

Instrumen Lembar Observasi

Nama Siswa : Aqilah Kanza Azahra

Kelas : 6

Nama Sekolah : SDN Paagerngumbuk I

Hari, Tanggal, Bulan, Tahun Observasi : 30 November - 28 Desember 2025

Lokasi Observasi : Kampung Lali Gadget, Desa Pagerngumbuk

Tujuan :

Instrumen ini digunakan untuk mengamati munculnya nilai kolaborasi dalam aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget (KLG). Pengamatan difokuskan pada perilaku interaksi sosial seperti pembagian peran, kerja sama, partisipasi aktif, dan sikap saling menghargai yang tampak selama permainan berlangsung. Penyusunan indikator merujuk pada konsep kolaborasi sebagai proses sosial yang terbentuk melalui interaksi dan kerja bersama dalam mencapai tujuan kelompok.

Petunjuk pengisian :

- Beri tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia.
- Isi uraian dengan kalimat berupa deskripsi hasil observasi yang telah di dapat.
- Sesuaikan dengan Indikator Kolaborasi yang terdapat pada permainan tradisional di Kampung Lali Gadget.

No.	Indikator dan Aspek yang diamati	Capaian Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Hasil Observasi
1.	Pembagian Peran dan Tanggung Jawab	Capaian : <ul style="list-style-type: none">• Siswa membagi tugas secara adil sesuai kemampuan masing-masing.	√		Siswa mampu membagi tugas dalam kelompok secara adil dengan mempertimbangkan kemampuan dan kesiapan masing-masing anggota.
		<ul style="list-style-type: none">• Setiap anggota memahami perannya dalam kelompok dan melaksanakannya dengan konsisten.	√		Setiap anggota kelompok menunjukkan pemahaman yang jelas terhadap peran yang diterimanya

					dan melaksanakan peran tersebut secara konsisten selama permainan berlangsung.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang diterimanya hingga permainan selesai. 	√		Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab yang baik dengan menyelesaikan peran yang diberikan hingga kegiatan permainan berakhir.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengingatkan teman yang belum menjalankan perannya dengan cara yang sopan. 	√		Dalam situasi tertentu, siswa mengingatkan teman yang belum menjalankan perannya menggunakan bahasa yang sopan dan tidak menimbulkan konflik.
		<ul style="list-style-type: none"> Kelompok mampu mengatur ulang peran apabila terjadi kendala selama permainan. 	√		Ketika terjadi kendala dalam pelaksanaan permainan, kelompok mampu menyesuaikan dan mengatur ulang pembagian peran secara musyawarah.
2.	Kerja Sama dan Saling Membantu	Capaian : <ul style="list-style-type: none"> Siswa bekerja sama secara aktif untuk mencapai tujuan kelompok. 	√		Siswa terlibat aktif dalam bekerja sama guna mencapai tujuan kelompok selama permainan tradisional berlangsung.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa saling membantu dan mendukung teman yang mengalami kesulitan. 	√		Terlihat adanya perilaku saling membantu dan memberikan dukungan kepada anggota kelompok yang mengalami kesulitan.

		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menunjukkan komunikasi positif untuk menjaga kekompakan kelompok. 	√		Siswa menunjukkan komunikasi yang positif dan konstruktif sehingga kekompakan kelompok tetap terjaga.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak saling menyalahkan ketika terjadi kesalahan dalam permainan. 	√		Ketika terjadi kesalahan dalam permainan, siswa tidak saling menyalahkan dan tetap fokus pada penyelesaian permainan.
		<ul style="list-style-type: none"> Kelompok menunjukkan semangat gotong royong dan saling mendukung selama kegiatan berlangsung. 	√		Secara keseluruhan, kelompok memperlihatkan semangat gotong royong dan kebersamaan selama kegiatan berlangsung.
3.	Berpartisipasi dan Berkontribusi Aktif dalam Kelompok	Capaian : <ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan ide atau saran untuk keberhasilan kelompok. 	√		Siswa secara aktif memberikan ide dan saran yang mendukung keberhasilan kelompok dalam permainan.
		<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas kelompok. 	√		Siswa menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas kelompok tanpa harus selalu diarahkan oleh teman atau pendamping.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan dorongan atau semangat kepada anggota lain untuk ikut berkontribusi. 	√		Siswa memberikan dorongan dan semangat kepada anggota kelompok lain agar terlibat aktif dalam kegiatan.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menghargai ide orang lain dan berusaha menggabungkannya 	√		Dalam proses pengambilan keputusan, siswa menghargai pendapat teman dan

		dalam keputusan kelompok.			berupaya mengintegrasikannya ke dalam keputusan kelompok.
4.	Menghormati dan Menerima Perbedaan Pendapat	Capaian : <ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan menghargai pendapat teman 	√		Siswa menunjukkan sikap mendengarkan dan menghargai pendapat yang disampaikan oleh teman satu kelompok.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyampaikan ketidaksetujuan dengan bahasa yang sopan. 	√		Ketika terjadi perbedaan pendapat, siswa mampu menyampaikan ketidaksetujuan menggunakan bahasa yang santun.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa mau menerima keputusan kelompok meskipun berbeda dengan pendapatnya 	√		Siswa bersedia menerima keputusan kelompok meskipun keputusan tersebut berbeda dengan pendapat pribadinya.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa membantu menciptakan suasana diskusi yang terbuka dan tenang. 	√		Siswa berperan aktif dalam menciptakan suasana diskusi yang terbuka, tertib, dan kondusif.
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa ikut menjaga keharmonisan kelompok setelah perbedaan pendapat terjadi. 	√		Setelah terjadinya perbedaan pendapat, siswa tetap menjaga hubungan yang harmonis dalam kelompok.

Instrumen Lembar Wawancara Siswa

Nama Siswa : Aqilah Kanza Azahra

Kelas : 6

Nama Sekolah : SDN Paagerngumbuk I

Hari, Tanggal, Bulan, Tahun Wawancara : Minggu, 28 Desember 2025

Lokasi Wawancara : POM cafe, Pagerngumbuk

Tujuan :

Instrumen wawancara ini bertujuan untuk menggali pengalaman dan pemahaman siswa mengenai kerja sama, interaksi sosial, serta sikap saling menghargai yang diperoleh melalui keterlibatan dalam permainan tradisional di Kampung Lali Gadget (KLG). Wawancara diarahkan untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana proses bermain bersama mendorong terbentuknya nilai kolaborasi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Petunjuk pengisian lembar wawancara :

- Isi uraian dengan kalimat berupa deskripsi hasil wawancara yang telah di dapat dari narasumber.
- Sesuaikan dengan Indikator Kolaborasi yang terdapat pada permainan tradisional di Kampung Lali Gadget.

No.	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
Orientasi :		
1.	Sudah berapa kali kamu datang ke Kampung Lali Gadget?	Kunjungan ke Kampung Lali Gadget dilakukan hampir setiap hari Minggu secara rutin sejak pertama kali datang Bersama rombongan sekolah pada saat kelas IV sekolah dasar.
2.	Biasanya kamu datang ke Kampung Lali Gadget bersama siapa? (teman, guru, atau keluarga?)	Kegiatan di Kampung Lali Gadget umumnya diikuti bersama teman sebaya, baik teman sekolah maupun teman yang tinggal di lingkungan sekitar tempat tinggal.
3.	Permainan tradisional apa yang paling kamu sukai di Kampung Lali Gadget? Mengapa kamu menyukainya?	Permainan tradisional yang paling disukai adalah permainan berkelompok, khususnya bakiak dan roket air, karena melibatkan kerja sama dan memberikan

		pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.
4.	Apa yang kamu rasakan saat pertama kali bermain dan belajar di Kampung Lali Gadget?	Pengalaman awal bermain dan belajar di Kampung Lali Gadget menimbulkan perasaan senang karena dapat berinteraksi dan bermain bersama teman-teman.
5.	Apakah kamu sering bermain bersama teman-teman baru di sana atau hanya dengan teman sekolahmu?	Aktivitas bermain dilakukan bersama teman sekolah maupun teman-teman baru yang ditemui di Kampung Lali Gadget, termasuk peserta dari luar daerah.
6.	Menurut kamu, apa yang paling berbeda antara bermain di sekolah dan bermain di Kampung Lali Gadget?	Perbedaan utama terletak pada variasi permainan dan alat permainan yang lebih beragam di Kampung Lali Gadget sehingga suasana bermain terasa lebih menarik.
Pembagian Peran dan Tanggung Jawab :		
7.	Saat bermain di Kampung Lali Gadget, apakah setiap anak memiliki peran masing-masing? Bisa kamu ceritakan contohnya?	Setiap anak memiliki peran yang berbeda sesuai dengan kebutuhan permainan yang sedang dilakukan. Contohnya pada permainan roket air, ada yang bagian pompa, ambil air, dan pegang roket.
8.	Siapa yang biasanya menentukan pembagian peran dalam kelompok kalian?	Pembagian peran ditentukan secara sukarela melalui pengajuan diri masing-masing anggota kelompok tanpa adanya paksaan.
9.	Apakah kamu pernah memilih peran sendiri? Mengapa memilih peran itu?	Pemilihan peran dilakukan secara mandiri berdasarkan kesadaran terhadap kemampuan dan kenyamanan dalam menjalankan peran tersebut.
10.	Apa yang kamu lakukan supaya bisa menjalankan peranmu dengan baik dalam permainan?	Pelaksanaan peran dilakukan dengan penuh tanggung jawab dan kesungguhan sesuai dengan tugas yang telah disepakati dalam kelompok.
11.	Pernahkah kamu merasa kesulitan menjalankan peranmu? Bagaimana kamu mengatasinya?	Tidak ditemukan kesulitan dalam menjalankan peran karena peran yang diambil sesuai dengan kemampuan individu.
12.	Menurut kamu, kenapa penting membagi tugas dan tanggung jawab dalam permainan?	Pembagian tugas dan tanggung jawab dipandang penting untuk mempercepat penyelesaian permainan dan meningkatkan keseruan dalam bermain.
13.	Kalau ada teman yang tidak menjalankan perannya, apa yang biasanya kamu lakukan?	Tindakan yang dilakukan adalah mengingatkan serta memberikan arahan kepada teman yang belum menjalankan perannya.
14.	Apakah kamu pernah membantu teman agar mengingat tanggung jawabnya? Bagaimana caranya?	Bantuan diberikan dengan cara mengingatkan secara langsung mengenai

		tanggung jawab yang harus dilakukan dalam permainan.
15.	Saat permainan berlangsung, apakah kelompokmu pernah mengubah pembagian peran? Mengapa?	Perubahan pembagian peran dilakukan apabila terdapat anggota yang mengalami kendala atau merasa tidak mampu menjalankan peran tertentu.
Kerja Sama dan Saling Membantu :		
16.	Bagaimana cara kalian bekerja sama agar permainan bisa berjalan dengan baik?	Kerja sama diwujudkan melalui pembagian peran yang jelas dan pelaksanaan tugas oleh setiap anggota sesuai tanggung jawabnya.
17.	Apakah kamu pernah membantu teman yang sedang kesulitan saat bermain? Bisa ceritakan contohnya?	Bantuan diberikan kepada teman yang mengalami kesulitan, misalnya dengan memberikan arahan teknis dalam permainan bakiak.
18.	Bagaimana perasaanmu ketika temanmu membantu kamu dalam permainan?	Bantuan dari teman menimbulkan perasaan senang serta membantu mempercepat penyelesaian permainan.
19.	Menurut kamu, kerja sama seperti apa yang membuat kelompokmu jadi kompak?	Kekompakan kelompok terbentuk melalui pembagian peran yang jelas dan kesediaan setiap anggota untuk menjalankan tugasnya.
20.	Apakah semua temanmu mau bekerja sama atau ada yang sulit diajak kerja sama?	Seluruh anggota kelompok menunjukkan kesediaan untuk bekerja sama selama permainan berlangsung.
21.	Kalau ada teman yang tidak mau bekerja sama, apa yang kalian lakukan supaya dia ikut aktif?	Upaya yang dilakukan adalah mendekati dan mengajak teman tersebut untuk terlibat secara langsung dalam permainan.
22.	Dalam permainan, apakah kalian sering berbicara dan membuat strategi bersama?	Diskusi dan komunikasi antaranggota kelompok sering dilakukan untuk menyusun strategi permainan secara bersama-sama.
23.	Bagaimana caramu menjaga agar teman-teman tetap semangat bekerja sama sampai permainan selesai?	Semangat kerja sama dijaga melalui pemberian arahan dan dorongan secara lisan agar anggota kelompok tetap termotivasi hingga permainan selesai.
24.	Menurut kamu, mengapa kerja sama itu penting saat bermain di Kampung Lali Gadget?	Kerja sama dianggap penting karena dapat mempercepat penyelesaian permainan serta meningkatkan keseruan dalam aktivitas bermain kelompok.
Berpartisipasi dan Berkontribusi Aktif dalam Kelompok :		
25.	Yaa agarr cepet selesai gitu.. dan bermainannya biar lebih seru	Partisipasi aktif diperlukan agar kegiatan permainan dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan berlangsung secara optimal serta menyenangkan.
26.	Bagaimana kamu biasanya berpartisipasi dalam permainan di Kampung Lali Gadget?	Partisipasi dilakukan dengan menjalankan peran yang telah disepakati

		dalam kelompok secara aktif dan bertanggung jawab.
27.	Apakah kamu pernah memberikan ide atau saran kepada kelompokmu? Bisa beri contoh?	Kontribusi ide diberikan dalam bentuk saran atau arahan strategi permainan, seperti menentukan langkah awal dalam permainan kelompok
28.	Bagaimana tanggapan teman-teman ketika kamu memberikan ide atau saran?	Ide atau saran yang disampaikan memperoleh tanggapan positif dan dapat diterima oleh anggota kelompok.
29.	Apakah kamu merasa percaya diri ketika bicara atau memberikan pendapat di depan teman-temanmu?	Rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat terbentuk melalui kebiasaan berinteraksi dan berdiskusi selama permainan kelompok.
30.	Jika ada teman yang pendiam, apakah kamu berusaha mengajaknya ikut berpartisipasi? Bagaimana caranya?	Upaya inklusif dilakukan dengan mengajak teman yang pendiam untuk ikut terlibat dan berpartisipasi dalam permainan.
31.	Apa yang kamu lakukan kalau kelompokmu mulai bingung atau belum punya ide untuk melanjutkan permainan?	Situasi kebingungan dalam kelompok diselesaikan melalui diskusi bersama untuk mencari dan menentukan ide yang paling sesuai.
32.	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apakah kamu merasa lebih berani berbicara dan bekerja sama di sekolah?	Pengalaman bermain secara kolaboratif berkontribusi pada peningkatan keberanian dalam berbicara dan bekerja sama di lingkungan sekolah.
33.	Menurut kamu, apa yang membuat kamu semangat untuk ikut aktif saat bermain bersama kelompok?	Semangat untuk berpartisipasi aktif dipengaruhi oleh suasana kebersamaan serta banyaknya interaksi dengan teman sebaya.
Menghormati dan Menerima Perbedaan Pendapat :		
34.	Pernahkah kamu berbeda pendapat dengan teman saat bermain di Kampung Lali Gadget? Bisa ceritakan situasinya?	Perbedaan pendapat pernah terjadi dalam permainan kelompok, terutama terkait penentuan strategi atau langkah permainan.
35.	Bagaimana kamu menyampaikan pendapatmu ketika berbeda dengan teman lain?	Pendapat tetap disampaikan secara terbuka meskipun terdapat perbedaan pandangan, dengan harapan dapat dipertimbangkan oleh kelompok.
36.	Apakah kamu mendengarkan pendapat teman walau berbeda dengan pendapatmu?	Sikap mendengarkan dan menghargai pendapat teman tetap ditunjukkan meskipun terdapat perbedaan pandangan.
37.	Jika terjadi perdebatan kecil, bagaimana kalian menyelesaikannya?	Perdebatan kecil diselesaikan melalui komunikasi dan diskusi dengan melibatkan anggota kelompok lainnya.
38.	Apakah kalian pernah melakukan musyawarah atau berdiskusi sebelum memutuskan sesuatu?	Musyawarah dan diskusi dilakukan sebagai mekanisme utama dalam pengambilan keputusan kelompok.
39.	Bagaimana perasaanmu kalau ide atau pendapatmu tidak dipilih oleh kelompok?	Ketika pendapat tidak digunakan, sikap yang ditunjukkan adalah menerima

		keputusan kelompok tanpa perasaan kecewa.
40.	Menurut kamu, mengapa penting menghargai pendapat teman dalam permainan kelompok?	Menghargai pendapat teman dipandang penting untuk menjaga keharmonisan kelompok dan mencegah terjadinya konflik.
41.	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apakah kamu merasa lebih mudah menghargai pendapat orang lain di luar Kampung Lali Gadget?	Kebiasaan berdiskusi dalam permainan kelompok mempermudah penerapan sikap saling menghargai pendapat orang lain di luar Kampung Lali Gadget.
42.	Apa yang kamu pelajari tentang menghormati teman dari kegiatan bermain di Kampung Lali Gadget?	Nilai menghormati teman dipelajari melalui pengalaman berdiskusi kelompok dan mendengarkan pendapat setiap anggota.
Penutup :		
43.	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apa hal paling berharga yang kamu pelajari tentang bekerja sama?	Pengalaman bermain menumbuhkan pemahaman bahwa kerja sama mencakup sikap saling menghargai, mendengarkan pendapat, dan meluangkan waktu bersama.
44.	Apakah kamu merasa kegiatan di Kampung Lali Gadget membantu kamu menjadi lebih bertanggung jawab dan menghargai teman?	Kegiatan di Kampung Lali Gadget berkontribusi dalam pengembangan tanggung jawab sosial serta sikap saling menghargai antarteman.
45.	Kalau kamu diminta mengajak teman yang belum pernah ke Kampung Lali Gadget, apa yang akan kamu ceritakan padanya?	Kampung Lali Gadget digambarkan sebagai tempat dengan beragam permainan yang menyenangkan, lingkungan pertemanan yang baik, serta peluang memperoleh teman baru.
46.	Menurutmu, kegiatan seperti di Kampung Lali Gadget perlu dilakukan di sekolah? Mengapa?	Kegiatan serupa dinilai perlu diterapkan di sekolah karena dapat meningkatkan kebersamaan, keakraban, dan kerja sama antarsiswa.

Instrumen Lembar Dokumentasi

Nama Siswa : Aqilah Kanza Azahra
Kelas : 6
Nama Sekolah : SDN Paagerngumbuk I
Hari, Tanggal, Bulan, Tahun Dokumentasi : 30 November - 28 Desember 2025
Lokasi Dokumentasi : Kampung Lali Gadget, Desa Pagerngumbuk

Tujuan :





Instrumen dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara melalui bukti visual dan deskriptif terkait aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget (KLG). Dokumentasi diarahkan untuk merekam bentuk nyata interaksi sosial, kerja sama, dan partisipasi dalam kelompok yang mencerminkan nilai kolaborasi selama kegiatan berlangsung.





Petunjuk pengisian transkrip Dokumentasi :

- Isi menggunakan tanggal, bulan, dan tahun yang sesuai.
- Memberikan nama pada setiap hasil dokumentasi yang di dapat.
- Kelompokkan berdasarkan format dokumentasi.
- Isi keterangan lengkap setiap kegiatan yang dilakukan dalam dokumentasi.

<https://drive.google.com/drive/folders/1sx7pM4xrSQ6op-b9YTX122l4wqyd1KvI>

No.	Tanggal, Bulan, Tahun	Nama Kegiatan	Dokumentasi Kegiatan	Jenis Format Dokumentasi	Keterangan
1.	30 November 2025	Observasi dan izin penelitian kepada fasilitator Kampung Lali Gadget		Foto	Meminta izin kepada fasilitator Kampung Lali Gadget untuk melakukan penelitian.

2.	07 Desember 2025	Permainan tradisional dakon		Foto	Subjek memainkan permainan tradisional dakon bersama rekannya sambil menunggu kegiatan dimulai.
3.	14 Desember 2025	Permainan tradisional bakiak		Foto dan Video	Subjek ikut serta dalam permainan tradisional bakiak.
4.	14 Desember 2025	Kegiatan edukatif proses filterasi air		Foto dan Video	Selain permainan tradisional, di kampung lali gadget juga terdapat berbagai kegiatan edukatif dengan memanfaatkan peralatan sederhana.
5.	14 Desember 2025	Permainan roket air		Foto dan Video	Subjek berpartisipasi aktif dalam permainan roket air.

6.	21 Desember 2025	Permainan tradisional membuat mangkok dari tanah liat		Foto dan Video	Subjek berpartisipasi dalam permainan tradisional membuat mangkok dari tanah liat dari awal hingga akhir.
7.	21 Desember 2025	Permainan tradisional menggoreng krupung menggunakan pasir		Foto dan Video	Subjek ikut serta selama aktivitas dari awal hingga akhir, baik proses penghalusan pasing sampai menggoreng krupuk.
8.	21 Desember 2025	Hasil menggoreng krupuk menggunakan pasir		Foto	Hasil krupuk pasir yang digoreng sendiri akan dibagikan dan boleh dibawa pulang.
9.	28 Desember 2025	Suasana di Kampung Lali Gadget		Foto	Suasana di kampung Lali Gadget yang rindang dan asri sangat mendukung untuk kenyamanan aktivitas yang dilakukan.

10.	21 Desember 2025	Dokumentasi dengan subjek		Foto	Foto Bersama subjek penelitian di Kampung Lali Gadget.
11.	28 Desember 2025	Dokumentasi wawancara		Video	Video wawancara Bersama subjek dilakukan di POM Cafe.