

No. Wawancara	:	1
Narasumber / Status	:	Aqilah Kanza (AK) / Partisipan (Siswa SDN Pagerngumbuk I dan Partisipan aktif di Kampung Lali Gadget)
Penanya	:	Monica Indra (MI)
Perihal	:	Penelitian
Tipe Wawancara	:	Wawancara Semi Terstruktur
Hari / Tanggal	:	Minggu, 28 Desember 2025
Waktu	:	10:00-11:00 WIB.
Lokasi	:	POM Caffé, Pagerngumbuk Wonoayu
Suasana	:	AK seperti biasa setiap hari minggu datang ke Kampung Lali Gadget untuk bermain. Pada saat MI sampai, sekitar pukul 09.00 MI melihat AK dan temannya sedang menunggu kegiatan dimulai. Niat awal MI ingin melakukan penilaian atau penelitian pada hari itu. Yang ternyata di Kampung Lali Gadget sedang ada kegiatan camping untuk anak TK yang sudah berlangsung dari 2 hari sebelumnya. Alhasil MI meminta izin kepada AK untuk melakukan wawancara yang kedua kalinya. MI mengajak AK dan Temannya ke salah satu caffe dekat Kampung Lali Gadget yaitu POM Caffé.

Inisial		Indikator	Transkrip	Durasi Rekaman Suara	Ide pokok / Kesimpulan
MI	:	-	Haloo Aqilah, kakak izin merekam ya untuk dokumentasi, kakak mau tanya-tanya sama Aqilah terkait pengalaman Aqilah saat bermain di Kampung Lali Gadget, kakak izin rekam boleh yaa	00:01 – 00:30	MI meminta izin untuk merekam dan menyampaikan bahwa pertanyaan lumayan banyak.  AK adalah siswa kelas 6 di SDN Pagerngumbuk I yang aktif bermain di Kampung Lali Gadget.
AK	:	-	Iyaa boleh kak	00:31 – 00:41	
MI	:	-	Namanya siapa? Nama Panjang yaa	00:42 – 00:59	
AK	:	-	Aqilah pake H, Kanza	01:00 - 01:05	
MI	:	-	Kelas?	01:06 - 01:07	
AK	:	-	Kelas 6	01:08 - 01:09	
MI	:	-	Sekolah di?	01:10 - 01:11	
AK	:	-	SDN Pagerngumbuk	01:12 - 01:14	
MI	:	-	SDN Pagerngumbuk, 1?	01:15 - 01:17	
AK	:	-	Iyaa	01:18 - 01:20	
MI	:	-	Jadi kakak mau wawancara, kan kamu udah sering main di Kampung Lali Gadget ya	01:21 - 01:27	

AK	:	-	Iyaa	01:28 - 01:30	AK dengan senang hati dan antusias selama proses wawancara berlangsung.
MI	:	-	Sekarang kakak mau tanya-tanya, bolehh?	01:31 - 01:35	
AK	:	-	Bolehh (sambil tersenyum)	01:36 - 01:39	
MI	:	-	Okeey, ini pertanyaannya agak banyak, gapapaa yaa?	01:40 - 01:59	
AK	:	-	Iyaa gapapa	02:00 - 02:12	
MI	:	-	Okeey, sudah siap?	02:13 - 02:24	
AK	:	-	Siaappp (sambil tersenyum)	02:25 - 02:41	
MI	:	-	Sudah berapa kali kamu datang ke Kampung Lali Gadget?	02:42 - 02:59	MI menggali intensitas keterlibatan
AK	:	-	Hampir setiap hari minggu (sambil menggerakkan tangan dan menatap saya).	03:00 - 03:20	Intensitas kunjungan tinggi dan berkelanjutan yang menunjukkan keterlibatan siswa secara konsisten dalam aktivitas Kampung Lali Gadget sebagai pengalaman belajar nonformal
MI	:	-	Setiap hari minggu?	03:21 - 03:34	AK hampir setiap hari minggu bermain di Kampung Lali Gadget. Dan pertama kali datang ke kampung lali gadget pada kelas 4 bersama rombongan sekolah, yang berarti AK kurang lebih sudah 3 tahun bermain di Kmapung Lali Gadget.
AK	:	-	Iya	03:35 - 03:41	
MI	:	-	Pertama kali datang itu sama siapa?	03:42 - 03:59	
AK	:	-	Sama rombongan sekolah	04:00 - 04:10	
MI	:	-	Pas kelas berpa?	04:11 - 04:15	
AK	:	-	Kelas 4	04:16 - 04:20	
MI	:	-	Nah, biasanya kamu ke Kampung Lali Gadget itu sama temen, atau guru, atau keluarga	04:21 - 04:31	MI Menggali konteks sosial
AK	:	-	Sama temen	04:32 - 04:41	AK biasanya datang Bersama teman tetangga rumah
MI	:	-	Temen-temen tetangga rumah, gitu?	04:42 - 04:59	Memperjelas konteks

AK	:	-	Iya temen-temen tetangga rumah sama temen sekolah	05:00 – 05:20	Lingkungan sosial sebaya mendukung partisipan
MI	:	-	Sama temen sekolah, soalnya temen sekolahmu rumahnya juga deket-deket situ (kampung lali gadget) semua?	05:21 – 05:34	Memperjelas konteks
AK	:	-	Iya deket-deket situ, banyak	05:35 – 05:41	Memperkuat argumen
MI	:	-	Ohhh okeeyy. Nah disana kan banyak permainan tradisional, permainan tradisional apa yang paling kamu sukai waktu bermain disana?	05:42 – 05:59	Menggali preferensi
AK	:	-	Emm.. semua permainan yang berkelompok	06:00 – 06:23	Partisipan menunjukkan kecenderungan memilih permainan kolaboratif yang menuntut kerja sama dibandingkan permainan individual
MI	:	-	Ohh Sukanya yang permainan berkelompok, kalua permainan yang individu? Kurang suka?	06:24 – 06:41	Memperjelas konteks
AK	:	-	Iyaa, kurang seru	05:42 – 05:59	Memperkuat argumen
MI	:	-	Ohh gituuu, coba sebutin deh 2 aja permainan yang paling kamu sukai	06:00 – 06:10	Menggali preferensi
AK	:	-	Emm.. bakiak sama roket air	06:11 – 06:20	AK paling suka permainan bakiak dan roket air karena dilakukan secara berkelompok.
MI	:	-	Okeeyy bakiak dan roket air yaa, Apa yang kamu rasakan saat pertama kali bermain dan belajar di Kampung Lali Gadget?	06:21 – 06:34	Menggali pengalaman afektif
AK	:	-	Seneng banget kak (sambil tersenyum)	06:35 – 06:41	Pengalaman awal di Kampung Lali Gadget memberikan kesan positif serta membuka peluang interaksi sosial yang inklusif
MI	:	-	Senengg, yang pertama kali itu berarti yang sama rombongan sekolah ya? Senengnya karena apa?	06:42 – 06:59	Menggali pengalaman afektif
AK	:	-	Soalnya bisa main bareng-bareng sama temen-temen kelas	07:00 – 07:15	Pengalaman awal positif dan inklusif

MI	:	-	Pas kamu datang itu cuman ada rombongan dari sekolahmu, atau ada orang lain juga?	07:16 – 07:25	
AK	:	-	Ada orang lain juga	07:26 – 07:35	
MI	:	-	Ohh ada orang lain juga, dari?	07:36 – 07:41	
AK	:	-	Dari orang sekitar situ, sama dari luar sidoarjo juga ada	07:42 – 07:59	Pengalaman awal positif dan inklusif
MI	:	-	Ohh ada juga yang dari luar sidoarjo, berarti banyak ya pengunjungnya yaa	08:00 – 08:14	
AK	:	-	Iyaa, banyakk	08:15 – 08:20	
MI	:	-	Ohh begitu... terus, Apakah kamu sering bermain bersama teman-teman baru di sana atau hanya dengan teman sekolahmu?	08:21 – 08:30	Menggali interaksi sosial
AK	:	-	Sering bermain sama temen-temen baru juga	08:31 – 08:41	Kampung Lali Gadget berfungsi sebagai ruang interaksi sosial lintas kelompok yang mempertemukan siswa dari berbagai latar belakang
MI	:	-	Ohh itu tadi yaa, kamu kesannya sama temen-temen tetangga rumahmu, tapi disana juga banyak teman-teman baru bahkan ada yang dari luar sidoarjo gitu ya?	08:42 – 08:59	
AK	:	-	Iyaa gituu	09:00 – 09:10	
MI	:	-	Na, Menurut kamu, apa yang paling berbeda antara bermain di sekolah dan bermain di Kampung Lali Gadget?	09:11 – 09:31	Perbandingan konteks
AK	:	-	Kalau di kampung lali gadget ini lebih seru, soalnya permainannya banya (sambil menggerakkan tangan).	09:32 – 09:41	Keberagaman jenis dan alat permainan menciptakan kondisi yang mendukung terjadinya interaksi dan kolaborasi antarsiswa
MI	:	-	Permainannya lebih banyak, lebih bervariasi gitu yaa. Terus alat-alatnya juga banyak yaa	09:42 – 09:59	
AK	:		Iyaa banyakk	10:00 – 10:10	
MI	:	PPTJ : 01	Okeyy, lanjut sekarang Saat bermain di Kampung Lali Gadget, apakah setiap anak memiliki peran masing-masing?	10:11 – 10:22	Menggali pembagian peran saat permainan berlangsung
AK	:	PPTJ : 01	Iya	10:23 – 10:25	
MI	:	PPTJ : 01	Iyaa, bisa berikan contohnya?	10:26 – 10:31	

AK	:	PPTJ : 01	contohnya kayak roket air, ada bagian yang mompa ada yang bagian pegangin roket, ada juga yang bagian ambil air	10:32 – 10:52	Pembagian tugas dilakukan berdasarkan kebutuhan permainan sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas
MI	:	PPTJ : 01	Ohh iyaa okey, okeyy. Nahh.. Siapa yang biasanya menentukan pembagian peran tersebut?	10:53 – 10:59	Menanyakan Mekanisme penentuan pembagian peran
AK	:	PPTJ : 01	Biasanya sih sering mengajukan diri. Kayak “aku yang mompa”	11:00 – 11:10	Penentuan peran dalam kelompok dilakukan secara sukarela melalui inisiatif individu tanpa adanya paksaan
MI	:	PPTJ : 01	Ohhhh jaadi langsung yaa.. misal nih permainan roket air butuhnya 3 anak, nanti langsung mengajukan diri gitu ya “aku aja yang mompa” “akua ja yg ambil air” berarti sisanya yang pegangin roket gitu yaa	11:11 – 11:31	
AK	:	PPTJ : 01	iyaaa	11:32 – 11:40	
MI	:	PPTJ : 02	Sekarang Apakah kamu pernah memilih peran sendiri? Berarti jawabannya itu tadi yaa.. pernah	11:41 – 11:47	Kesadaran peran
AK	:	PPTJ : 02	Iyaa pernah	11:48 – 11:52	Siswa menunjukkan keaktifan dan kesadaran diri dalam memilih peran yang akan dijalankan
MI	:	PPTJ : 02	Apa yang kamu lakukan supaya bisa menjalankan peranmu dengan baik	11:53 – 11:59	Pelaksanaan tanggung jawab
AK	:	PPTJ : 02	Menjalankannya dengan baik dan mengerjakannya dengan baik	12:00 – 12:11	Siswa menunjukkan tanggung jawab dengan berupaya menjalankan peran yang dipilih secara optimal
MI	:	PPTJ : 03	Okeeyy, Pernahkah kamu merasa kesulitan menjalankan peran yang kamu pilih atau yang dipilihin temenmu, pernah nggak?	12:12 – 12:20	Menanyakan Kendala peran

AK	:	PPTJ : 03	Emm, endakkk	12:21 – 12:25	
MI	:	PPTJ : 03	Ohhh ndak pernah, soalnya itu tadi, kamu milih sendiri kan perannya, berarti kamu merasa mampu kalua mengerjakan itu	12:26 – 12:40	Pemilihan peran didasarkan pada kesadaran siswa terhadap kemampuan diri sehingga meminimalkan kendala dalam pelaksanaan tugas
AK	:	PPTJ : 03	Iyaa mampu	12:41 – 12:44	
MI	:	PPTJ : 03	Okeey berarti ndak kesulitan ya. Nahh Menurut kamu, kenapa penting membagi tugas atau peran itu tadi?	12:45 – 12:52	Kesadaran fungsi peran
AK	:	PPTJ : 03	Biarr cepat selesai, biar lebih seru juga	12:53 – 12:59	Pembagian peran dipahami siswa sebagai strategi untuk meningkatkan efektivitas dan kesenangan dalam permainan kelompok
MI	:	PPTJ : 04	Missal nihh Kalau ada temanmu yang tidak menjalankan perannya, apa yang biasanya kamu lakukan?	13:00 – 13:13	Kepedulian sosial
AK	:	PPTJ : 04	Biasanya akutuh membilangi kepadanya, kalua nggak memberi arahan	13:14 – 13:10	Siswa menunjukkan kepedulian sosial dengan mengingatkan dan memberi arahan kepada teman yang belum menjalankan tanggung jawabnya
MI	:	PPTJ : 04	Apakah kamu pernah membantu teman agar mengingat tanggung jawabnya? Itu tadi berarti jawabannya yaa, pernah	13:11 – 13:15	Dukungan sosial
AK	:	PPTJ : 04	Iyaa pernah, mengingatkan	13:16 – 13:20	Kepedulian terhadap kelompok
MI	:	PPTJ : 05	Lanjutt, Saat permainan berlangsung, apakah kelompokmu pernah mengubah pembagian peran?	13:21 – 13:25	Fleksibilitas peran
AK	:	PPTJ : 05	Pernahh, contohnya kayak roket air temenku tuh kebagian buat ambil air, cuman dia tuh nggak mau yauda dituker sama yang lain yang mau ambil air.	13:26 – 13:35	Kelompok menunjukkan fleksibilitas dengan menyesuaikan pembagian peran ketika terjadi kendala dalam

					pelaksanaan permainan
MI	:	PPTJ : 05	Ohhh jadi temenmu sebenarnya kebagian peran ambil air, tapi tiba-tiba dia gamau soalnya cape, terus langsung tuker gitu? Gapapa tapi?	13:36 – 13:39	
AK	:	PPTJ : 05	Iyaa pernah gitu, gapapa langsung tuker	13:40 – 13:43	
MI	:	KSSM : 01	Lanjutt, Bagaimana cara kalian bekerja sama agar permainan bisa berjalan dengan baik? Gimana cara kalian biar permainannya tuh cepet selesai, biar berjalan dengan baik?	13:44 – 13:52	Bentuk kerja sama
AK	:	KSSM : 01	Emm membagi perannya masing-masing itu tadi kak, sama setiap anak mengerjakan sesuai perannya	13:53 – 13:59	Kerja sama diwujudkan melalui kesadaran setiap anggota untuk menjalankan peran dan tanggung jawab masing-masing
MI	:	KSSM : 02	Apakah kamu pernah membantu teman yang sedang kesulitan saat bermain? Bisa ceritakan contohnya?	14:00 – 14:10	Perilaku membantu dan saling menolong
AK	:	KSSM : 02	Pernah, contohnya kayak, apa itu... permainan bakiak. Itu biasanya kesusahan, saya kasih arahan ayo kanan dulu	14:11 – 14:20	Siswa secara aktif memberikan bantuan teknis dan arahan kepada teman yang mengalami kesulitan dalam permainan
MI	:	KSSM : 02	Ohh okey okeey. Kamu coba certain deh perasaanmu ketika temanmu membantu kamu dalam permainan?	14:21 – 14:25	Respon emosional
AK	:	KSSM : 02	Senengg, jadi kayak cepat selesai gitu pekerjaannya	14:26 – 14:30	Bantuan dari teman menimbulkan perasaan positif serta meningkatkan efektivitas penyelesaian aktivitas kelompok
MI	:	KSSM : 02	Menurut kamu, kerja sama seperti apa yang membuat kelompokmu jadi kompak? Itu tadi iya bukan, yang membagi peran?	14:31 – 14:37	Faktor kekompakan
AK	:	KSSM : 02	Emm kerja samaa.... Iya yang membagi peran	14:38 – 14:41	Kejelasan pembagian peran menjadi faktor utama terciptanya

					kekompakan dalam kelompok
MI	:	KSSM : 03	Apakah semua temanmu mau bekerja sama atau ada yang sulit diajak kerja sama?	14:42 – 14:46	Dinamika kelompok
AK	:	KSSM : 03	Mauu.. mau semuua..	14:47 – 14:50	Lingkungan kooperatif
MI	:	KSSM : 04	Missal nih, ada temenmu yang nggak mau kerja sama/ di aitu dieemm aja. Apa yang kamu lakukan?	14:51 – 14:54	Strategi inklusif
AK	:	KSSM : 04	Biasanya langsung aku samperin aku ajak “ayo main bareng”	14:55 – 15:00	Siswa berupaya menciptakan inklusivitas dengan mengajak teman yang kurang aktif untuk terlibat dalam permainan
MI	:	KSSM : 05	Misal pas kamu lagi main gitu ya, apakah kalian sering berbicara dan membuat strategi bersama?	15:01 – 15:12	
AK	:	KSSM : 05	Iyaa sering	15:13 – 15:15	
MI	:	KSSM : 05	Bagaimana caramu menjaga agar teman-teman tetap semangat bekerja sama sampai permainan selesai?	15:16 – 15:20	Motivasi kelompok
AK	:	KSSM : 05	Memberi arahan dan memberi semangat “ayoo sedikit lagi selesai” (sambil tersenyum)	15:21 – 15:27	Komunikasi yang bersifat positif dan suportif digunakan untuk menjaga semangat kerja sama hingga permainan selesai
MI	:	KSSM : 05	Menurut kamu nih, mengapa kerja sama itu penting saat bermain di Kampung Lali Gadget?	15:28 – 15:31	Nilai kolaborasi
AK	:	KSSM : 05	Yaa agarr cepet selesai gitu.. dan bermainannya biar lebih seru	15:32 – 15:35	Kerja sama meningkatkan kualitas permainan
MI	:		Lanjutt, bentarr yaa agak banyak ini pertanyaannya gapapa yaa..	15:36 – 15:38	
AK	:		Iyaa gapapa kakk	15:39 – 15:40	
MI	:	BBA : 02	Apakah kamu ikut terlibat sejak awal permainan dimulai sampai selesai?	15:41 – 15:43	Keterlibatan aktif
AK	:	BBA : 02	iyaaa	15:44 – 15:45	Siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam kegiatan kelompok melalui pelaksanaan peran yang diberikan

MI	:	BBA : 02	Bagaimana kamu biasanya berpartisipasi dalam permainan	15:46 – 15:48	
AK	:	BBA : 02	Ya ikut menjalankan peran itu tadi	15:49 – 15:50	
MI	:	BBA : 01	Apakah kamu pernah memberikan ide atau saran kepada kelompokmu? contohnya?	15:51 – 15:53	Inisiatif
AK	:	BBA : 01	Pernah... contohnya kayak permainan bakiak gitu, ayo kanan dulu	15:54 – 15:57	Siswa berkontribusi dengan memberikan ide atau strategi yang mendukung kelancaran permainan kelompok
MI	:	BBA : 02	Bagaimana tanggapan teman-teman ketika kamu memberikan ide atau saran? Tanggapan temenmu gimana?	15:58 – 16:02	Penerimaan ide
AK	:	BBA : 02	Yaa oke oke aja (sambil melihat keatas)	16:03 – 16:05	Ide yang disampaikan siswa memperoleh respons positif dari teman sebaya, menunjukkan adanya penerimaan ide dalam dinamika kelompok.
MI	:	BBA : 02	Apakah kamu merasa percaya diri ketika bicara atau memberikan pendapat di depan teman-temanmu?	16:06 – 16:10	
AK	:	BBA : 02	Iya percaya diri.. soalnya sudah terbiasa	16:11 – 16:13	Pengalaman berulang dalam menyampaikan ide membentuk rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi di hadapan kelompok.
MI	:	BBA : 03	Jika ada teman yang pendiam, apakah kamu berusaha mengajaknya ikut berpartisipasi? Bagaimana caranya?	16:14 – 16:16	
AK	:	BBA : 03	Iyaa, mengajaknya gitu untuk main bareng	16:17 – 16:19	Siswa menunjukkan sikap inklusif dengan mengajak teman yang pendiam agar terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.
MI	:	BBA : 03	Apa yang kamu lakukan kalau kelompokmu mulai bingung atau belum	16:20 – 16:22	

			punya ide untuk melanjutkan permainan?		
AK	:	BBA : 03	Berdiskusi gitu, siapa tau ada yang punya ide..	16:23 – 16:25	Diskusi kelompok digunakan sebagai strategi pemecahan masalah ketika kelompok mengalami kebingungan atau kekurangan ide.
MI	:	BBA : 04	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apakah kamu merasa lebih berani berbicara dan bekerja sama di sekolah?	16:26 – 16:28	
AK	:	BBA : 04	Iyaa lebih berani	16:29 – 16:31	Kegiatan bermain kolaboratif berkontribusi pada peningkatan keberanian siswa dalam berbicara dan bekerja sama.
MI	:	BBA : 04	Dulu kamu anaknya emang udah berani, pemalu, atau gimana?	16:32 – 16:34	
AK	:	BBA : 04	dulu aku tuh pemalu introvert. Terus sering bermain di kampung lali gadget jadi terbiasa menyampaikan pendapat.	16:35 – 16:41	Interaksi sosial berulang di Kampung Lali Gadget mendorong perubahan positif pada sikap sosial siswa dari pemalu menjadi lebih ekspresif.
MI	:	BBA : 04	Menurut kamu, apa yang membuat kamu semangat untuk ikut aktif saat bermain bersama kelompok? Apa yang membuat kamu semangat? Apa karena temannya banyak? Apa karena permainannya yang kamu suka?	16:42 – 16:47	
AK	:	BBA : 04	Emmmm, temennya banyak, jadi kayak lebih seru aja	16:48 – 16:52	Motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dipengaruhi oleh suasana kebersamaan dan banyaknya interaksi sosial.
MI	:	MPP : 01	Pernahkah kamu berbeda pendapat dengan teman saat bermain di Kampung Lali Gadget? Contohnya?	16:53 – 16:56	
AK	:	MPP : 01	Pernah, contohnya kayak permainan bakiak gitu, misalnya aku kan pendapat	16:57 – 17:00	Perbedaan pendapat muncul

			kayak kanan dulu, tapi ada anak yang bilang kiri aja dulu		secara alami dalam aktivitas kelompok dan menjadi bagian dari proses interaksi sosial.
MI	:	MPP : 01	Ohhh, terus? Tadi kan kamu bilang kamu berpendapatnya kanan dulu, tapi temenmu bilang kiri dulu aja. Nah itu, jadinya gimana?	17:01 – 17:05	
AK	:	MPP : 04	Emm biasanya tanya tanya dulu ke anggota yang lain, kalau yang pilih kiri lebih banyak, yauda kiri aja	17:06 – 17:08	Keputusan kelompok diambil melalui musyawarah dengan mempertimbangkan pendapat mayoritas anggota.
MI	:	MPP : 04	Tapi kamu gapapa pendapatmu jadinya ndak dipakai?	17:09 – 17:11	
AK	:	MPP : 04	Ndak papaa..	17:12 – 17:13	Siswa menunjukkan sikap lapang dada dan mampu menerima keputusan kelompok meskipun pendapat pribadinya tidak digunakan.
MI	:	MPP : 02	Bagaimana kamu menyampaikan pendapatmu ketika berbeda dengan temanmu tadi. Missal kamu kan udah punya jawaban kanan aja tapi temanmu bilang kiri aja, kamu tetap menyampaikan atau kamu, yaweslah kiri ajaa.	17:14 – 17:18	
AK	:	MPP : 02	Tetap menyampaikan, siapa tau nanti ada yang setuju	17:19 – 17:21	Siswa memiliki keberanian untuk tetap menyampaikan pendapat meskipun terdapat perbedaan pandangan dalam kelompok.
MI	:	MPP : 02	Apakah kamu mendengarkan pendapat teman walau berbeda dengan pendapatmu? Nah ini tadi sudah yaa, berarti boleh ya meskipun pendapatmu ndak kepakai	17:23 – 17:26	
AK	:	MPP : 02	Iyaa bolehh	17:27 – 17:28	Siswa mampu mendengarkan dan

					menghargai pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pendapatnya sendiri.
MI	:	MPP : 03	Jika terjadi perdebatan kecil, bagaimana kalian menyelesaikannya?	17:29 – 17:31	
AK	:	MPP : 03	Tanya ke anggota lain gitu	17:32 – 17:35	Penyelesaian perdebatan kecil dilakukan melalui komunikasi dan diskusi bersama anggota kelompok.
MI	:	MPP : 04	Apakah kalian pernah melakukan musyawarah atau berdiskusi sebelum memutuskan sesuatu?	17:36 – 17:38	
AK	:	MPP : 04	Iyaa pernah berdiskusi tadi	17:39 – 17:41	Musyawarah menjadi mekanisme utama dalam pengambilan keputusan kelompok.
MI	:	MPP : 04	Bagaimana perasaanmu kalau ide atau pendapatmu tidak dipilih oleh kelompok?	17:42 – 17:45	
AK	:	MPP : 04	Iyaa ndak papa, ndak sakit hati	17:46 – 17:47	
MI	:	MPP : 05	Menurut kamu, mengapa penting menghargai pendapat teman dalam permainan kelompok?	17:48 – 17:51	
AK	:	MPP : 05	Yaa biar nggak ada perdebatan gitu.. nggak sampai ada perpecahan	17:52 – 17:55	Menghargai pendapat dipahami siswa sebagai cara menjaga keharmonisan dan mencegah konflik dalam kelompok.
MI	:	MPP : 03	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apakah kamu merasa lebih mudah menghargai pendapat orang lain di luar Kampung Lali Gadget?	17:56 – 18:00	
AK	:	MPP : 03	Iyaa, soalnya sudah terbiasa gitu mendengarkan pendapat orang lain. Soalnya pkebanyakan kan permainan disana dilakukan berkelompok	18:01 – 18:05	Kebiasaan berdiskusi dalam permainan kelompok membentuk sikap toleran yang terbawa ke kehidupan sosial di luar KLG.

MI	:	MPP : 05	Apa yang kamu pelajari tentang menghormati teman dari kegiatan bermain di Kampung Lali Gadget? Jadi gini, kamu kan sekarang jadi bisa menghormati pendapat orang lain, nah itu kamu dapatnya itu dari moment apa? Atau kejadian apa?	18:06 – 18:13	
AK	:	MPP : 05	Dari moment kayak waktu berdiskusi kelompok gitu, kalau misal ada teman yang berpendapat gitu kita mendengarkan pendapat masing-masing anak	18:14 – 18:20	Proses diskusi kelompok menjadi sumber utama pembelajaran nilai saling menghormati.
MI	:	-	Setelah sering bermain di Kampung Lali Gadget, apa hal paling berharga yang kamu pelajari tentang bekerja sama?	18:21 – 18:25	
AK	:	-	Yaa bisa saling menghargai pendapat orang lain, bisa mendengarkan pendapat orang lain, yaa bisa meluangkan waktu bersama buat bermain bersama gitu..	18:26 – 18:33	Kegiatan bermain menumbuhkan pemahaman kerja sama sebagai proses saling menghargai dan kebersamaan.
MI	:	-	Kamu jadi berani ngobrol/ngomong di depan banyak orang?	18:34 – 18:37	
AK	:	-	Iyaaa	18:38 – 18:40	
MI	:	-	Nahh kek gitu itu kamu jadi terbawa ke sekolah ndak? Misal nih ada gurumu nyuruh kamu maju di depan kelas, kamu berani maju atau tetap malu	18:41 – 18:46	
AK	:	-	Iyaa jadi berani langsung maju ndak malu	18:47 – 18:50	Pengalaman di KLG berdampak pada peningkatan keberanian siswa tampil dan berbicara di lingkungan sekolah.
MI	:	-	Kamu sering di suruh maju sama gurumu? Kamu percaya diri berbicara di depan kelas?	18:51 – 18:55	
AK	:	-	Iyaa sering... percaya diri langsung maju aja	18:56 – 19:00	
MI	:	-	Apakah kamu merasa kegiatan di Kampung Lali Gadget membantu kamu menjadi lebih bertanggung jawab dan menghargai teman?	19:01 – 19:08	
AK	:	-	Iyaa itu tadi, jadi bisa menghargai pendapat teman, berani berbicara di depan banyak orang	19:09 – 19:15	Aktivitas di KLG membantu pengembangan

					tanggung jawab sosial dan keterampilan komunikasi siswa.
MI	:	-	Kalau kamu diminta mengajak teman yang belum pernah ke Kampung Lali Gadget, apa yang akan kamu ceritakan pertama kali biar temanmu itu tertarik gitu?	19:16 – 19:20	
AK	:	-	Emm cerita kayak disana banyak permainan seru, banyak juga permainannya. Terus teman-temannya baik, bisa dapat banyak teman jugaa, ada yang dari luar sidoarjo juga banyak	19:21 – 19:26	KLG dipersepsikan sebagai lingkungan bermain yang menyenangkan dan memperluas relasi sosial.
MI	:	-	Menurutmu, kegiatan seperti di Kampung Lali Gadget perlu ndak diterapkan di sekolah?	19:27 – 19:30	
AK	:	-	Perluu, soalnya biar seru gitu bisa main bareng sama temen sekelas, biar makin akrab.	19:31 – 19:35	Model kegiatan seperti Kampung Lali Gadget dinilai relevan diterapkan di sekolah untuk memperkuat kebersamaan dan kolaborasi siswa.
MI	:	-	Ohh pingin ya berarti kamu di sekolahmu sesekali ada kegiatan kayak di kampung lali gadget (sambil tertawa tipis)	19:36 – 19:42	
AK	:	-	Iyaa pinginn		
MI	:	-	Sudahh yaa, terima kasihh untuk jawaban-jawabannya	19:43 – 19:45	
AK	:	-	Iyaa sama-sama kakk	19:46 – 19:48	