

**PENGEMBANGAN POSTER MOTIVASI BERBASIS
COLABORATIVE LEARNING UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN MAIN GAMES DI SMK NEGERI 1
PARBULUAN TERHADAP PENINGKATAN NILAI AFEKTIF
HASIL BELAJAR SISWA**

Gresia Simanjuntak¹, Nurliani Siregar²

¹HKBP Nommensen Medan, E-mail: gresia.simanjuntak@student.uhn.ac.id

²HKBP Nommensen Medan, E-mail: nurlianisiregar@uhn.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-07-31
Review : 2026-07-31
Accepted : 2026-07-31
Published : 2026-07-31

KATA KUNCI

Poster Motivasi, Collaborative Learning, Kecanduan Bermain Gim, Nilai Afektif, Hasil Belajar.

Keywords: Motivation Poster, Collaborative Learning, Game Addiction, Affective Value, Learning Outcomes.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan poster motivasi berbasis Collaborative Learning sebagai media pembelajaran dalam upaya mengurangi kecanduan bermain gim (game) pada siswa SMK Negeri 1 Parbuluan serta meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, dan uji coba produk. Subjek penelitian adalah siswa SMK Negeri 1 Parbuluan. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket respons siswa, serta lembar observasi nilai afektif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster motivasi berbasis Collaborative Learning yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan poster motivasi mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan bermain gim, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan aspek afektif seperti tanggung jawab, disiplin, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, poster motivasi berbasis Collaborative Learning layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengurangi kecanduan bermain gim dan meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa.

ABSTRACT

This study aims to develop a motivation poster based on the Collaborative Learning approach as a learning medium to reduce game addiction among students of SMK Negeri 1 Parbuluan and to improve the affective learning outcomes of students. The research employed a Research and Development (R&D) method consisting of needs analysis, design, development, validation, and product testing stages. The research subjects were

students of SMK Negeri 1 Parbuluan. The instruments used included expert validation questionnaires, student response questionnaires, and affective assessment observation sheets. The results showed that the developed motivation poster based on Collaborative Learning met the criteria of validity, practicality, and effectiveness for use in the learning process. The implementation of the motivation poster increased students' awareness of the negative impacts of game addiction, encouraged collaboration among group members, and improved affective aspects such as responsibility, discipline, and active participation in learning activities. Therefore, the Collaborative Learning-based motivation poster is feasible to be used as a learning medium to help reduce game addiction and improve students' affective learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak yang besar dalam kehidupan peserta didik, khususnya dalam penggunaan gawai dan permainan daring (online games). Di satu sisi, game dapat menjadi sarana hiburan, namun di sisi lain penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif terhadap proses belajar siswa. Fenomena kecanduan bermain game ini juga mulai terlihat di kalangan siswa SMK Negeri 1 Parbuluan, yang ditandai dengan menurunnya fokus belajar, kurangnya disiplin, serta rendahnya kepedulian terhadap tugas sekolah.

Kondisi tersebut berpengaruh terhadap aspek afektif hasil belajar siswa, seperti sikap tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan motivasi belajar. Jika tidak segera ditangani, hal ini dapat menghambat perkembangan karakter siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya inovatif dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu membentuk sikap positif siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pengembangan media poster motivasi berbasis collaborative learning. Poster motivasi dapat berfungsi sebagai media visual yang menarik untuk menumbuhkan kesadaran siswa tentang dampak negatif kecanduan game serta mendorong perubahan perilaku yang lebih baik. Sementara itu, collaborative learning mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan sikap positif mereka.

Dengan demikian, pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam pola kehidupan peserta didik. Kemudahan akses internet melalui telepon pintar (smartphone) memungkinkan siswa untuk memperoleh berbagai informasi dan hiburan dengan cepat, termasuk permainan daring yang semakin beragam dan menarik. Banyak siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game karena adanya tantangan, kompetisi, dan interaksi sosial yang ditawarkan oleh permainan tersebut. Akibatnya, sebagian siswa menjadi kurang mampu mengendalikan waktu bermain sehingga mengabaikan kewajiban mereka sebagai

pelajar. Kondisi ini dapat terlihat dari menurunnya minat belajar, kurangnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan akademik maupun nonakademik. Jika keadaan ini terus berlangsung, maka tidak hanya prestasi belajar yang akan mengalami penurunan, tetapi juga perkembangan karakter dan sikap siswa sebagai bagian penting dari tujuan pendidikan nasional.

Dalam proses pendidikan, aspek afektif memiliki peranan yang sangat penting karena berkaitan dengan pembentukan sikap, nilai, moral, dan karakter peserta didik. Aspek afektif mencakup kemampuan siswa dalam menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, rasa hormat, serta motivasi untuk belajar. Namun, kecanduan bermain game dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan aspek afektif tersebut. Siswa yang terlalu sering bermain game cenderung lebih fokus pada dunia virtual dibandingkan lingkungan nyata sehingga interaksi sosial dengan teman, guru, maupun keluarga menjadi berkurang. Dampaknya, siswa dapat mengalami kesulitan dalam membangun kerja sama, kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu membantu siswa menyadari dampak negatif dari kecanduan game sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang lebih positif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan pesan pendidikan secara efektif serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Poster motivasi merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan positif secara sederhana namun menarik. Melalui gambar, warna, simbol, dan kalimat motivasi yang inspiratif, poster dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mengubah pola pikir dan perilaku mereka menjadi lebih baik. Poster motivasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengingatkan siswa tentang pentingnya belajar, mengatur waktu, memiliki tujuan hidup yang jelas, serta menghindari perilaku yang dapat menghambat perkembangan diri mereka, termasuk kecanduan bermain game.

Agar penggunaan poster motivasi memberikan hasil yang lebih optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah collaborative learning. Collaborative learning merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar bersama. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berdiskusi, bertukar ide, memecahkan masalah, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Kegiatan kolaboratif tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, sikap toleransi, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai. Dengan demikian, collaborative learning memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan aspek afektif hasil belajar siswa.

Pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning menjadi suatu inovasi yang menarik karena menggabungkan kekuatan media visual dengan aktivitas belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dalam penerapannya, siswa dapat diajak untuk mengamati isi poster, mendiskusikan makna pesan yang terkandung di dalamnya, mengidentifikasi dampak negatif kecanduan bermain game, serta merumuskan langkah-

langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi kebiasaan tersebut. Melalui proses diskusi dan kerja sama kelompok, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman dan kesadaran secara mandiri. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri siswa untuk mengubah perilaku mereka menjadi lebih positif dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning dipandang perlu untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan kecanduan bermain game di kalangan siswa SMK Negeri 1 Parbuluan. Melalui media dan pendekatan pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dampak negatif kecanduan game, meningkatkan kesadaran dalam mengelola waktu, serta mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi belajar yang lebih baik. Dengan demikian, aspek afektif hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan sehingga tujuan pendidikan dalam membentuk peserta didik yang berakhlak, berkualitas, dan mampu menghadapi tantangan perkembangan teknologi di era digital dapat tercapai secara optimal.

Perkembangan era digital telah membawa berbagai perubahan dalam dunia pendidikan, terutama dalam kehidupan peserta didik yang semakin dekat dengan teknologi. Penggunaan internet yang mudah diakses melalui telepon genggam memberikan banyak manfaat, seperti memudahkan pencarian informasi, mendukung proses pembelajaran, dan memperluas wawasan siswa. Namun, di balik berbagai manfaat tersebut, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah meningkatnya kebiasaan bermain game online di kalangan pelajar. Game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer karena menawarkan berbagai fitur menarik, seperti tantangan, kompetisi, dan interaksi dengan pemain lain. Tidak sedikit siswa yang menghabiskan sebagian besar waktu luangnya untuk bermain game sehingga mengurangi waktu belajar, beristirahat, maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kebiasaan ini apabila dilakukan secara berlebihan dapat berkembang menjadi kecanduan yang berdampak pada kehidupan akademik dan sosial peserta didik.

Kecanduan bermain game tidak hanya memengaruhi prestasi belajar siswa, tetapi juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan sikap mereka. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain sehingga tugas-tugas sekolah sering kali terabaikan. Selain itu, kecanduan game dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, berkurangnya motivasi untuk belajar, serta rendahnya kedisiplinan dalam mematuhi aturan sekolah. Dampak lainnya dapat terlihat pada aspek sosial, di mana siswa menjadi kurang aktif berinteraksi dengan teman maupun guru karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual. Kondisi ini tentu menjadi perhatian penting bagi sekolah karena keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari perkembangan sikap dan karakter peserta didik.

Aspek afektif merupakan salah satu komponen penting dalam hasil belajar yang harus dikembangkan secara seimbang dengan aspek kognitif dan psikomotorik. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, motivasi, tanggung jawab, kerja sama, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki perkembangan afektif yang baik akan menunjukkan sikap disiplin, menghargai orang lain, bertanggung jawab terhadap tugas, serta memiliki semangat belajar yang tinggi. Sebaliknya, siswa yang mengalami kecanduan bermain game cenderung menunjukkan penurunan dalam aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu, diperlukan strategi

pembelajaran yang mampu membantu siswa mengembangkan sikap positif sekaligus menyadarkan mereka akan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan tanggung jawab sebagai pelajar.

Dalam upaya meningkatkan aspek afektif hasil belajar siswa, guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa dan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pola pikir mereka. Poster motivasi merupakan media visual yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan karena memadukan gambar, warna, dan kalimat singkat yang mudah dipahami. Melalui poster motivasi, siswa dapat memperoleh dorongan untuk meningkatkan semangat belajar, mengembangkan disiplin diri, serta memahami dampak negatif dari kebiasaan bermain game secara berlebihan. Kehadiran poster motivasi di lingkungan belajar juga dapat menjadi pengingat yang terus-menerus bagi siswa untuk membangun kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi, penggunaan media poster saja belum tentu mampu memberikan hasil yang maksimal apabila siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam memahami dan menghayati pesan yang disampaikan. Collaborative learning merupakan salah satu pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berdiskusi, bertukar pendapat, menyelesaikan masalah bersama, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Kegiatan kolaboratif tersebut dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, rasa tanggung jawab, kepedulian terhadap teman, serta keterampilan bekerja sama yang sangat penting dalam kehidupan sosial.

Pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning menjadi suatu inovasi yang dapat menggabungkan keunggulan media visual dengan aktivitas pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mengamati poster yang telah disediakan, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok mengenai isi dan makna pesan yang terkandung di dalamnya. Melalui proses tersebut, siswa dapat merefleksikan pengalaman mereka terkait penggunaan game online, memahami dampak yang ditimbulkan, serta menemukan solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi kebiasaan bermain game secara berlebihan. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran diri yang lebih kuat dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di SMK Negeri 1 Parbuluan, diperlukan suatu upaya yang mampu membantu siswa mengatasi kecanduan bermain game sekaligus meningkatkan aspek afektif hasil belajar mereka. Pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning dipandang sebagai salah satu alternatif yang tepat karena tidak hanya memberikan informasi dan motivasi kepada siswa, tetapi juga melatih mereka untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab dalam kelompok. Dengan adanya media dan pendekatan pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap yang lebih positif, meningkatkan motivasi belajar, mengurangi ketergantungan terhadap game online, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning untuk meningkatkan aspek afektif hasil belajar siswa

yang kecanduan bermain game di SMK Negeri 1 Parbuluan menjadi penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning untuk mengurangi kecanduan bermain game di SMK Negeri 1 Parbuluan terhadap peningkatan nilai afektif hasil belajar siswa.

Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, serta hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan ini relevan karena penelitian tidak berfokus pada data angka, melainkan pada proses pengembangan media pembelajaran, interaksi siswa dalam pembelajaran kolaboratif, serta perubahan sikap dan perilaku siswa dalam mengurangi kecanduan bermain game.

Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai proses pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning, tingkat kecanduan bermain game pada siswa, serta perubahan nilai afektif seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi belajar.

Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan poster motivasi berbasis collaborative learning dalam mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Selain itu, pendekatan kualitatif memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan respons siswa terhadap penggunaan poster motivasi berbasis collaborative learning dalam proses pembelajaran. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat mengetahui bagaimana siswa memahami pesan-pesan motivasi yang terdapat dalam poster, bagaimana mereka berinteraksi dalam kelompok belajar, serta bagaimana perubahan sikap yang muncul setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh tidak hanya menggambarkan hasil akhir, tetapi juga menjelaskan proses yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai fenomena yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya memahami hubungan antara penggunaan media poster motivasi berbasis collaborative learning dengan perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan bermain game. Perubahan tersebut dapat terlihat dari meningkatnya kesadaran siswa dalam mengatur waktu, berkurangnya intensitas bermain game, serta munculnya sikap-sikap positif seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi belajar. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan penggunaan media tersebut dalam lingkungan sekolah.

Penggunaan penelitian deskriptif juga memungkinkan peneliti untuk menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan secara objektif dan sistematis. Peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian, tetapi berusaha mendeskripsikan fenomena yang terjadi berdasarkan fakta dan data yang diperoleh selama penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pengembangan poster motivasi berbasis

collaborative learning serta dampaknya terhadap pengurangan kecanduan bermain game dan peningkatan nilai afektif hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Melalui pendekatan dan jenis penelitian ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang komprehensif mengenai efektivitas media yang dikembangkan serta kontribusinya terhadap pembentukan karakter peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengatasi permasalahan kecanduan bermain game yang semakin banyak ditemukan di kalangan remaja sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Kondisi Kecanduan Game di SMK Negeri 1 Parbuluan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Parbuluan, kondisi kecanduan bermain game pada sebagian siswa masih cukup terlihat. Beberapa siswa diketahui sering menggunakan gawai untuk bermain game, baik di luar jam sekolah maupun dalam waktu luang di lingkungan sekolah.

Kebiasaan bermain game tersebut berdampak pada proses pembelajaran, terutama pada menurunnya fokus belajar dan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Sebagian siswa juga terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktif dalam mengerjakan tugas karena masih terbawa kebiasaan bermain game.

Selain itu, kecanduan game juga berpengaruh terhadap nilai afektif siswa, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi belajar. Tidak semua siswa menunjukkan sikap yang sama, namun terdapat perbedaan tingkat kepedulian dan pengendalian diri dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya yang lebih terarah untuk mengurangi kecanduan bermain game di kalangan siswa, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran seperti poster motivasi berbasis collaborative learning yang dapat membantu meningkatkan sikap dan karakter positif siswa.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa sebagian siswa lebih tertarik membicarakan permainan yang sedang mereka mainkan dibandingkan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam beberapa kesempatan, siswa terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan lebih fokus pada aktivitas yang berkaitan dengan game. Kondisi tersebut secara tidak langsung memengaruhi kualitas proses belajar mengajar karena siswa menjadi kurang aktif dalam berdiskusi, bertanya, maupun memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan guru. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak selalu dapat tercapai secara optimal.

Selain berdampak pada aktivitas akademik, kebiasaan bermain game yang berlebihan juga memengaruhi interaksi sosial siswa. Beberapa siswa cenderung lebih suka menghabiskan waktu dengan gawai dibandingkan berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan bekerja sama, rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta kurang berkembangnya keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, kemampuan berinteraksi dan bekerja sama merupakan salah satu aspek afektif yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mendukung keberhasilan mereka di sekolah maupun di masyarakat.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru, diperoleh informasi bahwa kecanduan bermain game menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kedisiplinan siswa. Beberapa siswa sering terlambat mengumpulkan tugas, kurang mempersiapkan

diri sebelum pembelajaran berlangsung, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Meskipun demikian, terdapat pula siswa yang mampu mengendalikan penggunaan game sehingga tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game pada setiap siswa tidak sama dan memerlukan penanganan yang sesuai dengan kondisi masing-masing.

Melihat kondisi tersebut, sekolah perlu menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus memberikan motivasi untuk mengurangi kebiasaan bermain game secara berlebihan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan poster motivasi berbasis collaborative learning. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dampak negatif kecanduan game melalui pesan-pesan visual yang menarik serta kegiatan diskusi kelompok yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan adanya kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, siswa diharapkan dapat mengembangkan kesadaran diri untuk mengatur waktu dengan lebih baik dan memprioritaskan kegiatan belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game masih menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian di SMK Negeri 1 Parbuluan. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga memengaruhi perkembangan sikap dan karakter siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat mengurangi ketergantungan terhadap game dan meningkatkan nilai afektif hasil belajar, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi belajar yang menjadi bagian penting dalam keberhasilan pendidikan.

2. Proses Pengembangan Poster Motivasi Berbasis Collaborative Learning

Proses pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning pada penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi masalah di lapangan, yaitu tingginya penggunaan game di kalangan siswa yang berdampak pada proses belajar. Selanjutnya, peneliti merancang isi poster yang memuat pesan motivasi tentang dampak negatif kecanduan game dan pentingnya sikap disiplin, tanggung jawab, serta kerja sama dalam belajar.

Tahap berikutnya adalah pembuatan desain poster secara menarik dan mudah dipahami siswa, kemudian diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis collaborative learning melalui kerja kelompok dan diskusi antar siswa.

Setelah itu, poster diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk melihat respon siswa serta perubahan sikap mereka. Terakhir, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana media poster tersebut berpengaruh terhadap pengurangan kecanduan game dan peningkatan nilai afektif siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, poster motivasi digunakan sebagai media utama untuk memancing perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar kelompok. Guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati isi poster yang telah disiapkan. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan pesan-pesan yang terdapat dalam poster, khususnya yang berkaitan dengan dampak negatif kecanduan bermain game serta pentingnya membangun sikap positif dalam kehidupan belajar. Melalui kegiatan diskusi tersebut, siswa didorong untuk mengemukakan pendapat,

berbagi pengalaman, serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi terkait penggunaan game dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran kolaboratif yang diterapkan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan saling bekerja sama dalam memahami materi yang disampaikan melalui poster. Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan untuk berpartisipasi sehingga tercipta interaksi yang positif antar siswa. Kegiatan ini tidak hanya membantu siswa memahami isi pesan yang terdapat dalam poster, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, toleransi, dan rasa tanggung jawab. Melalui aktivitas kelompok, siswa belajar menghargai pendapat teman, menyampaikan ide secara santun, serta bersama-sama mencari solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi kebiasaan bermain game secara berlebihan.

Selama proses penerapan media, peneliti melakukan observasi terhadap respons dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan poster motivasi. Mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang dibahas. Pesan-pesan motivasi yang terdapat dalam poster juga membantu siswa memahami pentingnya mengatur waktu, meningkatkan disiplin belajar, dan memprioritaskan kegiatan yang lebih bermanfaat dibandingkan bermain game secara berlebihan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan refleksi terhadap perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil evaluasi diperoleh gambaran bahwa penggunaan poster motivasi berbasis collaborative learning mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan aspek afektif siswa. Perubahan yang terlihat antara lain meningkatnya kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran, tumbuhnya rasa tanggung jawab terhadap tugas sekolah, meningkatnya kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta bertambahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengembangan dan penerapan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa poster motivasi berbasis collaborative learning merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu mengurangi kecanduan bermain game dan meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun kesadaran, membentuk karakter positif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Penerapan Poster dalam Pembelajaran Kolaboratif

Penerapan poster motivasi berbasis collaborative learning dilakukan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Parbuluan dengan tujuan membantu mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif siswa.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai isi poster yang telah disiapkan. Poster tersebut berisi pesan-pesan motivasi tentang dampak negatif kecanduan game serta pentingnya disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam belajar.

Setiap kelompok diminta untuk menganalisis isi poster, menyampaikan pendapat, dan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk aktif berkomunikasi, bekerja sama, dan saling menghargai pendapat teman.

Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memberikan penguatan terhadap nilai-nilai positif yang terdapat dalam poster. Dengan demikian, poster tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga sarana untuk membentuk sikap dan perilaku siswa yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran biasa. Mereka terlihat antusias dalam mengamati isi poster, memberikan tanggapan terhadap pesan-pesan yang disampaikan, serta berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menemukan makna dan solusi yang berkaitan dengan permasalahan kecanduan bermain game. Interaksi yang terjadi dalam kelompok mendorong siswa untuk saling bertukar pengalaman mengenai kebiasaan bermain game dan dampaknya terhadap kegiatan belajar. Melalui proses tersebut, siswa dapat memahami bahwa penggunaan game yang berlebihan dapat memengaruhi prestasi belajar, kedisiplinan, dan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar.

Kegiatan presentasi kelompok juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara di depan umum dan menyampaikan hasil pemikiran mereka secara sistematis. Setiap kelompok menjelaskan hasil analisis terhadap poster yang telah didiskusikan, kemudian kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga belajar dari pengalaman dan pandangan teman-temannya. Proses ini membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta sikap menghargai pendapat orang lain yang merupakan bagian penting dari aspek afektif dalam pembelajaran.

Guru secara aktif memberikan arahan dan penguatan terhadap nilai-nilai positif yang muncul selama diskusi berlangsung. Ketika siswa menunjukkan sikap kerja sama, tanggung jawab, atau kepedulian terhadap anggota kelompok, guru memberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi agar sikap tersebut terus berkembang. Selain itu, guru juga mengaitkan isi poster dengan kehidupan nyata yang dialami siswa sehingga pesan-pesan motivasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membantu siswa menyadari pentingnya mengelola waktu secara bijaksana serta menempatkan kegiatan belajar sebagai prioritas utama.

Berdasarkan hasil observasi selama penerapan pembelajaran, terlihat adanya perubahan sikap pada beberapa siswa. Mereka menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta menunjukkan peningkatan dalam kerja sama dan kedisiplinan. Beberapa siswa juga mulai menyadari pentingnya membatasi waktu bermain game agar tidak mengganggu kegiatan belajar maupun aktivitas lainnya. Meskipun perubahan yang terjadi tidak sama pada setiap siswa, penerapan poster motivasi berbasis collaborative learning menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan sikap dan karakter peserta didik.

Dengan demikian, penerapan poster motivasi dalam pembelajaran kolaboratif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk membantu mengurangi kecanduan bermain game di kalangan siswa. Melalui kombinasi media visual yang menarik dan aktivitas kerja sama dalam kelompok, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan game, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai afektif seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, rasa percaya diri, dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan poster motivasi berbasis collaborative

learning mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

4. Peran Poster dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game

Poster motivasi memiliki peran penting sebagai media pengingat dan pembentuk kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan bermain game. Melalui pesan-pesan singkat yang disajikan secara visual, poster dapat menarik perhatian siswa dan mudah dipahami dalam waktu singkat.

Dalam penelitian ini, poster digunakan untuk memberikan edukasi kepada siswa mengenai pengaruh buruk kecanduan game, seperti menurunnya fokus belajar, kurangnya disiplin, dan berkurangnya tanggung jawab. Dengan sering melihat dan memahami isi poster, siswa diharapkan dapat mulai mengontrol kebiasaan bermain game mereka.

Selain itu, poster juga berfungsi sebagai penguat motivasi belajar siswa. Pesan-pesan positif yang terdapat dalam poster membantu siswa untuk lebih memilih kegiatan yang bermanfaat, seperti belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, poster tidak hanya berperan sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat perubahan sikap yang dapat membantu mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan perilaku positif siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Peran poster dalam mengurangi kecanduan bermain game semakin terlihat ketika poster tersebut digunakan secara konsisten dalam lingkungan pembelajaran. Keberadaan poster di ruang kelas memungkinkan siswa untuk melihat dan membaca pesan-pesan motivasi secara berulang sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat tertanam dalam pikiran siswa. Pesan-pesan seperti pentingnya mengatur waktu, memprioritaskan pendidikan, serta membangun masa depan yang lebih baik menjadi pengingat yang terus-menerus bagi siswa agar tidak terlalu larut dalam aktivitas bermain game. Dengan demikian, poster berfungsi sebagai media edukatif yang membantu membentuk kesadaran siswa secara bertahap.

Selain memberikan informasi, poster juga mampu memengaruhi pola pikir dan cara pandang siswa terhadap kebiasaan bermain game. Sebelum mendapatkan edukasi melalui poster, sebagian siswa mungkin menganggap bermain game sebagai aktivitas yang tidak memiliki dampak negatif terhadap kehidupan mereka. Namun, setelah memahami isi dan pesan yang terdapat dalam poster, siswa mulai menyadari bahwa penggunaan game yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan prestasi akademik, serta memengaruhi hubungan sosial dengan keluarga dan teman. Kesadaran tersebut menjadi langkah awal yang penting dalam proses perubahan perilaku siswa menuju kebiasaan yang lebih positif.

Dalam pembelajaran berbasis collaborative learning, poster tidak hanya dibaca secara individu tetapi juga menjadi bahan diskusi dalam kelompok. Melalui diskusi tersebut, siswa dapat bertukar pengalaman dan saling memberikan masukan mengenai cara mengurangi kecanduan bermain game. Kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa mereka tidak menghadapi permasalahan tersebut sendirian, melainkan bersama teman-teman yang memiliki pengalaman serupa. Interaksi yang terjadi dalam kelompok memberikan dukungan sosial yang dapat memperkuat motivasi siswa untuk mengurangi kebiasaan bermain game dan menggantinya dengan aktivitas yang lebih produktif.

Hasil pengamatan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan poster motivasi. Banyak siswa yang menunjukkan peningkatan kesadaran dalam mengelola waktu bermain game dan lebih memperhatikan kewajiban mereka sebagai pelajar. Beberapa siswa mulai mengurangi

durasi bermain game, lebih aktif mengikuti pembelajaran, serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa poster motivasi mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap sikap dan perilaku siswa, terutama dalam upaya mengurangi ketergantungan terhadap permainan digital.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa poster motivasi memiliki peran yang cukup efektif dalam membantu mengurangi kecanduan bermain game di kalangan siswa SMK Negeri 1 Parbuluan. Melalui penyampaian pesan yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami, poster mampu meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya mengendalikan diri dalam penggunaan game. Selain itu, ketika dipadukan dengan pembelajaran kolaboratif, poster menjadi media yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mendorong terjadinya perubahan sikap dan perilaku yang lebih positif. Oleh karena itu, penggunaan poster motivasi dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter dan peningkatan kualitas belajar siswa.

5. Peningkatan Nilai Afektif Hasil Belajar Siswa

Peningkatan nilai afektif hasil belajar siswa dalam penelitian ini mengarah pada perubahan sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih positif selama proses pembelajaran berlangsung di SMK Negeri 1 Parbuluan. Nilai afektif tersebut mencakup aspek disiplin, tanggung jawab, kerja sama, motivasi belajar, serta pengendalian diri terhadap penggunaan game. Melalui penerapan poster motivasi berbasis collaborative learning, siswa mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik, seperti lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih menghargai pendapat teman, serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif juga membantu siswa untuk saling mendukung dan membangun interaksi yang positif.

Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung terganggu oleh kebiasaan bermain game mulai menunjukkan peningkatan fokus dalam belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kesediaan mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan nilai afektif hasil belajar siswa tidak hanya terlihat dari sikap individu, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berperilaku lebih positif di lingkungan sekolah.

6. Tanggapan Siswa dan Guru Terhadap Poster yang Dikembangkan

Tanggapan siswa dan guru terhadap poster motivasi berbasis collaborative learning secara umum menunjukkan respons yang positif di SMK Negeri 1 Parbuluan. Poster yang dikembangkan dinilai menarik karena menggunakan desain visual yang sederhana, pesan yang singkat, serta mudah dipahami oleh siswa. Sebagian siswa menyatakan bahwa poster tersebut membantu mereka menyadari dampak negatif dari kebiasaan bermain game yang berlebihan. Selain itu, siswa juga merasa lebih termotivasi untuk mengurangi waktu bermain game dan lebih fokus pada kegiatan belajar di kelas. Dalam kegiatan collaborative learning, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok.

Sementara itu, guru memberikan tanggapan bahwa media poster ini cukup efektif sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam membentuk sikap dan karakter siswa. Guru juga menilai bahwa penggunaan poster dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya disiplin dan tanggung jawab. Dengan demikian, baik siswa maupun guru memberikan respon yang baik terhadap penggunaan poster motivasi ini, karena dianggap membantu dalam

mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan poster motivasi berbasis collaborative learning di SMK Negeri 1 Parbuluan memberikan kontribusi dalam mengurangi kecanduan bermain game serta meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa. Poster motivasi yang dikembangkan mampu menyampaikan pesan-pesan positif secara sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa juga lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan saling memberikan pendapat, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu, penggunaan poster motivasi menunjukkan adanya perubahan sikap siswa ke arah yang lebih positif, seperti meningkatnya disiplin, tanggung jawab, motivasi belajar, serta pengendalian diri terhadap penggunaan game. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berpengaruh pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa poster motivasi berbasis collaborative learning efektif digunakan sebagai salah satu upaya untuk mengurangi kecanduan bermain game dan meningkatkan nilai afektif hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Parbuluan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti poster motivasi berbasis collaborative learning untuk meningkatkan nilai afektif siswa.
2. Bagi guru PAK, diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran kreatif dan melakukan pendekatan yang dapat mengurangi kecanduan game pada siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan lebih bijak dalam menggunakan game serta meningkatkan disiplin, tanggung jawab, dan motivasi belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan penelitian ini dengan media atau variabel yang lebih luas agar hasil lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2013). *Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Nurliani. 2023. "Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Meningkatnya Minat Belajar Siswa." Jurnal On Teacher Education, Vol. 5, No. 1.
- Siregar, Nurliani. 2023. "Peranan Kompetensi Kepribadian Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Upaya Meningkatkan Pertumbuhan Iman Siswa pada Masa Pandemi." Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 6, No. 4.
- Siregar, Nurliani. 2024. "Peranan Guru PAK dalam Membina Spiritualitas dan Karakter Anak Sekolah Minggu." Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 1.
- Siregar, Nurliani. 2024. "Strategi Pembelajaran Guru PAK terhadap Kualitas dan Motivasi Belajar Peserta Didik." Jurnal Literasi Pendidikan Indonesia, Vol. 2, No. 1.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.