rata-rata 92,12% (sangat valid) berdasarkan penilaian ahli media (89,28%) dan ahli materi (95,31%). Tingginya nilai validitas ini berbeda dari penelitian Fitriani & Isnari (2020) yang mengembangkan permainan simulasi berbasis cetak dengan validitas 85%, menunjukkan bahwa pengembangan berbasis platform digital interaktif seperti *Genially* mampu menghasilkan media dengan kelayakan lebih tinggi karena memungkinkan integrasi elemen multimedia secara komprehensif.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas *Game* Edukatif Jejadi

Indikator Praktikalitas	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	94,38%	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu	92,50%	Sangat Praktis
Kesesuaian Materi	96,25%	Sangat Praktis
Daya Tarik	96,50%	Sangat Praktis
Kebermanfaatan	96,25%	Sangat Praktis
Rata-rata	95,17%	Sangat Praktis

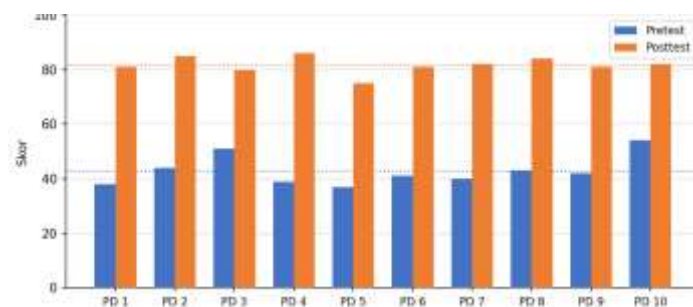


Gambar 2. Diagram Batang Hasil Uji Praktikalitas *Game* Edukatif Jejadi

Berdasarkan Tabel 2 dan gambar 2, media *game* edukatif Jejadi memperoleh rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 95,17% dengan kategori sangat praktis. Aspek daya tarik memperoleh persentase tertinggi, yaitu 96,50%, yang menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dalam media mampu menciptakan suasana layanan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan kelompok secara efektif. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Saputri dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *Genially* dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun layanan.

Tabel 3. Hasil N-Gain Score Peserta Didik

Peserta Didik	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Kategori
1	38	81	0,693 (69%)	Sedang
2	44	85	0,732 (73%)	Tinggi
3	51	80	0,592 (59%)	Sedang
4	39	86	0,770 (77%)	Tinggi
5	37	75	0,603 (60%)	Sedang
6	41	81	0,678 (67%)	Sedang
7	40	82	0,700 (70%)	Tinggi
8	43	84	0,719 (71%)	Tinggi
9	42	81	0,672 (67%)	Sedang
10	54	82	0,609 (69%)	Sedang
Rata-rata	42,9	81,7	0,677 (67,77%)	Cukup Efektif

Gambar 3. Diagram Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest Self-Esteem* Peserta Didik

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3 di atas, hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada 10 peserta didik, diketahui bahwa terjadi peningkatan harga diri setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan *Game* Edukatif Jejadi. Rata-rata skor meningkat dari 42,9 menjadi 81,7 dengan selisih 38,8 poin. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,677 (67,77%) berada pada kategori sedang dan termasuk cukup efektif. Dengan demikian, *Game* Edukatif Jejadi cukup efektif dalam meningkatkan *self-esteem* peserta didik secara keseluruhan.

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-2,805 ^b

Asymp. Sig. (2-tailed)	0,005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,005 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai Z sebesar -2,805 menunjukkan adanya perubahan skor setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil yang diukur pada responden penelitian

Diskusi

Game Edukatif Jejadi terbukti menjadi media yang valid, praktis, dan efektif untuk membantu penguatan *self-esteem* dalam layanan bimbingan kelompok. Tingkat validitas sebesar 92,12% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktovian (2017) yang menyatakan bahwa suatu media dikatakan valid apabila memenuhi persyaratan didaktik, konstruksi, dan teknis. *Game* Edukatif Jejadi disusun berdasarkan sembilan indikator *self-esteem* rendah menurut Suhron (2019) yang diintegrasikan ke dalam alur naratif yang dekat dengan kehidupan remaja, sehingga materi yang disajikan sesuai dengan tujuan layanan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan platform *Genially* berbasis *web* mendukung kemudahan akses dan penggunaan media selama pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Peningkatan *self-esteem* peserta didik setelah menggunakan media Jejadi didukung oleh penerapan pengalaman belajar yang terintegrasi dalam desain media. Melalui alur cerita tokoh Lily, peserta didik dapat mengenali pengalaman yang serupa dengan dirinya serta melakukan refleksi terhadap kondisi yang dialami. Selain itu, fitur permainan seperti *tic-tac-toe* dan kartu *flip* menciptakan suasana layanan yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih nyaman dalam mengikuti kegiatan. Menurut Setyaputri (2022), penggunaan game dalam layanan bimbingan memungkinkan peserta didik untuk belajar mengambil keputusan dan mengeksplorasi diri dalam situasi yang aman dan terstruktur, sehingga dapat mendukung perkembangan *self-esteem*.

Nilai N-Gain sebesar 67,77% yang berada pada kategori cukup efektif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan *self-esteem* peserta didik, meskipun peningkatannya belum termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dipahami karena *self-esteem* merupakan aspek psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga perubahannya memerlukan waktu dan proses yang berkelanjutan. Menurut Ariyanti dkk. (2023), peningkatan *self-esteem* membutuhkan intervensi yang dilakukan secara konsisten dalam jangka waktu yang lebih panjang. Meskipun demikian, seluruh peserta didik mengalami peningkatan kategori *self-esteem* dari rendah atau sedang

menjadi tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan *self-esteem* peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan intervensi dengan jumlah pertemuan yang lebih banyak serta melibatkan kelompok kontrol agar hasil penelitian dapat diperkuat.

KESIMPULAN

Game Edukatif Jejadi berbantuan *Genially* yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan: (1) sangat valid dengan tingkat validitas 92,12% berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi; (2) sangat praktis dengan tingkat praktikalitas rata-rata 95,17% berdasarkan penilaian 10 peserta didik SMP Negeri 42 Pekanbaru; dan (3) cukup efektif dalam meningkatkan *self-esteem* peserta didik, dibuktikan oleh nilai signifikansi uji Wilcoxon $p = 0,005$ ($p < 0,05$) dan N-Gain Score rata-rata 67,77% dengan peningkatan rata-rata skor dari 42,9 (kategori rendah) menjadi 81,7 (kategori tinggi). Media ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam layanan bimbingan kelompok untuk penguatan *self-esteem* siswa SMP. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas jumlah sampel, menambah durasi intervensi, serta melibatkan kelompok kontrol guna memperkuat generalisasi temuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Mahdum, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Isnaria Rizki Hayati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian. Terima kasih juga kepada pihak SMP Negeri 42 Pekanbaru atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, dkk. (2023). Intervensi berkelanjutan dalam peningkatan self-esteem remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*.
- Az Zahroh, & Dewi. (2022). Self-esteem dan prestasi akademik siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*.
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. Freeman.
- Dewi, S., & Hilman, I. (2023). Meningkatkan hasil belajar dan self-regulated learning melalui media pembelajaran interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2).
- Diana, dkk. (2024). Pengembangan game android berbasis bimbingan dan konseling. *Jurnal BK Indonesia*.
- Fitriani, V. Y., & Isnari, I. (2020). Penerapan SI GADIR untuk meningkatkan self-esteem siswa kelas X SMK Negeri 1 Trenggalek. *Nusantara of Research*.
- Juliansen, dkk. (2024). Prevalensi self-esteem rendah pada pelajar SMP dan SMA di Indonesia. *Jurnal Psikologi Klinis Indonesia*.

- Kasturi, N. A. (2023). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling dan Multikultura*, 1(1), 1–18.
- Nabilah, S., Fitri, N. H., & Napitupulu, R. P. A. (2024). Tingkat self-esteem pada remaja SMA/SMK. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 7(1).
- Novitasari, A. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara di depan kelas melalui bimbingan kelompok dengan teknik latihan asertif. Universitas Jambi.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298.
- Oktovian, R. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis internet menggunakan software Prezi Online. Skripsi, Universitas Lambung Mangkurat.
- Puluhulawa, dkk. (2017). Layanan bimbingan kelompok dan pengaruhnya terhadap self-esteem siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Putri, dkk. (2022). Pengembangan aplikasi android untuk bimbingan dan konseling. *Jurnal Inovasi BK*.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. Raja Grafindo Persada.
- Safira, A. (2024). Keunggulan Genially sebagai platform gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Saputri, D. M. A., Widowo, J. P., & Wibowo, S. (2023). The effect of Genially website-based gamification media on history learning motivation. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 7(1).
- Setyaputri, N. Y. (2022). A social emotional game untuk meningkatkan self-esteem. *Meraki: Journal of Creative Industries*.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Alfabeta.
- Suhron, M. (2016). Asuhan keperawatan: Konsep diri – self-esteem. Unmuh Ponorogo Press.
- Syahfira, L. L., Muwakhidah, M., Juniar, Z., & Rahmawati, T. (2023). Pengaruh self-esteem terhadap prestasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(6), 443–449.
- Yuliandha, & Kurniawan. (2024). Media digital dalam layanan BK: Praktikalitas dan kemenarikan. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*.