



---

# Analisis Pembentukan Nilai Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Permainan Tradisional

---

## Article Information :

Articles Submitted :

2026-02-13

Articles Received :


2026-02-24


Published Articles :

2026-04-05

 Monica Indra Sari <sup>1</sup>

 Vanda Rezanía <sup>2\*</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

 Email Correspondence \* : vanda1@umsida.ac.id

---

## Kata Kunci:

Permainan Tradisional, Nilai Kolaborasi, Pendidikan Karakter, Kampung Lali Gadget, Siswa Sekolah Dasar

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses terbentuknya nilai kolaborasi pada siswa sekolah dasar melalui aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian menggunakan (*single case*), yaitu siswa sekolah dasar yang secara konsisten dan berkelanjutan melakukan aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Teknik pengumpulan data dilakukan secara runtut melalui tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan jenis data berupa data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu mengelompokkan data (*coding*), mereduksi data, dan menarik kesimpulan yang sudah di verifikasi melalui triangulasi data. Dari hasil analisis dan keabsahan data, dapat disimpulkan bahwa nilai kolaborasi yang muncul yaitu pembagian peran dan tanggung jawab, kerja sama dan saling membantu, partisipasi dan kontribusi aktif, serta menghormati dan menghargai pendapat. Nilai kolaborasi tersebut muncul secara alami melalui interaksi sosial dalam permainan tradisional. Temuan ini menunjukkan bahwa Kampung Lali Gadget berperan sebagai ruang pendidikan karakter nonformal yang efektif dalam menumbuhkan nilai kolaborasi siswa sekolah dasar, serta memberikan kontribusi ilmiah dalam memperkuat kajian pendidikan karakter berbasis komunitas melalui pemahaman kontekstual mengenai proses internalisasi nilai kolaborasi secara alami dan berkelanjutan.

---

## Keywords:

Traditional Games, Collaborative Values, Character Education, Gadget-Free Village, Elementary School Students

**Abstract:** This study aims to analyze the process of forming collaborative values in elementary school students through traditional games in Kampung Lali Gadget. The approach used in this study is descriptive qualitative with a single case study, namely elementary school students who consistently and continuously play traditional games in Kampung Lali Gadget. Data collection techniques were carried out sequentially through observation, interviews, and documentation, with the type of data being primary data obtained from interviews and observations. The data analysis techniques used were data grouping (*coding*), data reduction, and drawing conclusions that had been verified through data triangulation. From the results of the analysis and data validity, it can be concluded that the values of collaboration that emerged were the division of roles and responsibilities, cooperation and mutual assistance, active participation and contribution, as well as respect and appreciation for opinions. These values of collaboration emerged naturally through

*social interaction in traditional games. These findings indicate that Kampung Lali Gadget serves as an effective non-formal character education space in fostering collaborative values among elementary school students, as well as providing scientific contributions to strengthening community-based character education studies through a contextual understanding of the natural and continuous internalization process of collaborative values.*

---

**Author Contributions**

**Conceptualization:** all authors

**Methodology:** all authors

**Investigation:** all authors

**Writing original draft preparation:** all authors

**Writing review and editing:** all authors

**Visualization:** all authors

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

---

**Acknowledgments**

All praise and gratitude to God for the successful completion of this article. The author expresses his gratitude to all parties involved and those who contributed to its preparation. Thanks to their constant prayers and support, this article was successfully completed.

Copyright © 2026, Authors

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah menggeser pola interaksi sosial anak-anak. Fenomena ini sering disebut dengan era globalisasi, di mana waktu yang digunakan untuk mengakses perangkat digital seperti gadget, PC dan tablet lebih banyak daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, hubungan sosial yang seharusnya terbentuk melalui permainan bersama, komunikasi tatap muka, dan aktivitas luar ruangan mulai tergantikan (Pebriana, 2017). Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial anak serta berpotensi menghambat perkembangan nilai-nilai sosial penting, seperti empati atau kepedulian, kolaborasi yang melibatkan kerja sama efektif antar individu, dan toleransi (Akbar et al., 2014)(Joshanda et al., 2025). Identifikasi masalah menunjukkan bahwa semakin tingginya intensitas penggunaan gadget berdampak pada berkurangnya minat anak terhadap permainan tradisional, padahal permainan tradisional sangat berpengaruh pada pembentukan nilai sosial dan karakter anak khususnya nilai kolaborasi dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok (Falensia, 2025). Permasalahan ini menjadi semakin krusial mengingat data yang menunjukkan bahwa Indonesia tercatat sebagai negara terbanyak ketiga di Kawasan Asia Pasifik, yakni dengan jumlah pengguna gadget mencapai 83,18 juta pengguna. Pada tahun berikutnya, perangkat gadget yang beredar di Indonesia mencapai 355,5 juta unit, jumlah tersebut melebihi total penduduk Indonesia yaitu sebanyak 268,2 juta jiwa. Selain itu, hasil riset yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENINFO), menyatakan bahwa pengguna gadget terbanyak berasal dari kalangan remaja bahkan anak-anak (Jufriada et al., 2021) (Tifani & Nurhanifah, 2023).

Kesenjangan (GAP) muncul ketika dominasi permainan tradisional yang semakin jarang dimainkan oleh anak-anak berbenturan dengan kondisi ideal pendidikan karakter, sehingga diperlukan upaya intervensi edukatif yang berakar pada budaya lokal. Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok mengandung peran penting dalam membangun sikap inklusif dan saling menghormati di antara peserta. Dalam kurikulum 2013 pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki sikap positif seperti tanggung jawab, kolaborasi yang saling menghargai dan bekerja sama, kompetitif, jujur, percaya diri, dan santun sehingga kualitas proses Pendidikan maupun hasil Pendidikan dapat meningkat (Syafitri, 2017). Pendidikan karakter adalah penanaman akhlak dan nilai moral kepada peserta didik yang diimplementasikan dengan tingkah laku atau perbuatan peserta didik (N. Fajri & Mirsal, 2021). Karakter tersebut dapat terbentuk apabila Pendidikan karakter melibatkan peran keluarga, sekolah, dan masyarakat secara bersamaan.

Fenomena ini mendorong munculnya perhatian dan inisiatif dari masyarakat, orang tua, serta pemuda yang peduli terhadap berkembangnya nilai sosial anak melalui pendekatan berbasis budaya lokal, salah satunya di Desa Pagerngumbuk (S. Fajri & Astuti, 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang bersifat edukatif, berbasis komunitas, dan berakar pada budaya lokal. Oleh karena itu, permasalahan kecanduan gadget pada anak-anak perlu adanya solusi inovatif yang mampu mengarahkan fokus mereka pada kegiatan edukasi yang menarik. Beberapa wilayah di Indonesia telah mengembangkan berbagai program untuk mengatasi permasalahan tersebut, dan Kampung Lali Gadget menjadi salah satu solusi yang inovatif. Program ini merupakan Gerakan sosial yang berfokus pada bidang Pendidikan dan Pelestarian Budaya, dengan menjadikan permainan tradisional dan kegiatan edukasi lainnya sebagai media. Tujuan utama dari program ini yaitu mengurangi

ketergantungan penggunaan gadget dan menanamkan nilai-nilai sosial serta nilai karakter kolaborasi yang mengedepankan kerja sama dan saling menghargai peran tiap anggota pada anak melalui aktivitas kelompok (Sari, 2021). Keresahan terhadap kecanduan gadget pada kalangan anak-anak menjadi pemicu utama terbentuknya kegiatan literasi yang berkolaborasi dengan pemuda setempat, kemudian berkembang melalui gerakan Dolanan Tanpo Gadget hingga melahirkan konsep kampung tematik bernama “Kampung Lali Gadget” yang mendapat sambutan luas dari berbagai pihak. Bermain pada dasarnya merupakan salah satu kebutuhan dasar dalam kehidupan seorang anak. Aktivitas bermain berfungsi sebagai sarana latihan yang membantu anak-anak berkembang menjadi dewasa dengan lebih banyak kesempatan untuk mengasah berbagai potensi mereka. Oleh karena itu, bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang anak secara keseluruhan (Nurafiati & Angriawan, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya, menyatakan bahwa pembelajaran formal di dalam kelas menggunakan media pembelajaran dan berbagai model pembelajaran dapat menanamkan nilai karakter sosial siswa, salah satunya kolaborasi dalam membangun hubungan positif dan menyelesaikan masalah bersama (Rezania et al., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa lingkungan kelas yang terstruktur dapat mendukung pembentukan karakter melalui penerapan strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Berbeda dengan konteks formal tersebut, penelitian pada ranah pendidikan nonformal menunjukkan bahwa permainan tradisional juga memiliki peran yang sangat signifikan dalam internalisasi nilai karakter. Kajian yang dilakukan di Kampung Lali Gadget menemukan bahwa nilai karakter demokratis pada anak dapat tertanam melalui permainan tradisional (Kinanti et al., 2023). Penelitian lain memperluas temuan dengan menegaskan bahwa permainan tradisional efektif dalam menginternalisasikan nilai karakter siswa secara umum, seperti kerja sama dan tanggung jawab dalam konteks penguatan Profil Pelajar Pancasila (Asyahidah et al., 2025), sekaligus mendukung kualitas interaksi sosial siswa sekolah dasar (Junaedi & Astuti, 2021). Selain itu, dinamika kelompok dalam permainan tradisional terbukti berperan dalam pembentukan nilai karakter melalui interaksi sosial antar siswa (Yulianto & Ningsih, 2025). Namun, Sebagian besar dari penelitian tersebut hanya berfokus pada atau dampak secara umum dan dilakukan dalam Pendidikan formal dengan subjek kelompok. Masih sedikit penelitian yang menganalisis secara mendalam proses internalisasi nilai kolaborasi pada satu subjek siswa melalui keterlibatan berkelanjutan dalam konteks komunitas pendidikan nonformal. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memanfaatkan hal tersebut yaitu dengan memfokuskan kajian pada proses terbentuknya nilai kolaborasi yang dialami oleh siswa sekolah dasar melalui kegiatan aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget.

Kolaborasi dan kerja sama memiliki keterkaitan yang erat karena keduanya melibatkan usaha bersama untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama yaitu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan yang sama, dan akan memudahkan seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Agar anak memiliki keterampilan sosial yang baik, Nilai kerja sama perlu ditanamkan sejak dini, seperti tanggung jawab, menghargai pendapat, kebersamaan, dan kepedulian (Aqobah et al., 2020). Sedangkan kolaborasi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja sama dengan orang lain secara efisien, gotong royong melalui pembagian peran dan tanggung jawab guna mencapai tujuan bersama. Peserta didik yang memiliki kemampuan ini mampu berkontribusi aktif, menghargai perbedaan, serta menciptakan suasana harmonis dalam pemecahan masalah bersama (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik

Indonesia, 2025). Faktanya, permainan tradisional memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter sosial, terutama dalam hal kolaborasi yang produktif dan saling menghargai antar peserta. Permainan tradisional di KLG menciptakan lingkungan belajar sosial yang kaya, di mana kolaborasi terjadi secara spontan dan bermakna. Dalam konteks penelitian ini, fokus kajian diarahkan secara mendalam pada satu subjek penelitian, yaitu seorang siswa SDN Pagerngumbuk 1 yang secara rutin berkunjung dan mengikuti aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget hampir setiap hari minggu. Subjek ini dipilih karena intensitas keterlibatannya yang tinggi serta kedekatan lingkungan tempat tinggal dan sekolah dengan lokasi KLG, sehingga memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai secara berkelanjutan.

Berdasarkan pernyataan awal subjek, sebelum berpartisipasi aktif mengikuti aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget, subjek merupakan anak yang pendiam dan cenderung tidak percaya diri untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perubahan sosial mulai terlihat ketika subjek sudah mulai rutin mengikuti aktivitas di Kampung Lali Gadget. Ia memiliki kemampuan untuk menyampaikan pendapat di depan banyak orang, terbiasa dan suka bermain secara berkelompok, dan mempunyai rasa empati yang tinggi. Subjek lebih suka mengerjakan tugas secara berkelompok karena dianggap lebih menyenangkan dan efisien. Selain itu, subjek juga mulai terbiasa menerima dan mendengarkan pendapat teman. Perubahan perilaku subjek yang menunjukkan empati dengan mengajak teman yang bermain sendiri, kesenangan bekerja bersama, kemampuan menerima pendapat, serta ketertarikan dalam diskusi kelompok sejalan dengan teori Vygotsky sosial-konstruktivis yakni menekankan bahwa nilai sosial dan kognitif terbentuk melalui interaksi sosial yang bermakna. Aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget menjadi ruang sosial tempat terjadinya proses internalisasi nilai kolaborasi melalui pengalaman bermain bersama (Cole et al., 1979).

Penelitian ini berasumsi bahwa aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget dapat menumbuhkan lingkungan belajar sosial yang kondusif, sehingga nilai kolaborasi dapat tumbuh secara alami dan bermakna. Oleh karena itu, kajian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses internalisasi nilai kolaborasi pada seorang siswa sekolah dasar melalui keterlibatan berkelanjutan secara mendalam dalam kegiatan aktivitas permainan tradisional yang ada di Kampung Lali Gadget. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada studi pendidikan dasar, memberikan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berorientasi karakter, membantu orang tua dalam membentuk kebiasaan positif pada anak-anak, serta menjadi bahan evaluasi bagi komunitas Pendidikan nonformal. Selain itu, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis proses internalisasi nilai kolaborasi melalui studi kasus tunggal dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas. Penegasan ini menunjukkan urgensi dan kontribusi ilmiah penelitian, karena di dalamnya memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya berorientasi pada dampak umum dan melibatkan subjek kelompok.

## **METODE**

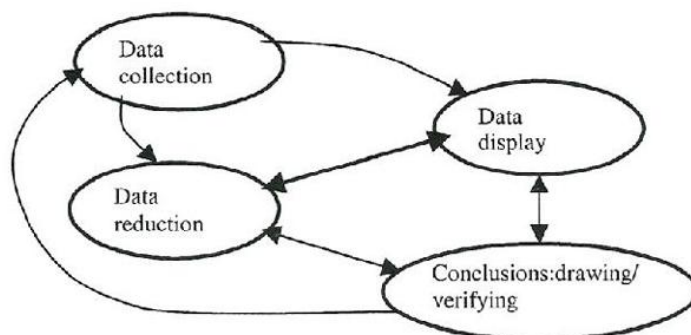
Metodologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui secara mendalam proses internalisasi nilai kolaborasi dalam aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus, desain tersebut digunakan karena penelitian berfokus pada satu subjek secara mendalam (*single case*) yang bertujuan untuk memahami

secara komprehensif proses, pengalaman, serta adanya nilai kolaborasi yang terbentuk melalui keterlibatan subjek dalam aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Menurut (Yin, 2018) Studi kasus Tunggal relevan digunakan ketika suatu fenomena dikaji secara mendalam secara faktual (Nur'aini, 2020).

Kegiatan penelitian dilakukan di Kampung Lali Gadget, Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo pada bulan Desember tahun 2025. Peneliti memilih partisipan dengan inisial AK sebagai subjek penelitian, AK adalah salah satu siswa kelas VI dari SDN Pagerngumbuk I. Faktor yang menjadi pertimbangan yaitu AK merupakan anak yang aktif mengikuti kegiatan permainan tradisional di Kampung Lali Gadget, dan jarak tempat tinggal AK yang cukup dekat dengan Lokasi penelitian memungkinkan AK datang secara rutin dan konsisten ke Kampung Lali Gadget. Dengan demikian, metode pemilihan subjek yang digunakan yaitu *purposive sampling*, adalah metode pemilihan dengan kriteria tertentu. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa pembentukan sebuah karakter, khususnya aspek kolaborasi yang melibatkan koordinasi dan kerja sama kelompok tidak bisa terbentuk dalam waktu singkat.

Data yang didapat dari penelitian ini yaitu data primer dan diperoleh langsung dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif pasif, yang berarti peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan dan hanya mengamati subjek. Observasi dilakukan selama satu bulan pada setiap hari minggu di Kampung Lali Gadget, hal tersebut bertujuan untuk memastikan konsistensi subjek dalam berpartisipasi mengikuti aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget secara berkelanjutan. Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara yang didasarkan pada daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, tetapi tetap memungkinkan subjek untuk mengembangkan jawaban dengan bebas. Proses wawancara bersama AK selaku subjek utama dalam penelitian dilakukan di POM Cafe yang letaknya tidak jauh dari Kampung Lali Gadget. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan yaitu foto, video, dan catatan selama kegiatan berlangsung, hal tersebut untuk memperkuat dan melengkapi data lain yang diperoleh.

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis mulai dari: (1) tahap persiapan, yaitu tahap penyusunan lembar instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi dan validasi instrumen penelitian; (2) tahap pelaksanaan, yaitu melakukan observasi terhadap subjek dalam jangka waktu yang sudah ditentukan, melakukan wawancara, dan dokumentasi saat proses penelitian; (3) tahap analisis data, yaitu tahap pengolahan data hasil penelitian.



**Gambar 1. Teknik Analisis Data**

Berdasarkan gambar teknik analisis data diatas, prosedur pertama dilakukan dengan mereduksi data, yang berarti para peneliti harus menyortir dan menyeleksi data yang sesuai dari jumlah data besar yang diperoleh di lapangan. Proses ini melibatkan pengelompokan, pengategorian, atau pengkodean (*coding*) data dengan tujuan peneliti dapat dengan mudah menentukan informasi yang sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Tahap kedua adalah data *display*, yang melibatkan penyajian hasil data dalam bentuk tabel, grafik, diagram, atau format lain yang memudahkan pengelompokan dan pemahaman data oleh para peneliti. Pada tahap terakhir, yakni tahap penarikan kesimpulan dan memverifikasi data yang diperoleh, memastikan bahwa kesimpulan didukung oleh bukti konkret dan valid yang konsisten dengan tujuan penelitian (Fiantika et al., 2014). Semua tahapan pada teknik analisis data dilakukan secara manual, dan untuk mempermudah peneliti dalam menjabarkan hasil yang didapat selama penelitian, maka peneliti membuat bagan selektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu menyusun lembar instrumen penelitian. Lembar instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah melalui proses validasi oleh 2 dosen ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen observasi memperoleh tingkat kevalidan sebesar 95,83% dengan kriteria sangat valid dapat dilihat pada, instrumen wawancara memperoleh tingkat kevalidan sebesar 95,83%, dan instrumen dokumentasi memperoleh tingkat kevalidan sebesar 96,88% . Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 1, dan dapat dinyatakan bahwa seluruh instrumen yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam proses pengambilan data di lapangan secara akurat.

**Tabel 1. Kategori Berdasarkan Hasil Presentase Kelayakan**

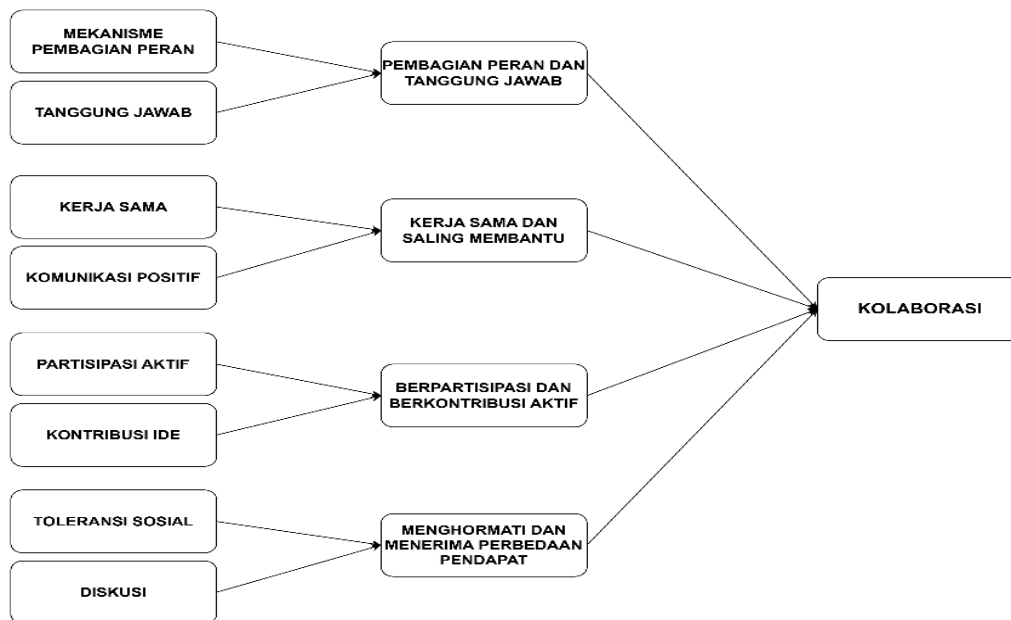
<b>Presentase Kelayakan</b>	<b>Kriteria</b>
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Tahap observasi dilakukan selama satu bulan mulai tanggal 30 November-28 Desember. Selama proses observasi yang dilakukan setiap hari minggu di Kampung Lali Gadget, AK selalu datang dan mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.



**Gambar 2. Keterlibatan Aktif Subjek**

Pada gambar 2 tersebut menunjukkan bahwa AK mengikuti kegiatan permainan tradisional dari awal hingga akhir dengan penuh totalitas, yang berarti AK adalah partisipan yang aktif terlibat dalam berbagai aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Intensitas kehadiran tersebut menunjukkan keterlibatan yang berkelanjutan dan minat yang tinggi pada aktivitas permainan tradisional maupun kegiatan edukatif lainnya yang ada di Kampung Lali Gadget.



**Gambar 3. Bagan Selektif Data**

Bagan selektif yang ditunjukkan pada gambar 3 adalah indikator dan sub indikator yang muncul selama proses penelitian. Nilai kolaborasi yang muncul dalam proses penelitian ini yaitu siswa mampu membagi peran secara adil dan fleksibel, dan melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab. Selain itu, sikap saling membantu, kerja sama, berpartisipasi dan berkontribusi aktif dalam kelompok, serta menghormati dan menerima perbedaan pendapat juga muncul selama aktivitas permainan tradisional berlangsung.

Wawancara dilakukan pada tanggal 28 November di POM Cafe yang letaknya tidak jauh dari Lokasi penelitian. Berdasarkan hasil wawancara, AK mengungkapkan bahwa

keterlibatannya di Kampung Lali Gadget pertama kali saat AK kelas IV, ketika berkunjung Bersama rombongan sekolah. Pada saat penelitian berlangsung, AK telah duduk di kelas VI Sekolah Dasar, yang berarti AK telah berpartisipasi di Kampung Lali Gadget selama kurang lebih dua tahun secara rutin. AK biasanya datang Bersama teman sebaya, baik teman sekolah maupun teman sekitar tempat tinggalnya yang dimana tempat tinggal mereka sangat dekat dengan Kampung Lali Gadget.

AK memiliki antusias yang tinggi terhadap kegiatan yang memberikan pengalaman baru dan berbeda. Keragaman permainan tradisional maupun kegiatan edukatif yang ada di Kampung Lali Gadget menjadi daya tarik utama yang membuatnya terlibat aktif. Dalam hasil wawancara awal, AK menyatakan bahwa ia lebih menyukai permainan berkelompok karena menurutnya, permainan tersebut memberikan rasa kebersamaan dan kesenangan yang lebih besar. Pengalaman bermain bersama di Kampung Lali Gadget membawa pengaruh baik dalam aspek sosial, antara lain, terbiasa bekerja secara berkelompok, membiasakan AK untuk menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap peran yang dijalankan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi AK dalam permainan tradisional berkontribusi pada pembentukan dan memperkuat nilai kolaborasi yang tercermin dalam interaksi sosialnya sehari-hari.

Data yang diperoleh dari lapangan selanjutnya diolah melalui beberapa tahapan analisis data kualitatif. Pada tahap pertama adalah pengolahan data mentah, yaitu melakukan *coding* terhadap hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi.

**Tabel 2. Data Hasil Coding**

<b>Keterangan</b>	<b>Kode</b>
Pembagian Peran dan Tanggung Jawab	PPTJ
Kerja Sama dan Saling Membantu	KSSM
Berpartisipasi dan Berkontribusi Aktif	BBA
Menghormati dan Menerima Perbedaan Pendapat	MPP

Tabel 2 merupakan data hasil *coding* dan didapat beberapa kode utama untuk setiap indikator, diantaranya: Pembagian Peran dan Tanggung Jawab (PPTJ), Kerja Sama dan Saling Membantu (KSSM), Berpartisipasi dan Berkontribusi Aktif (BBA), serta Menghormati dan Menerima Perbedaan Pendapat (MPP). Kode-kode tersebut mencerminkan pengalaman dan perilaku sosial siswa selama melakukan aktivitas di Kampung Lali Gadget. Tahap kedua adalah reduksi data, pada tahap ide pokok didapatkan dalam skala besar, dan masih secara umum dan akah dikelompokkan lagi pada tahap selanjutnya. Pada tahap analisis data proses, hasil coding dikembangkan melalui proses konseptualisasi, kategorisasi, dan tematisasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.

**ANALISIS DATA PROSES**

IDE POKOK / KATA KUNCI	KONSEPTUALISASI	KATEGORISASI	TEMATISASI
Pembagian peran "contohnya kayak roket air, ada bagian yang mompa ada yang bagian pegangin roket, ada juga yang bagian ambil air"	Pembagian tugas sesuai kebutuhan pemain	Mekanisme pembagian peran	Pembagian peran dan tanggung jawab (PPTJ: 1)
Kesadaran memilih peran "Biasanya sering mengajukan diri, aku yang mompa"	Inisiatif dan kesadaran diri	Mekanisme pembagian peran	Pembagian peran dan tanggung jawab (PPTJ: 2)
Tanggung jawab menialankan peran "Menialankannya dengan baik dan mengerjakannya dengan baik"	Pelaksanaan peran secara optimal	Tanggung jawab	Pembagian peran dan tanggung jawab (PPTJ: 3)

**Gambar 4. Hasil Analisis Data Proses**

Tahap ini menghasilkan rumusan yang bersifat substantif seperti pembagian peran yang jelas dan fleksibel, mekanisme kerja sama dan bantuan antar teman, partisipasi aktif serta kepercayaan diri siswa, dan sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan pendapat. Rumusan tersebut menunjukkan bahwa nilai kolaborasi dapat terinternalisasi dalam aktivitas permainan tradisional.

Tahap ketiga adalah melakukan Triangulasi, hasil triangulasi menunjukkan adanya konsistensi data terhadap keempat indikator penelitian, yaitu pembagian peran dan tanggung jawab, kerja sama dan saling membantu, partisipasi aktif, serta penghormatan terhadap perbedaan pendapat. Dengan demikian, hasil penelitian dinyatakan valid dan mencerminkan nilai kolaborasi siswa secara nyata dalam konteks permainan tradisional.

**Pembahasan**

Nilai kolaborasi yang muncul dalam aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget terbentuk melalui dinamika interaksi sosial yang mencakup tentang pembagian peran, kerja sama, partisipasi aktif, serta sikap menghargai perbedaan pendapat. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai kolaborasi tidak hanya tampak secara perilaku, tetapi telah terinternalisasi dalam praktik permainan yang dijalankan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keterlibatan subjek secara konsisten dan berkelanjutan dalam kegiatan permainan tradisional mendorong proses internalisasi nilai kolaborasi yang berlangsung secara alami dan kontekstual. Setiap indikator kolaborasi tidak berkembang secara terpisah, melainkan saling terhubung dan bertumbuh melalui pengalaman bermain secara berkelompok.

Secara analitis, temuan ini menegaskan bahwa permainan tradisional di Kampung Lali Gadget berfungsi sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya konstruksi makna kolaborasi secara autentik melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui transmisi nilai secara verbal atau instruksional. Dengan demikian, internalisasi nilai kolaborasi dapat dipahami sebagai proses sosial-kultural yang tumbuh dari partisipasi aktif dalam suatu komunitas.

## **1. Pembagian Peran dan Tanggung Jawab sebagai Dasar Kolaborasi**

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa mekanisme pembagian peran serta pemenuhan tanggung jawab dalam aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget bersifat organik dan tidak didasarkan pada instruksi eksternal, melainkan timbul secara spontan dari kesadaran pribadi setiap individu serta konsensus yang dibangun dalam kelompok. Proses semacam ini merepresentasikan bentuk kolaborasi yang sehat, di mana para peserta secara mendalam memahami kedudukan serta kontribusi masing-masing dalam upaya mencapai sasaran kolektif.

Analisis data memperlihatkan bahwa subjek penelitian mampu memilih peran dengan penuh kesadaran, dengan mempertimbangkan tuntutan aktivitas permainan serta kapasitas diri sendiri. Kesadaran dalam pemilihan peran ini mencerminkan internalisasi tanggung jawab personal yang kuat, bukan semata-mata akibat tekanan dari luar. Di samping itu, kemampuan untuk melakukan pertukaran peran secara fleksibel ketika menghadapi hambatan menegaskan bahwa kolaborasi dipandang sebagai proses yang bersifat dinamis, yang memerlukan adaptasi serta komunikasi efektif di antara anggota kelompok.

Hasil penelitian ini selaras dengan perspektif konstruktivis sosial, yang menegaskan bahwa pembelajaran nilai-nilai sosial terwujud melalui interaksi autentik dalam lingkungan sosial (Gannar & Kilani, 2025). Dalam hal ini, pembagian peran pada kegiatan permainan tradisional berperan sebagai instrumen pembelajaran kontekstual yang secara efektif melatih rasa tanggung jawab individu. Oleh karena itu, permainan tradisional di Kampung Lali Gadget tidak sekadar menjadi sarana rekreasi, melainkan juga berfungsi sebagai wadah pembentukan karakter kolaboratif yang berkelanjutan dan mendalam.

Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya yang umumnya menempatkan pembagian peran sebagai strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru di lingkungan sekolah formal. Dalam konteks Kampung Lali Gadget, pembagian peran justru tumbuh secara natural dalam komunitas, sehingga menunjukkan bahwa pendidikan karakter berbasis komunitas memiliki potensi yang besar dalam membentuk tanggung jawab kolektif tanpa intervensi struktural yang kaku.

## **2. Kerja Sama dan Saling Membantu sebagai Mekanisme Interaksi Sosial**

Kerja sama dan sikap saling membantu muncul sebagai karakteristik utama dalam aktivitas permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama tidak hanya terlihat dalam pembagian tugas, tetapi juga dalam bentuk bantuan teknis, arahan, motivasi verbal, serta dukungan emosional antar siswa. Bantuan yang diberikan kepada anggota kelompok yang mengalami kesulitan dilakukan secara spontan tanpa adanya paksaan. Respon positif yang ditunjukkan subjek ketika menerima bantuan mencerminkan adanya lingkungan sosial yang suportif dan kooperatif. Lingkungan seperti ini memungkinkan terjadinya interaksi yang setara dan memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok.

Hasil ini menguatkan pandangan bahwa kolaborasi bukan sekadar bekerja Bersama, melainkan melibatkan empati, komunikasi positif, dan kesadaran sosial (Ansor & Miswantoro, 2025). Permainan tradisional menyediakan ruang sosial yang memungkinkan anak belajar membaca situasi, memahami kebutuhan orang lain, serta menyesuaikan perilaku demi kepentingan kelompok. Oleh karena itu, kerja sama yang terbentuk dalam aktivitas permainan

tradisional di Kampung Lali Gadget berkontribusi pada penguatan nilai kolaborasi secara utuh, baik secara kognitif, sosial, maupun afektif.

Secara teoretis, temuan ini mempertegas bahwa kolaborasi dalam konteks komunitas tidak hanya berfungsi sebagai strategi penyelesaian tugas, tetapi sebagai mekanisme pembentukan empati sosial yang berkelanjutan. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti kerja sama dalam setting kelas terstruktur, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dinamika komunitas memberikan ruang interaksi yang lebih fleksibel dalam menumbuhkan solidaritas.

### **3. Partisipasi dan Kontribusi Aktif dalam Kelompok**

Keterlibatan aktif subjek dalam kegiatan permainan tradisional mengindikasikan bahwa dimensi kolaborasi tidak semata-mata dinilai dari kehadiran fisik semata, melainkan mencakup aspek keterlibatan kognitif dan relasional yang mendalam. Subjek secara konsisten berpartisipasi dari tahap awal hingga penyelesaian permainan, menunjukkan keberanian dalam mengemukakan gagasan, serta mengambil inisiatif untuk mendukung kelompok dalam mencapai sasaran bersama. Keberanian tersebut mencerminkan peningkatan rasa percaya diri subjek yang terbentuk akibat pengalaman interaksi sosial yang berulang-ulang. Lebih lanjut, sikap inklusif yang ditunjukkan melalui upaya mengajak anggota kelompok yang kurang aktif untuk turut serta menggambarkan munculnya kesadaran sosial serta kemampuan empati yang semakin matang sebagai konsekuensi dari dinamika kelompok.

Perubahan perilaku sosial subjek dari kecenderungan bersikap pendiam menjadi lebih ekspresif dan percaya diri menandakan adanya proses internalisasi nilai kolaborasi yang bersifat transformatif. Nilai-nilai yang diperoleh melalui aktivitas permainan tradisional tidak terbatas pada ranah permainan itu sendiri, melainkan terinternalisasi dan diaplikasikan dalam konteks sekolah, seperti keberanian untuk tampil serta berkontribusi dalam berbagai kegiatan berkelompok. Dengan demikian, permainan tradisional di Kampung Lali Gadget berfungsi sebagai medium pembelajaran sosial yang bermakna, berkelanjutan, dan memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan karakter individu.

Implikasi temuan ini menegaskan bahwa aspek partisipasi aktif dalam komunitas permainan tradisional dapat menjadi jembatan antara pembelajaran informal dan pembentukan karakter di lingkungan formal. Temuan ini memperkaya literatur pendidikan karakter dengan menunjukkan adanya transfer nilai dari konteks komunitas ke konteks sekolah, sehingga memperlihatkan kontribusi nyata pendidikan berbasis komunitas terhadap perkembangan kepercayaan diri dan tanggung jawab sosial anak.

### **4. Menghormati dan Menerima Perbedaan Pendapat sebagai Wujud Kedewasaan Sosial**

Sikap menghormati dan menerima perbedaan pendapat merupakan indikator penting dalam kolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan pendapat dalam permainan tradisional dipandang sebagai bagian dari proses, bukan sebagai sumber konflik. Subjek mampu menyampaikan pendapatnya secara terbuka, sekaligus bersedia mendengarkan dan mempertimbangkan pendapat orang lain. Proses pengambilan Keputusan juga dilakukan melalui diskusi dan musyawarah, bahkan melalui proses voting. Penerimaan terhadap Keputusan kelompok, meskipun tidak sesuai dengan pendapat pribadi, menunjukkan adanya

regulasi emosi, toleransi sosial, serta komitmen terhadap kesepakatan bersama. Sikap ini mencerminkan kematangan sosial yang terbentuk melalui pengalaman interaksi berulang dalam kelompok.

Nilai toleransi yang terbangun dalam permainan tradisional kemudian terinternalisasi dan diterapkan ke konteks kehidupan sehari-hari. Subjek menyatakan bahwa kesadaran dalam menghargai pendapat sangatlah penting untuk menjaga keharmonisan dan meminimalisir terjadinya konflik. Dengan demikian, aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget berfungsi sebagai tempat untuk melatih anak dalam mengelola perbedaan secara konstruktif.

Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa pendidikan karakter berbasis komunitas mampu menumbuhkan kapasitas dialogis dan kedewasaan sosial pada anak melalui praktik nyata yaitu pengambilan keputusan kolektif. Hasil ini memperlihatkan kontribusi substantif penelitian terhadap pengembangan model pendidikan karakter yang tidak semata-mata berorientasi pada norma, tetapi pada pengalaman sosial yang reflektif dan partisipatif. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penegasan bahwa permainan tradisional dalam komunitas lokal dapat menjadi ekosistem pembelajaran sosial yang efektif dalam membangun nilai kolaborasi secara komprehensif dan berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini berawal dari permasalahan mengenai bagaimana nilai kolaborasi pada siswa sekolah dasar dapat terbentuk secara bermakna di luar konteks pembelajaran formal, khususnya melalui aktivitas permainan tradisional di Kampung Lali Gadget. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui desain studi kasus tunggal, penelitian ini mengkaji secara mendalam pengalaman subjek dalam keterlibatan secara konsisten dan berkelanjutan pada kegiatan permainan tradisional. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara sistematis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai proses yang terjadi di lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa internalisasi nilai kolaborasi terbentuk secara alami, kontekstual, dan berkelanjutan melalui interaksi sosial yang autentik dalam komunitas. Nilai tersebut tidak ditanamkan secara verbal atau normatif, melainkan tumbuh melalui pengalaman langsung yang melibatkan tanggung jawab, empati, komunikasi, serta keterlibatan aktif dalam dinamika kelompok. Temuan ini menghasilkan pemahaman konseptual bahwa pembentukan nilai kolaborasi dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas terjadi melalui proses partisipatif yang berulang, reflektif, dan terintegrasi dalam praktik sosial sehari-hari.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan karakter dengan menegaskan bahwa komunitas lokal dapat memiliki peluang sebagai ekosistem pembelajaran sosial yang efektif. Permainan tradisional dalam konteks komunitas tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga medium pembentukan karakter yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman bahwa internalisasi nilai kolaborasi dapat berlangsung secara organik melalui praktik sosial kolektif yang berkesinambungan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada penggunaan subjek tunggal (single subject), durasi observasi yang terbatas, serta konteks penelitian yang

hanya berfokus pada satu komunitas lokal. Kondisi tersebut menyebabkan generalisasi temuan masih terbatas pada konteks yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dengan latar belakang sosial yang beragam, menggunakan desain longitudinal guna melihat keberlanjutan proses internalisasi nilai, serta mengembangkan pendekatan komparatif antar komunitas atau integrasi dengan konteks pendidikan formal. Upaya tersebut diharapkan dapat memperluas cakupan analisis sekaligus memperdalam pemahaman mengenai pembentukan nilai kolaborasi pada anak dalam dinamika sosial masyarakat kontemporer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. G. A., Kholifah, U. N., Dinata, K. I., & Setiawan, A. (2014). Menghadapi Pengaruh Gadget: Peran Interaksi Sosial dalam Perkembangan Anak. *International Conference on Tradition and Religious Studies*, 3(270), 4255. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/lc-TiaRS/>
- Ansor, J., & Miswanto, L. (2025). Improving High School Students ' Interpersonal Communication Skills through Collaborative Learning : An Experimental Study. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 8(1), 75–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jeti.v8i1.2365>
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, T. A. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5(2), 134–142.
- Asyahidah, N. L., Dewi, A. D., & Sudarmansyah, R. (2025). Internalisasi Nilai Karakter Budaya Sunda Melalui Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 162.
- Cole, M., John-Steiner, V., Sylvia, S., & Souberman, E. (1979). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes oleh Lev S. Vygotsky*. Harvard University Press.
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3289>
- Fajri, S., & Astuti, N. (2022). Peran Pemuda Kampung Lali Gadget Dalam Mengenalkan Permainan Tradisional Sebagai Wujud Sikap Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini Di Desa Pagar Ngumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(3), 728–742.
- Falensia, R. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 139–145. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In Y. Novita & M. Hum (Eds.), *Rake Sarasin* (Issue March). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. [www.globaleksekuatifteknologi.co.id](http://www.globaleksekuatifteknologi.co.id)
- Gannar, S., & Kilani, C. (2025). Contextualized Learning and Social Constructivism : Implementing a Project-Based Approach in Information Systems Development Education. *Journal Of Science Learning*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.17509/jsl.v8i1.72667>
- Joshanda, N. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143.

- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Junaedi, A., & Astuti, T. (2021). Instilling Character Value Of Cooperation Through Traditional Game In Sd Negeri Mejasem Barat 03 Tegal Regency. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(2), 64–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.30595/Dinamika/v12i2>.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua. In *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Kinanti, E., Zaman, A. Q., & Lestari, B. B. (2023). Penanaman Nilai Karakter Demokratis Melalui Permainan Tradisional Pemuda Kampung Lali Gadget Di Desa Pagarngumbuk Sidoarjo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 128–139.
- Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus YIN Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku. *Inersia*, 16(1), 92–104.
- Nurafiati, S., & Angriawan, T. (2025). Transformasi model berdiferensiasi berbasis teknologi pada pembelajaran penjas di perguruan tinggi Makassar Suastika. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(1), 21–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v21i1.78645>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rezania, V., Wachidah, K., Asmara, D., & Hayuningrat, C. (2025). Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa melalui Proyek Poster Pendidikan di Kelas V. *International Conference on Social Science and Humanity*, 2(3), 381–391. <https://doi.org/https://doi.org/10.61796/icossh.v2i3.162>
- Sari, V. A. (2021). Hubungan Promosi Terhadap Partisipasi Masyarakat dalam Program Kampung Lali Gadget ( Survei Pada Masyarakat Desa Pagerngumbuk ). *Commercium*, 04(1), 51–60.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Syafitri, R. (2017). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving Questions and Getting Answers Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jppp.v1i2.12623>
- Tifani, A. Z., & Nurhanifah. (2023). Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 125–135. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.169>
- Yulianto, I., & Ningsih, T. (2025). Social Group Dynamics as a Mechanism for Character Development Through Traditional Games: A Qualitative Study in Indonesian Elementary School. *Journal Of Innovation And Research In Primary Education*, 4(4), 3025–3043. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2438>