

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA GAME INTERAKTIF
DIGITAL *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
KELAS IV SD NEGERI PRAWIT 1 SURAKARTA TAHUN 2026**

Pingky Sukmawati Dewi¹, Eko Adi Putro², Linda Dwi Sholikhah³

^{1,2,3} Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Slamet Riyadi

¹pingkysukmawatidewi28@gmail.com; ²icoboss16@gmail.com;

³lindadwisholikhah@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *Wordwall* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri Prawit 1 Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 58 siswa kelas IV. Sampel ditentukan menggunakan *teknik purposive sampling*, sehingga diperoleh 30 siswa dengan tingkat interaksi sosial kategori rendah hingga sedang yang dibagi menjadi 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas serta didukung wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen sebesar 89,73 meningkat menjadi 107,07 pada *posttest*, sedangkan rata-rata skor *pretest* kelas kontrol sebesar 88,47 meningkat menjadi 97,87 pada *posttest*. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,046 < 0,05$, sedangkan uji *Paired Samples t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *Wordwall* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri Prawit 1 Surakarta.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, *Wordwall*, Interaksi Sosial.

ABSTRAK

This study aimed to examine the effectiveness of group guidance services using Wordwall digital interactive games in improving the social interaction of fourth-grade students at SD Negeri Prawit 1 Surakarta. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The population consisted of 58 fourth-grade students. The sample was selected through purposive sampling, resulting in 30 students with low to moderate levels of social interaction, who were divided into an experimental group and a control group, each consisting of 15 students. The research instrument was a questionnaire that had been tested for validity and reliability, supported by interviews, observations, and documentation. The data were analyzed using normality, homogeneity, and t-test analyses.

The results showed that the experimental group experienced a greater improvement in social interaction scores compared to the control group. The pretest and posttest results indicated a significant difference, as shown by the Independent Samples t-test (Sig. (2-tailed) = 0.046 < 0.05 and the Paired Samples t-test (Sig. (2-tailed) < 0.001 < 0.05. These findings indicate that group guidance services using Wordwall digital interactive games are effective in improving students' social interaction.

Keywords: group guidance, Wordwall, social interaction.

A. Pendahuluan.

Pendidikan dan interaksi sosial merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam membentuk karakter peserta didik (Susilawati, 2024:14). Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada masa perkembangan sosial emosional yang menuntut kemampuan berhubungan baik dengan teman sebaya (Pada et al., 2024:24). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan banyak peserta didik yang kurang aktif berinteraksi dan bekerja sama selama proses pembelajaran (Jayanti, 2024:21).

Masalah ini terlihat nyata di SD Negeri Prawit 1 Surakarta. Berdasarkan data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada prapenelitian kelas IV, sebanyak 36% peserta didik kelas IVA dan 40% peserta didik kelas IVB memiliki kemampuan interaksi sosial yang belum optimal. Melalui observasi dan

wawancara dengan guru kelas, ditemukan masalah seperti peserta didik yang pasif, pemalu, kurang percaya diri, suka menarik diri, gemar bertengkar, bersikap acuh tak acuh, hanya bergaul dengan kelompok tertentu. Apabila dibiarkan, masalah ini bisa berdampak negatif terhadap perkembangan psikososial, membuat peserta didik tidak bisa mengaktualisasikan diri, susah mencapai tugas perkembangan dengan optimal, serta mengganggu proses akademik.

Masalah tersebut sangat penting untuk diselesaikan melalui layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan media permainan interaktif digital *Wordwall*. Bimbingan kelompok dipilih karena memiliki dinamika kelompok yang dapat mendorong peserta didik untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi. Sementara itu, *Wordwall* digunakan sebagai media menyenangkan yang dapat memicu keaktifan peserta didik

selama proses layanan berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan media permainan interaktif digital *Wordwall* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas IV SD Negeri Prawit 1 Surakarta tahun 2026. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai media digital dalam bimbingan konseling, sedangkan secara praktis dapat menjadi pilihan strategi bagi guru untuk membantu perkembangan sosial peserta didik secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi experiment* dan desain *Nonequivalent control group design*. yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol, tetapi pemilihannya tidak dilakukan secara random. Melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan kelompok Kontrol tidak diberikan perlakuan atau treatment dan tidak sepenuhnya mempengaruhi variabel

diluar pelaksanaan eksperimen (Sugiyono,2023:118)

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Prawit 1 Surakarta yang berjumlah 58 siswa. Sampel penelitian sebanyak 30 siswa dipilih menggunakan *teknik purposive sampling*, . Menurut Sugiyono (2022: 130), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan begitu, penelitian ini menggunakan kriteria siswa yang memiliki interaksi rendah ke sedang untuk di jadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini terbagi dua kelompok, yaitu 15 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa sebagai kelompok kontrol.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden serta uji homogenitas. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (Sugiyono dalam Sifa, 2022:41), sedangkan data

dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (Arikunto dalam Gani & Amalia, 2021:113). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan serta *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2023: 186).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan uji coba instrument untuk mengetahui kevalidan dan reliabilitas dari suatu instrument. Dalam kegiatan ini memberikan hasil sebanyak 40 soal yang valid dari 60 soal yang diuji cobakan, Sehingga 20 soal gugur. Instrument ini memiliki nilai reliabilitas seperti tabel di bawah ini :

Tabel 1.

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,918	40

Hasil Tersebut termasuk sangat reliabel. Sehingga dapat dikatakan instrument valid dan realibel dan bisa digunakan. Instrument yang valid

tersebut digunakan untuk subjek penelitian yakni sebanyak 58 siswa yang terdiri dari kelas 29 IV A dan juga kelas 29 IV B. Melalui instrument ini juga digunakan untuk mengambil sampel penelitian melalui proposive sampling dan didapatkan sebanyak 15 siswa dari kelas IV A sebagai kelas kontrol yang digunakan sebagai kelas pembanding dan 15 siswa kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang nantinya akan diberikan treatment. Dibawah ini data *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen:

Tabel 2.

Data Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.

NO	Nama Kelompok Eksperimen	Pretest eksperimen	Posttest Eksperimen
1.	A.E.G	115	120
2.	A.A.F	77	99
3.	A.R.N	83	110
4.	F.A.Z	88	109
5.	F.P.R	118	120
6.	F.I.A	70	99
7.	K.O	117	120
8.	M.F.P	61	85
9.	N.A.R	85	104
10	N.M.A.P.K	82	103
11	O.S	98	111
12	S.Q.A	100	117
13	S.N	74	98
14	S.A.K	85	97
15	T.A.N	93	114

Berdasarkan pada tabel 2 diatas pada kelompok eksperimen mengalami suatu peningkatan disetiap anak meskipun peningkatan tidak naik secara drastis.

Kelompok kontrol juga mengalami keadaan peningkatan hal

ini dibuktikan dengan hasil data pretest dan posttest yang dilakukan pada kelompok kontrol. Seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.
Data Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol.

No	Nama Kelompok Kontrol	Pretest kontrol	Posttest Kontrol
1.	A.N.H	74	76
2.	A.W.R	105	107
3.	A.A.N	96	112
4.	A.H.P	91	101
5.	A.K.R	77	89
6.	D.D	103	116
7.	D.D.A	97	107
8.	I.V.K	83	85
9.	J.O.K	98	105
10.	M.F.P	72	86
11.	N.R.A	68	74
12.	N.S.F	87	94
13.	R.E.S	90	95
14.	S.A.M	96	114
15.	S.S.B	90	107

Berdasarkan pada tabel 3 diatas, maka dapat dianalisis bahwasanya kelompok kontrol juga mengalami sedikit peningkatan, meskipun tanpa diberikan adanya sebuah treatment. Peningkatan bisa meningkat yang terjadi secara alami. Hal ini di perkuat dengan pandangan ahli yaitu *Cresswell* (2024:179) beliau menyatakan bahwa hasil posttest kelompok kontrol bisa naik secara alami mesti tanpa ada perlakuan.

Sehingga, hal ini menjadi bagian temuan dari penelitian.

Distribusi Frekuensi data digunakan untuk melihat secara sederhana perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.
Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.

Komponen Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Jumlah Sampel (N)	15	15
Rata-rata (mean)	89,73	107,07
Nilai Tengah (Median)	85,00	109,00
Simpangan Baku (Standar Deviasi)	17,20	10,36
Nilai Minimum	61	85
Nilai Maksimum	118	120

Berdasarkan pada tabel 4 diatas dapat dianalisis kembali bahwasanya kondisi interaksi sosial siswa yang semula berada pada nilai pretest sebesar 89,73 ini menunjukkan adanya kondisi interaksi sosial yang belum cukup optimal dan berada pada rentan kategori rendah ke sedang. dalam hal ini menunjukkan adanya kebutuhan layanan untuk bisa meningkatkan interaksi sosial. Melalui layanan Bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *wordwall*, kondisi siswa mulai mengalami

peningkatan berada pada nilai 107,07. Hal ini menunjukkan adanya bahwa intervensi yang diberikan memberikan dampak yang positif membawa pengaruh peningkatan interaksi sosial yang optimal. Interaksi sosial yang meningkat tentunya memberikan kontribusi manfaat yang baik bagi kehidupan siswa, baik itu di kehidupan bermasyarakat, bersekolah, bermain dan membentuk mencapai tugas perkembangannya.

Tabel 5.

Analisis Data Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest kelompok Kontrol

Komponen Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Jumlah Sampel (N)	15	15
Rata-rata (mean)	88,47	97,87
Nilai Tengah (Median)	90,00	101,00
Simpangan Baku (Standar Deviasi)	11,45	13,51
Nilai Minimum	68	74
Nilai Maksimum	105	116

Berdasarkan pada tabel 5 diatas dapat dianalisis bahwasanya, pada kelompok kontrol memiliki nilai pretest sebesar 88,47 hal ini menunjukkan adanya suatu kondisi siswa mengalami interaksi sosial yang belum optimal dan membutuhkan suatu intervensi. Dalam hal ini pada kelompok kontrol tidak mendapatkan suatu perlakuan atau intervensi

karena kelompok kontrol pada penelitian ini hanya digunakan sebagai kelompok pembanding. Kelompok kontrol mengalami suatu peningkatan sedikit dilihat dari hasil posttest sebesar 101,00. Hal ini menjadi suatu temuan bahwa kelompok kontrol mengalami suatu peningkatan secara alami, peningkatan ini bisa di sebabkan dengan siswa yang berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain baik guru, siswa yang lain atau di lingkungan sehari-hari.

Penelitian ini merupakan parametrik yang memiliki syarat untuk data berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan Sig. > 0,05 data berdistribusi normal, Sig. < 0,05 data tidak berdistribusi normal.

Untuk itu, dibawah ini terdapat hasil uji normalitas dalam penelitian ini :

Tabel 6.

Hasil Uji Normalitas

Data	Kelompok	Sig.	Keterangan
Pre-test	Eksperimen	0,469	Normal
Post-test	Eksperimen	0,327	Normal

Pre-test	Kontrol	0,445	Normal
Post-test	Kontrol	0,327	Normal

Berdasarkan pada tabel 6 diatas dapat di ketahui bahwasanya nilai signifikasi dari masing-masing data dari kelompok menunjukkan nilai Sig. > 0,05. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal. Menurut *Shapiro dan Wilk* (1965:591), menyatakan uji normalitas memiliki sifat invariant. Sifat yang mengondisikan nilai signifikasi dihasilkan murni dari pola persebaran data terhadap kurva normal. Sehingga hasil uji di atas berdistribusi normal, dapat di lanjut uji parametrik.

Uji Homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas di lakukan pada data *pretest* dan data *posttest*. Sebagaimana dalam uji homogenitas terdapat pengambilan keputusan dimana jika nilai signifikasi > 0,05 maka data dinyatakan homogen, dan apabila nilia Sig.<0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Oleh karena itu, penelitian ini

menggunakan uji homogenitas yang bisa di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7.

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,154	Homogen
<i>Posttest</i>	0,192	Homogen

Berdasarkan pada tabel 7 diatas yang memuat hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene*, dapat diketahui Pada data *pretest*, diperoleh nilai *levene's test* sebesar 0,154 . karena nilai terseut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen. Kemudian nilai pada data *posttest* yang menunjukkan 0,192 > 0,05. Maka data tersebut juga dapat dikatakan sebagai data homogen. Kedua data terbukti homogen maka dapat lanjut ketahap selanjutnya untuk tahap analisis data menggunakan uji-*t*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivisan dari sebuah intervensi maka menggunakan uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test*. Yang mana Uji *Independet sample t – test* merupakan

uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok yang berbeda. Dengan pengambilan keputusan Sig. < 0,05 terdapat perbedaan signifikan, Sig. > 0,05 tidak terdapat perbedaan signifikan. Dibawah ini Hasil Uji Independent sample t-test :

Tabel 8.

Hasil Uji Independent sample t-test

<i>Independent t Sample t-test Posttest</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Mean Diference</i>	<i>Two-Sided p</i>
Equal Variances assumed	2,093	28	9.20000	0,046
Equal variances not assumed	2,093	28	9.20000	0,046

Hasil tabel 8 diatas memuat hasil *uji independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi *two-sided p* sebesar 0,046. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Uji Paired Sample t-test, merupakan uji yang digunakan untuk

mengeatahui apakah terdapat perbedaan pada kelas eksperimen setelah diberikan treatment dengan pengambilan keputusan Sig. < 0,05 terdapat perbedaan signifikan , Sig. > 0,05 tidak terdapat perbedaan Signifikan. Maka dari itu, dibawah ini hasil *uji paired sampel t-test*:

Tabel 9.

Hasil Uji Paired Sampel t-test

<i>Paired Sample t-test</i>	<i>Mean</i>	<i>Std.Deviation</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Two-Sided P</i>
Pretest - posttest Eksperimen	17,333	8,54	-7,852	14	<0,001

Berdasarkan pada tabel 9 diatas Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi *two-sided p* < 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Artinya, perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan

terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian diatas dapat dibahas secara mendalam layanan bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan interaksi sosial siswa. Temuan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani berkomunikasi, mampu bekerja sama tanpa memilih teman, memiliki kepedulian terhadap teman, serta lebih menghargai perbedaan pendapat selama kegiatan berlangsung. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendorong siswa untuk berinteraksi secara positif. Temuan ini didukung oleh Rahmawati (2024:60) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Prayitno (2017:33) menjelaskan bahwa dinamika dalam bimbingan kelompok membantu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan interaksi antarsiswa. Meningkatnya sikap peduli dan empati siswa juga sejalan dengan Putro dan Jawandi

(2021:33) yang menyatakan bahwa permainan dalam layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan empati. Selanjutnya, Soekanto dalam Yunita (2024:635) menjelaskan bahwa interaksi sosial yang baik ditandai dengan hubungan yang harmonis antara individu maupun kelompok. Dengan demikian, media game interaktif digital *Wordwall* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendukung terbentuknya interaksi sosial yang lebih positif selama proses bimbingan kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, layanan bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IV SD Negeri Prawit 1 Surakarta. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor interaksi sosial pada kelompok eksperimen dari 89,73 menjadi 107,07, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 88,47 menjadi 97,87. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen *Sig. (2-tailed) < 0,001 < 0,05*, sedangkan hasil *independent*

sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *Sig. (2-tailed)* $0,046 < 0,05$. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok dengan media game interaktif digital *Wordwall* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak dan jenjang pendidikan yang lebih beragam, serta mengembangkan penggunaan media *Wordwall* pada layanan bimbingan kelompok dengan materi maupun aspek perkembangan siswa lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*. Malang: Media Nusa Creative.
- Hasanah, I. (2022). *Bimbingan kelompok: Teori dan praktik*. Sukoharjo: Tahta Media Group.

- Iba, Z. (2023). *Metode penelitian*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2019). *Sosiologi: Suatu pengantar* (Ed. rev., Cet. 49). Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Ed. 3). Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, D. (2024). *Pengantar ilmu pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama.
- Widana, W. (2020). *Uji prasyarat analisis data*. Lumajang: Klik Media.

Jurnal :

- Anung, D. A., Nalle, A. P., & Masi, L. M. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya pernikahan dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(2), 39–48.
- Bate, A. P., & Amrullah, H. F. (2024). Hashtag activism and football tragedy commemoration: Social network analysis in the #100harikanjuruhan hashtag on Twitter. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 13(1), 133–145. <https://doi.org/10.7454/jkmi.v13i1.1226>
- Chasanah, N., Rakhmawati, D., & Handayani, A. (2024). Analisis perkembangan sosial dan emosi anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27620–27630.
- Dwinata, A., Pahru, S., Astutik, L. S., Susilo, C. Z., & Pratiwi, E. Y. R.

- (2023). Motivasi dan interaksi sosial sebagai determinasi hasil belajar siswa sekolah dasar pasca pandemi Covid-19. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 126–133.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69612>
- Fuadi, K. A. (2022). Interaksi sosial dalam novel Anak Rantau. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 340–348.
<https://doi.org/10.36277/basataka.v5i2.166>
- Harefa, I. J., Zebua, E., Lase, F., & Damanik, H. R. (2024). Efektivitas layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku konformitas. *Journal on Education*, 7(1), 3054–3068.
- Hendrajaya, C. T., & Lestari, E. (2022). Efek resiko dan privasi terhadap kepercayaan menggunakan media sosial. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5764–5771.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6396>
- Jawandi, P. &. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan sikap kepedulian kepada orang lain (penelitian pada anak anak panti asuhan putra karuna). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Burneo* , 27-34.
- Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan emosi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1816–1822.
- Mindi, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
<https://doi.org/10.33369/jip.6.2.131-141>
- Nur Aidah, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 161–174.
- Olisna, M. Z., Sukma, A., & Ananda, N. A. (2022). Pengembangan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
- Rahmawati, A. (2024). Pengaruh media sosial terhadap pola interaksi kelompok masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1).
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan nilai budaya siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 17–21.
- Saloko, S. R. (2023). *Hubungan empati dengan interaksi sosial pada anggota UKM Fokus Universitas Semarang saat melaksanakan program kerja* (Skripsi Sarjana, Universitas Semarang). Diperoleh dari <http://eskripsi.usm.ac.id/>
- Sucipto, S. D., Tanjung, R. F., Minarsi, M., Dewi, M., & Sagita, N. (2024). Media interaktif berbasis website untuk BK. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 15(3), 327–336.
- Suryanti, H. H., & Utami, F. P. (2023). Improvement of problem-solving skills based on IT education. *International Journal of Multidisciplinary*

- Research and Publications*
(IJMRAP), 5(1), 126–135.
- Sholikhah, L. D., & Lana, W. (2021).
Bimbingan kelompok teknik
behavior contract untuk
meningkatkan kedisiplinan siswa
MTs Ma'arif Kroya. Universitas
Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.
- Syifa, K., & Hariyadi, S. (2025).
Efektivitas bimbingan
kelompok teknik biblio-edukasi
untuk meningkatkan
kepemimpinan diri siswa SMA.
Jurnal Bimbingan dan
Konseling, 9(1), 88–100.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N.,
& Rizkiyati, N. (2023). Analisis
keaktifan belajar siswa
menggunakan Wordwall.
Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah
Guru, 8(3), 634–638.
[https://doi.org/10.51169/idegur
u.v8i3.670](https://doi.org/10.51169/idegur
u.v8i3.670)