

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**PERAN TAYANGAN YOUTUBE *CLASH OF CHAMPIONS* RUANG GURU DALAM MEMOTIVASI SISWA UNTUK BELAJAR**Eka Nur Sofyandi¹⁾, Shakti Ario Bhagaskoro²⁾, Sigit Wibowo³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang

¹⁾eka.nur.2101516@students.um.ac.id, ²⁾shakti.ario.2101516@students.um.ac.id,³⁾sigit.wibowo.fip@um.ac.id**Histori artikel***Received:*
16 Desember 2024*Accepted:*
6 Mei 2025*Published:*
5 Agustus 2025**Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin maju, penggunaan media sosial dikalangan siswa sudah menjadi hal umum, banyak anak usia sekolah dasar sudah memiliki *handphone* untuk berselancar di media sosial seperti Instagram, Tik Tok, maupun YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran tayangan YouTube *Clash of Champions* dalam memotivasi siswa untuk belajar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode analisis konten. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh komentar-komentar di YouTube Ruang Guru pada tayangan *Clash of Champions* per tanggal 15 Desember 2024 mulai dari episode pertama sampai episode terakhir. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan memilih 1 komentar pada setiap episode yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu dari 11 komentar yang diambil dari channel YouTube Ruang Guru pada program *Clash of Champions*, mereka memberikan komentar positif terhadap program *Clash of Champions*. Mereka menganggap bahwa *Clash of Champions* memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan di Indonesia terutama dalam menumbuhkembangkan motivasi siswa untuk belajar. Penelitian ini merekomendasikan agar dari kalangan siswa lebih selektif dalam memilih tontonan di media sosial terutama dari platform YouTube. Salah satu tayangan yang memiliki nilai edukatif yaitu YouTube Ruang Guru dengan program *Clash of Champions*. Tayangan tersebut tidak hanya ditonton kemudian dilupakan akan tetapi setiap pesan yang disampaikan dapat diterapkan dalam proses menuntut ilmu.

Kata-Kata Kunci: YouTube, *Clash of Champions*, Motivasi Belajar**Corresponding author: Eka Nur Sofyandi* (eka.nur.2101516@students.um.ac.id)

Abstract: The development of technology is increasingly advanced, the use of social media among students has become common, many elementary school-age children already have cellphones to surf social media such as Instagram, Tik Tok, and YouTube. This research aims to analyze the role of Clash of Champions YouTube shows in motivating students to learn. This research is a descriptive qualitative research using content analysis method. The population of this study is all comments on YouTube Ruang Guru on the Clash of Champions show as of December 15, 2024 starting from the first episode to the last episode. Sampling was carried out using purposive sampling technique by selecting 1 comment on each episode in accordance with the research objectives. The data analysis technique used the Miles and Huberman method, including data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study are from 11 comments taken from the Ruang Guru YouTube channel on the Clash of Champions program, they gave positive comments on the Clash of Champions program. They consider that Clash of Champions has a significant impact on the world of education in Indonesia, especially in developing students' motivation to learn. This study recommends that students be more selective in choosing shows on social media, especially from the YouTube platform. One of the shows that has educational value is YouTube Ruang Guru with the Clash of Champions program. The show is not only watched and then forgotten but every message conveyed can be applied in the process of studying.

Keywords: YouTube, *Clash of Champions*, Learning Motivation

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, penggunaan media sosial dikalangan siswa sudah menjadi hal umum, banyak anak usia sekolah dasar sudah memiliki *handphone* untuk berselancar di media sosial seperti Instagram, Tik Tok, maupun YouTube. Kebanyakan dari mereka menggunakan media sosial sebagai bahan update *story*, mengikuti trend yang sedang viral, maupun melihat tontonan yang lewat *fyp*. Dilansir dari *website* Radio Republik Indonesia, data penggunaan media sosial tahun 2024 menurut [databoks.katadata.co.id.](https://databoks.katadata.co.id), platform media sosial terpopuler yaitu YouTube dengan 139 juta pengguna (53,8% dari populasi), Instagram dengan 122 juta pengguna (47,3% dari populasi), Facebook dengan 118 juta pengguna (45,9% dari populasi), Whatsapp dengan 116 juta pengguna (45,2% dari populasi), dan Tik Tok 89 juta pengguna (34,7% dari populasi) (Panggabean, 2024). Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas penduduk Indonesia kebanyakan menggunakan YouTube. Menurut Utami & Zanah (2021), seseorang menggunakan YouTube sebagai bahan untuk belajar, membuat konten, melihat film, mendengarkan musik, melihat berbagai tutorial, maupun kegiatan bermanfaat lainnya.

Menurut Baskoro dalam Samosir et al., (2018), YouTube merupakan salah satu platform media sosial yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh belahan dunia. Sejalan dengan hal tersebut, Roy (2023) mengemukakan bahwa video pada YouTube disajikan secara terbuka, dapat diakses, dapat dicari, dan berorientasi pada target serta menawarkan kesempatan untuk memberikan komentar bagi siapa saja. Dengan adanya Platform YouTube menjadi salah satu unsur penting bagi kurikulum pengajaran dan juga diakui sebagai alat bantu belajar oleh siswa (Roy, 2023). Selain itu, konten yang dibuat membuka kesempatan bagi penonton untuk berinteraksi dengan teman sebaya di platform

media sosial YouTube dengan harapan dapat mendorong pembelajaran kelompok sebaya. Dalam hal ini, penonton khususnya dari kalangan siswa dapat mengamati apa yang telah dibuat dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Tolkach & Pratt, 2021), sehingga perkembangan Youtube sebagai salah satu media sosial yang paling digemari menjadi peluang tersendiri dalam dunia pendidikan (Mujiyanto, 2019).

Salah satu akun YouTube yang ramai menjadi perbincangan di media sosial yaitu Ruang Guru dengan jumlah *subscriber* sebanyak 1,97 juta. Ruang Guru baru saja membuat program *Clash of Champions*, yang disutradarai oleh Iman Usman. Program tersebut hadir sebagai inovasi baru dalam tontonan edukatif di Indonesia. *Clash of Champions* mengkombinasi pertarungan individu dan kelompok mahasiswa Indonesia yang berprestasi, diikuti oleh 40 mahasiswa-mahasiswi Indonesia berprestasi dari kampus dalam negeri dan 10 mahasiswa-mahasiswi Indonesia berprestasi dari kampus luar negeri (Sari & Reftantia, 2024). Program tersebut ditayangkan pada aplikasi Ruang Guru dan akun YouTube Ruang Guru dengan jumlah 11 episode, episode pertama di mulai pada tanggal 29 Juni 2024 dan selesai pada tanggal 17 Agustus 2024. Selama penayangan program *Clash of Champions* telah menarik perhatian, di mana pada episode 1 tayangan tersebut sudah 10 juta kali ditonton, 533 ribu memberikan *like*, dan 17 ribu berkomentar serta pada akhir episode, yaitu episode 11 tayangan tersebut sudah 3,7 juta kali ditonton, 158 ribu memberikan *like*, dan 12 ribu berkomentar. Data tersebut diambil dari channel YouTube Ruang Guru per tanggal 14 Desember 2024.

Tayangan Youtube *Clash of Champions* menarik perhatian dalam dunia pendidikan. Tayangan tersebut mendapatkan komentar positif dari penonton, baik di YouTube, Instagram maupun Tik Tok. Banyak akun yang memberikan komentar positif dan memberikan dukungan agar program tersebut harus trending dan ditayangkan di layar televisi. Selain itu, ada juga yang berkomentar mengenai program ini harus tetap berlanjut agar penonton terlebih dari kalangan siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya komentar positif yang disampaikan oleh penonton, secara tidak langsung tayangan tersebut dapat mempengaruhi motivasi anak dalam belajar. Motivasi merupakan sesuatu yang dapat memberikan dorongan, semangat atau energi yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan suatu hal atau perbuatan demi tercapainya tujuan tertentu (Milala et al., 2024). Menurut Hamalik dalam Nasem et al., (2023), motivasi sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, di mana dengan adanya motivasi dalam diri siswa maka secara tidak langsung akan mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, contohnya dalam hal belajar. Apabila siswa tidak memiliki motivasi, maka tidak ada keinginan untuk belajar. Selain itu, dengan adanya motivasi dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Wulandari et al., 2021). Dalam hal ini besar kecilnya motivasi akan menentukan

cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. Motivasi untuk belajar dapat muncul dari mana saja. Salah satunya dari media sosial, yaitu YouTube.

YouTube tidak hanya digunakan untuk menonton *film*, tayangan ulang televisi, video tutorial, dan lain-lain. Akan tetapi YouTube dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan melalui video (Monica & Chontina, 2022). Untuk memastikan YouTube digunakan secara efektif, penting dalam memilih dan memilih konten yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Dengan memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat penting dalam proses pendidikan (Simatupang & Prastowo, 2025). Salah satunya yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif (Hendar et al., 2022). Dengan adanya platform YouTube diharapkan dapat dimanfaatkan dengan bijak oleh guru dengan memilih konten yang sesuai atau membuat konten materi pelajaran yang menarik agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, dalam pemanfaatannya penting bagi guru untuk memberikan arahan dan edukasi kepada siswa untuk menggunakan YouTube dengan bijak dan memilih tontonan edukatif.

Kaitannya dengan penggunaan YouTube terhadap motivasi untuk belajar, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tayangan YouTube dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2020), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media sosial YouTube terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Setyawan et al., (2022), mengemukakan bahwa tayangan YouTube Nihongo Mantappu milik Jerome Polin dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, Nasem et al., (2023) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran, siswa menjadi sangat antusias dalam belajar atau dengan kata lain motivasi belajar siswa meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Putra & Nursanti (2023), menunjukkan bahwasanya terdapat keefektifan pembelajaran saintifik berbantuan media YouTube terhadap motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tatap muka di SD Negeri Keceme 1. Serta penelitian yang dilakukan oleh Bumantara et al., (2023), menunjukkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan PBL dengan media video YouTube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berbeda dengan penelitian ini, di mana dalam penelitian sebelumnya membahas mengenai penggunaan YouTube dalam proses pembelajaran, baik pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, matematika, maupun Ilmu Pengetahuan Alam terhadap motivasi belajar siswa. Akan tetapi, penelitian ini membahas mengenai peran tayangan YouTube dalam memotivasi siswa untuk belajar setelah adanya

tayangan *Clash of Champions* Ruang Guru yang belum dibahas pada penelitian sebelumnya. Motivasi belajar siswa tidak hanya mencakup satu mata pelajaran saja, akan tetapi mencakup semua hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran setelah melihat tayangan YouTube *Clash of Champions*.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena di tengah maraknya tontonan non edukatif di media sosial terutama YouTube, pengguna dari kalangan siswa harus selektif dalam memilih tontonan agar memberikan dampak positif dan manfaat di kemudian hari. Dengan adanya program *Clash of Champions* Ruang Guru, diharapkan siswa pada zaman sekarang tidak hanya menggunakan media sosialnya untuk mencari hiburan, upload *story* maupun mengikuti trend, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai salah satu media belajar untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas melalui YouTube. Serta yang paling penting dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan giat setelah adanya program *Clash of Champions* Ruang Guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran tayangan YouTube *Clash of Champions* Ruang Guru dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif karena, untuk mendeskripsikan dan menyajikan data sesuai dengan hasil yang telah didapatkan dari komentar-komentar YouTube Ruang Guru pada program *Clash of Champions*. Metode yang digunakan yaitu analisis konten. Metode analisis konten merupakan teknik untuk memahami karakteristik isi dan menarik kesimpulan dari isi tersebut. Menurut Barelson dalam (Tepu Sitepu & Rita, 2017), analisis konten adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis mengenai isi yang terkandung dalam media komunikasi. Metode ini dipilih karena untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang terkandung dalam teks yang berasal dari komentar-komentar di YouTube.

Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh komentar-komentar di YouTube Ruang Guru pada tayangan *Clash of Champions* per tanggal 15 Desember 2024 mulai dari episode pertama sampai episode terakhir, yaitu episode 11. Sampel dari penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Teknik *purposive sampling* dilakukan dengan memilih 1

komentar pada setiap episode yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu terkait motivasi belajar siswa dengan adanya program *Clash of Champions* Ruang Guru.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode dari Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sri Annisa & Mailani, 2023). Reduksi data dilakukan dengan memilih komentar dari *channel* YouTube Ruang Guru pada program *Clash of Champions* sesuai dengan topik yang dibahas yaitu terkait dengan komentar yang mengandung unsur motivasi belajar setelah melihat tayangan *Clash of Champions*. Penyajian data dilakukan dengan menyajikan komentar-komentar yang telah dipilih, di mana pada masing-masing episode dipilih 1 komentar, kemudian komentar yang telah dipilih dianalisis dan dikaitkan dengan motivasi belajar. Serta penarikan kesimpulan dilakukan dengan menyimpulkan data-data yang sudah diperoleh yang kemudian dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Program *Clash of Champions* Ruang Guru menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan, yang mana hal tersebut merupakan cara efektif untuk menarik minat penonton khususnya menarik minat kalangan remaja, terlebih dapat memotivasi mereka dalam hal belajar. Program tersebut diikuti oleh 40 mahasiswa berprestasi Indonesia dari kampus dalam negeri, meliputi Universitas Indonesia (8 peserta), Universitas Gadjah Mada (8 peserta), Universitas Airlangga (4 peserta), Institut Teknologi Bandung (8 peserta), IPB University (2 peserta), Universitas Andalas (1 peserta), Universitas Hasanuddin (1 peserta), Universitas Padjajaran (1 peserta), Universitas Diponegoro (1 peserta), Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2 peserta), Binus University (2 peserta), UIN Syarif Hidayatullah (1 peserta), dan Universitas Brawijaya (1 peserta). Serta 10 mahasiswa berprestasi Indonesia dari kampus luar negeri, meliputi *National University of Singapore* (3 peserta), *Nanyang Technological University* (2 peserta), *Singapore University of Technology and Design* (1 peserta), *University of Oxford* (1 peserta), *University of California San Diego* (1 peserta), *Yale University* (1 peserta), dan *Korea Advanced Institute of Science and Technology* (1 peserta). Tayangan tersebut telah menarik perhatian khalayak umum, khususnya dari kalangan siswa. Hal ini dapat dilihat dari jumlah penonton dari program *Clash of Champions* di YouTube yang cukup fantastis. Selain memiliki dampak positif terhadap tontonan remaja, *Clash of Champions* juga memiliki dampak positif terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang termotivasi untuk belajar berkat tayangan *Clash of Champions*.

Tabel 1. Data Tayangan YouTube Ruang Guru Program *Clash of Champions*

Episode	Tanggal	Jumlah Penonton	Jumlah Like	Jumlah Komentar
Episode 1	29 Juni 2024	>10.500.000	>533.000	>17.000
Episode 2	30 Juni 2024	>8.700.000	>419.000	>15.000
Episode 3	6 Juli 2024	>8.800.000	>363.000	>11.000
Episode 4	7 Juli 2024	>8.600.000	>300.000	>11.000
Episode 5	13 Juli 2024	>7.600.000	>288.000	>9.000
Episode 6	20 Juli 2024	>6.000.000	>203.000	>8.000
Episode 7	27 Juli 2024	>5.000.000	>139.000	>4.000
Episode 8	28 Juli 2024	>4.500.000	>113.000	>3.000
Episode 9	3 Agustus 2024	>4.100.000	>117.000	>6.000
Episode 10	10 Agustus 2024	>3.400.000	>112.000	>10.000
Episode 11	17 Agustus 2024	>3.700.000	>158.000	>12.000

Sumber: Youtube Ruang Guru Per Tanggal 15 Desember 2024

Tabel 1. menjelaskan tentang jumlah penonton, *like* atau suka, dan komentar dari setiap tayangan program *Clash of Champions* Ruang Guru. Dari setiap video terdapat banyak sekali komentar yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar.

Hal ini dapat dilihat dari episode 1 yang tayang pada tanggal 29 Juni 2024, tayangan *Clash of Champions* sudah mencapai 10.500.000 lebih penonton dan mendapat 533 ribu lebih *like*. Hal ini menunjukkan bahwa banyak remaja yang suka atau tertarik dengan tayangan tersebut. Tayangan *Clash of Champions* episode 1 juga telah mendapat 17 ribu lebih komentar, banyak komentar positif didapatkan, salah satu komentar positif yaitu komentar dari @Drawing_book-Q3r yaitu “*Alhamdulillah aku nonton ini jadi semangat dan sekarang mendapat ranking 3 dan masuk cerdas cermat matematika antar sekolah*”. Dari komentar tersebut, dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak tersebut meningkat setelah melihat tayangan *Clash of Champions*. Anak tersebut mengaku mendapat ranking 3 dan mengikuti cerdas cermat matematika setelah menonton tayangan tersebut. Secara tidak langsung, dengan adanya tayangan dari YouTube Ruang Guru melalui program *Clash of Champions* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Episode 2 dari *Clash of Champions* yang tayang pada 30 Juni 2024 mendapat jumlah penonton lebih sedikit daripada episode 1. Episode 2 mendapat 8.700.000 lebih penayangan, 419 ribu lebih *like* dan 15 ribu lebih komentar. Tak hanya episode 1 saja yang mendapat berbagai komentar positif, meskipun jumlah komentar episode 2 lebih sedikit dari pada episode 1, tetapi episode 2 juga mendapat banyak komentar positif tentang hal yang dirasakan penonton terkait motivasi belajarnya yang meningkat setelah menonton tayangan *Clash of Champions*. Salah satu contoh komentar tersebut dari pemilik akun yang bernama @christinasimarmata9281 yang menulis “*Gw try buat ngitung sama kaya soalnya aja udah gagal, sampe ngomong ke diri sendiri harus bisa, dang w ngitung ngulang akhirnya dapat*”

juga. Sebenarnya kita itu pintar guys cuman karena malas aja jadi ngerasa g bisa. Semua itu tergantung dari diri kitanya". Dari komentar remaja tersebut dia menceritakan pengalamannya mengerjakan soal-soal yang ada di *Clash of Champions*, meskipun mengalami kegagalan dalam mengerjakan, berkat menonton acara tersebut dia menjadi semangat dan mencoba terus hingga akhirnya dia berhasil menemukan jawaban. Dari komentar tersebut dapat disimpulkan bahwa episode 2 *Clash of Champions* juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Episode 3 yang tayang pada tanggal 6 Juli 2024 mendapat sedikit lebih banyak penonton daripada episode 2. Di episode 3 mendapat 8.800.000 lebih penonton, 363 ribu *like* dan 11 ribu lebih komentar. Isi komentar dari episode 3 juga mendapat banyak komentar positif yang membagikan pengalaman meningkatnya motivasi belajar setelah menonton *Clash of Champions*. Salah satu contoh adalah komentar dari akun yang bernama @akari8175 yang menuliskan "*Ada yang sama ga si semenjak nonton Clash of Champion jiwa ambis itu langsung keluar kayak "Aku harus bisa juga kayak mereka"*". Dari komentar tersebut, dia membagikan pengalamannya yaitu jiwa kompetisinya meningkat setelah menonton beberapa episode *Clash of Champions*. dia mengungkapkan bahwa dia ingin menjadi seperti mereka. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar remaja tersebut meningkat setelah menonton tayangan YouTube *Clash of Champions*.

Clash of Champions episode ke 4 yang tayang pada 7 Juli 2024 ini mendapat penonton sekitar 8.600.000, 300 ribu lebih *like* dan 11 ribu lebih komentar. Salah satu komentar yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa ada pada salah satu komentar dari akun yang bernama @lasriwidarni yang menulis "*Gw nonton ini tiba-tiba aja muncul jiwa ambis dalam iri, jadi rajin belajar, kepengen kaya mereka, orang orang pintar dan hebat, semoga acara ini berlanjut terus menerus yaa, karena ini tuh bener bener bermotivasi banget buat kita, keren ruang guru*". Dari komentar tersebut dapat dilihat bahwa remaja tersebut merasa termotivasi berkat tayangan *Clash of Champions*, setelah menonton tayangan tersebut, dia menjadi ambisius dan semakin rajin belajar. Dengan menonton tayangan YouTube *Clash of Champions*, membuat yang awalnya tidak ada jiwa ambisius dan semangat belajar tetapi setelah menonton acara tersebut jiwa kompetisi dan motivasi belajar seseorang bertambah.

Episode ke 5 *Clash of Champions* yang tayang pada tanggal 13 Juli 2024 mendapat penonton lebih sedikit dari beberapa episode sebelumnya, episode 5 mendapat kurang lebih 7.600.000 penonton, 288 ribu *like* dan 9,1 ribu komentar. Komentar di episode 5 ini kebanyakan membahas tentang sikap yang diambil peserta *Clash of Champions* ketika mereka menghadapi kegagalan dalam sebuah tim. Banyak dari mereka belajar dari sikap-sikap peserta *Clash of Champions*. Hal ini dapat dilihat dari komentar @lisdaindriani4935

yang mengatakan “*Bedanya mereka walaupun kalah mereka tidak menyalahkan yang lain tapi mereka evaluasi diri sendiri. Yang bully sama nyinyir mereka cuma orang-orang yang iri dengki*”. Dari komentar tersebut dapat disimpulkan tayangan *Clash of Champions* tidak hanya membawa dampak positif untuk menaikkan motivasi belajar siswa tetapi juga mengajarkan pendidikan karakter siswa. Seperti yang dikatakan remaja tersebut, bahwa seharusnya ketika kita mengalami kegagalan dalam sebuah tim kita seharusnya evaluasi diri sendiri bukan malah menyalahkan anggota lainnya.

Episode ke 6 program *Clash of Champions* yang tayang pada tanggal 20 Juli 2024 mulai mengalami penurunan penonton. Pada episode 6 ini jumlah penonton adalah 6.000.000 penonton, 203 ribu *like* dan 8,5 ribu komentar. Banyak komentar positif di episode 6 ini, banyak dari mereka menyuarakan dukungan untuk peserta favoritnya, selain itu mereka juga memuji sifat-sifat peserta. Banyak dari mereka juga termotivasi untuk melanjutkan pendidikan. Seperti salah satu komentar dari akun yang bernama @nsvian3154 dia mengatakan “*Percayalah Indonesia sudah punya pemuda pemudi penerus bangsa yg terbaik dan yg akan membangun Indonesia ke arah lebih baik lagi kedepannya 👍 semoga makin memotivasi anak muda sekarang 🙏*”. Dari komentar tersebut terlihat bahwasanya banyak dukungan positif dari masyarakat Indonesia mengenai program *Clash of Champions* yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia. Selain itu, dengan adanya tontonan yang bernilai edukatif diharapkan dapat memotivasi anak muda sekarang untuk mengembangkan setiap kemampuan yang dimilikinya sebagai bekal perwujudan Indonesia Emas 2045.

Pada episode 7 yang tayang pada tanggal 27 Juli 2024, *Clash of Champions* mendapat 5.000.000 penonton, 139 ribu *like* dan 4,6 ribu lebih komentar. Masih banyak komentar positif yang ditemui di episode 7 ini, banyak dari mereka mengharapkan Ruang Guru untuk terus membuat acara seperti ini. Ada salah satu komentar dari salah satu akun yang bernama @zeronozoro yang mengatakan “*Semoga yang nonton ketuluran pinter*”. Dari komentar tersebut menunjukkan bahwa banyak penonton yang ingin menjadi pintar seperti peserta *Clash of Champions*. Keinginan mereka untuk bisa seperti mereka menunjukkan bahwa tayangan YouTube *Clash of Champions* memberikan pesan tersendiri bagi penonton, di mana penonton menjadi termotivasi untuk bisa seperti peserta *Clash of Champions*.

Episode 8 yang tayang pada tanggal 28 Juli 2024, tayangan *Clash of Champions* mendapat sedikit penonton daripada 7 episode sebelumnya. Jumlah penonton pada episode ini adalah 4.500.000, mendapat 113 ribu *like* dan 3,5 ribu komentar. Meskipun penontonya terus berkurang tetapi masih banyak ditemukan komentar-komentar positif yang mendukung program ini dikarenakan mereka merasa mendapat motivasi setelah melihat tayangan *Clash of Champions*. Hal ini dapat dilihat dari komentar akun @islahulanwar yaitu “*Apresiasi*

setinggi tingginya untuk tim belakang layar yang telah membuat acara sekeren ini. Di tengah banyaknya konten-konten yang ga berfaedah. Good job ruang guru dan tim.semoga acara seperti ini terus berlanjut di tahun-tahun berikutnya. Agar lebih banyak anak bangsa yang lebih termotivasi dalam belajar". Dari komentar tersebut dapat dilihat harapan penonton supaya program *Clash of Champions* terus dilanjutkan karena membawa dampak positif bagi penonton seperti meningkatnya motivasi untuk belajar bagi penonton.

Episode 9 yang tayang pada tanggal 3 Agustus 2024 memiliki jumlah penonton kurang lebih 4.100.000, 117 ribu *like* dan 6 ribu komentar. Banyak komentar positif yang ditulis penonton setelah melihat *Clash of Champions* ini, bahkan ada salah satu penonton yang membagikan kisahnya yang merasa bahwa motivasi belajarnya bertambah setelah melihat tayangan tersebut. Contohnya adalah komentar dari akun yang bernama @pratiwiindahsari-eu8mz yang menulis "*Aku semenjak nonton COC jujur aku tuh setiap pelajaran matematika masuk ke kelasku akutuh excited banget kayak aku bisa ngerjain soal ini dan benar aja aku bisa walaupun buat rumus baru hahaha tapi jawabannya benar dan aku suka banget sih sma kak xaviera ama Shakira kayak mereka ini jenius banget tau nggak? Aku pengen banget jadi kayak mereka. Doain aku ya teman-teman semoga aku bisa ke korea dan bisa masuk universitas favoritku yaitu SNU (Seoul National University)*". Dalam komentar tersebut dapat dilihat bahwa dia merasa termotivasi berkat tayangan COC dan dia ingin lebih giat belajar untuk menggapai cita-citanya berkuliah di Korea. Hal tersebut menunjukkan bahwa tayangan *Clash of Champions* memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar seseorang.

Episode 10 *Clash of Champions* yang tayang pada tanggal 10 Agustus 2024 mendapat penonton kurang lebih 3.400.000 penonton, 112 ribu *like* dan 10 ribu komentar. Dalam tayangan episode 10 ini kebanyakan komentarnya membahas tentang salah satu peserta *Clash of Champions*. Tetapi masih banyak ditemui juga komentar yang mendukung acara tersebut karena memberikan motivasi belajar terhadap penonton. Contohnya adalah komentar dari salah satu akun yang bernama @ayatmfp658 yang menuliskan "*Berharap akan ada season 2 Clash of Champion. Senang dan tetap setia menunggu setiap jumat datang (sampe bela-belain instal apps ruangguru). Menikmati setiap keseruan dan ketegangan yang dihadapi oleh peserta. Balik lagi Kadit always shows his best effort, walaupun akhirnya it's not his time but l'il stay as his biggest fan. Akan tetapi juga sekaligus sedih karena bentar lagi acara ini berakhir. Kesenangan yang berfaedah bentar lagi hilang. Yuk bisa yuk, season 2 COC*". Dalam komentar tersebut dia mengatakan harapannya supaya acara ini dilanjutkan sampai season 2, karena baginya acara ini membawa dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajarnya dan dia merasa bahwa *Clash of Champions* adalah tontonan yang bermutu yang membawa dampak baik bagi pendidikan di Indonesia.

Episode terakhir dari *Clash of Champions* adalah episode 11 yang tayang pada tanggal 17 Agustus 2024 dan *live* dari Balai Sarbini. Pada episode terakhir ini mendapat penonton 3.700.000 penonton, 158 ribu *like* dan 12 ribu komentar. Dalam video ini banyak sekali ditemukan komentar yang puas dengan tayangan *Clash of Champions*, banyak yang mengharapkan konten seperti *Clash of Champions* dilanjutkan atau diadakan lagi. Seperti komentar dari @niaagustina-k5r yang menuliskan “*Dear ruang guru tolong adain konten konten kaya gini. Ini bener bener bermanfaat buat anak anak. Bikin wawasan anak lebih banyak. Ilmu yang didapat jadi makin bertambah. Dari aku ini seru banget sih liatnya. Kaya ga nyangka aja peserta COC ini semua keren*”. Dalam komentar tersebut dia mengungkapkan bahwa tontonan ini bermanfaat dan menambah wawasan kepada anak-anak yang menonton serta banyak ilmu yang dapat diambil dari menonton acara *Clash of Champions*. Dari komentar tersebut dapat diketahui bahwa dengan adanya program *Clash of Champions* dapat memberikan pengaruh kepada siswa untuk termotivasi dalam belajar melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil di atas didapatkan bahwa tayangan *Clash of Champions* dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini bisa dilihat dari berbagai komentar yang ada pada setiap episode *Clash of Champions*. Menurut Naila et al., (2025) menonton *Clash of Champions* dapat mempengaruhi motivasi belajar baik intrinsik atau ekstrinsik. Menurut penelitian Lestari & Darmawan (2024) siswa termotivasi karena pesan yang disampaikan oleh peserta dari *Clash of Champions*, pesan tersebut seperti tips tetap tenang saat mendapat kesulitan, semangat belajar, lebih giat belajar, hingga pesan untuk tetap fokus dalam belajar. Menurut Safrida et al., (2024) minat belajar seseorang dapat dipengaruhi dengan stimulus yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. *Clash of Champions* merupakan acara yang menyajikan konten menarik yang menggabungkan edukasi dan kompetisi, yang mana hal tersebut membuat siswa tertarik untuk menonton dan tertantang untuk bisa seperti mereka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil di atas yang diperoleh dari channel YouTube Ruang Guru per tanggal 15 Desember 2024, dapat diketahui bahwasanya program *Clash of Champions* yang diadakan oleh Ruang Guru dengan disutradarai Iman Usman telah menarik perhatian masyarakat Indonesia, mulai dari kalangan siswa maupun orang tua. Program tersebut tidak hanya bertujuan untuk menguji kemampuan akademik akan tetapi juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama tim, keberanian dalam menghadapi tantangan, dan kedisiplinan (Assalamah, 2024). *Clash of Champions* telah berhasil untuk menyadarkan berbagai kalangan mengenai pentingnya pendidikan. Melalui kompetisi yang

menonjolkan prestasi akademik dan pengembangan keterampilan, program ini menekankan bahwa pendidikan bukan sekadar formalitas melainkan fondasi yang esensial untuk meraih kesuksesan (Khairunnisa & Ningrum, 2024).

Dari 11 komentar yang diambil dari channel YouTube Ruang Guru, mereka memberikan komentar positif terhadap program *Clash of Champions*. Kebanyakan dari mereka menganggap bahwa *Clash of Champions* memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan di Indonesia terutama dalam menumbuhkembangkan motivasi siswa untuk belajar. Motivasi sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, terutama dalam hal belajar. Hal tersebut dikarenakan, dengan adanya motivasi belajar dari diri siswa, diharapkan dapat menumbuhkan perhatian dalam melakukan sesuatu, sehingga dapat melakukannya dengan penuh ketekunan dan mampu berkonsentrasi, tidak mudah bosan terhadap apa yang di pelajari dan pada akhirnya akan memberikan hasil belajar yang lebih baik (Mangangantung et al., 2022). Motivasi belajar dapat berasal dari diri sendiri maupun orang lain seperti orang tua, guru maupun teman. Seseorang yang memiliki motivasi belajar akan merasa semangat dan senang ketika belajar, namun seseorang yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan merasa bosan ketika belajar (Siregar et al., 2024). Selain itu, motivasi juga dapat muncul dari tontonan yang dilihat oleh anak, salah satunya yaitu tayangan YouTube *Clash of Champions*.

Melalui tayangan *Clash of Champions*, mengandung sebuah pesan yaitu memberikan motivasi kepada penonton khususnya siswa untuk lebih peka dan peduli terhadap pendidikannya. Terutama dalam hal memahami materi pelajaran, baik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, matematika, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan pelajaran lainnya. Namun, sering dijumpai siswa menyepelekan mata pelajaran tertentu karena dianggap sulit. Sebagai contoh, kebanyakan dari kalangan siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan harus hafal rumus-rumus. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Faelasofi dalam Wibowo et al., (2022), Sebagian besar siswa masih menganggap matematika mengandung banyak hafalan sehingga mereka hanya sekedar mampu untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, sejak adanya tayangan YouTube *Clash of Champions*, mereka menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang harus ditaklukkan, yaitu dengan semangat dalam belajar dan tidak boleh malas-malasan. Selain itu, banyak penonton dari kalangan siswa yang menginginkan agar program *Clash of Champions* tetap ada dan ditayangkan di layar televisi. Hal ini menunjukkan bahwa program *Clash of Champions* telah memiliki tempat tersendiri bagi penonton karena banyaknya manfaat dan nilai edukasi yang ada di dalam program tersebut.

Dengan adanya tayangan YouTube *Clash of Champions* diharapkan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar sehingga kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya dapat berkembang. Oleh karena itu, siswa sebagai generasi penerus bangsa dan sebagai bekal perwujudan Indonesia Emas 2045 harus mampu menggunakan media sosial dengan bijak dalam memilah dan memilih konten yang akan ditonton, karena hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu, khususnya dalam hal belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tayangan *Clash of Champions* Ruang Guru telah berhasil menarik dunia pendidikan dengan inovasinya yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Banyak penonton terutama dari kalangan siswa memberikan komentar positif dengan membagikan pengalamannya pribadi terkait meningkatnya motivasi belajar, keinginan berprestasi, serta menanamkan nilai-nilai kerja sama tim. Selain itu, dapat dilihat dari setiap episode mulai dari episode 1 sampai episode terakhir yaitu episode 11 dari tayangan *Clash of Champions* mendapat banyak komentar positif dan mengungkapkan bahwa mereka merasa termotivasi untuk belajar. Dari 11 komentar yang telah dipilih menunjukkan bahwa tayangan *Clash of Champions* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya *Clash of Champions* yang memberikan nilai edukatif dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan Indonesia di tengah maraknya tontonan non edukatif.

Diharapkan agar program *Clash of Champions* terus dikembangkan dan dapat menjangkau lebih banyak siswa dari berbagai latar belakang sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini merekomendasikan agar dari kalangan siswa lebih selektif dalam memilih tontonan di media sosial terutama dari platform YouTube. Salah satu tayangan yang memiliki nilai edukatif yaitu YouTube Ruang Guru dengan program *Clash of Champions*. Tayangan tersebut tidak hanya ditonton kemudian dilupakan oleh kalangan siswa, akan tetapi diharapkan setiap pesan yang disampaikan dapat diterapkan dalam proses menuntut ilmu.

Daftar Pustaka

- Assalamah, T. M. (2024). Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru Viral Marketing Strategy Through Edutainment Content Clash of Champions by Ruangguru. *JCOMMSCI - JOURNAL OF MEDIA AND COMMUNICATION SCIENCE*, 7(3). <https://doi.org/10.1080/019722409032.....154>
- Bumantara, B., Cahyani, B. H., & CK, B. H. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan YouTube Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas

VI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 3968–3708.

- Handayani, M. F. (2020). *Pengaruh Media Sosial YouTube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Lawanggintung 1 Bogor*. Universitas Djuanda Bogor.
- Hendar, Tanjung, R., Arini, D. A., Syahid, A., & Rudiyan. (2022). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 1–10.
- Khairunnisa, D. R., & Ningrum, O. V. (2024). *Menembus Batas Prestasi: Dampak Clash of Champions pada Dunia Pendidikan Indonesia*. <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2024/08/19/menembus-batas-prestasi-dampak-clash-of-champions-pada-dunia-pendidikan-indonesia/>
- Lestari, R. A., & Darmawan, P. (2024). *ANALISIS DAMPAK GAME SHOW CLASH OF CHAMPIONS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KALANGAN GEN-Z*. 135–151.
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942>
- Milala, D., Walujan, M., & Pangalila, T. (2024). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Turnoutou Social Science Journal*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.61476/eydc9b25>
- Monica, T. T., & Chontina, S. (2022). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa di Kalangan Pelajar. *MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 14–21.
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588>
- Naila, L. Z., Hariyanti, U., & Rahman, K. (2025). *Analisis Pengaruh Program Edukatif Clash of Champions Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 2 Kota Malang*. 9(3), 1–10.
- Nasem, Chabibah, N., & Melaniadari, I. (2023). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 MI. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(2), 145–153.
- Panggabean, A. D. (2024). *Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024*. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Putra, L. D., & Nursanti, S. E. (2023). Efektivitas Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Youtube Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 741–750. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4783>
- Roy, S. K. (2023). YouTube's influential factors for academic achievement: A two-stage approach. *Telematics and Informatics Reports*, 10(February), 100060. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100060>
- Safrida, Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Metode Game Based

- Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060799 Medan Labuhan. *TEMATIK: JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN DASAR*, 3(1), 93–96.
- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., & Tjahjono, P. E. (2018). The Effectiveness of Youtube as a Student Learning Media (Study at the Faculty of Social and Political Sciences, University of Bengkulu). *Record and Library Journal*, 4(2), 81–91. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/RLJ>
- Setyawan, D., Lukito, R., & Sirojudin, W. (2022). Pengaruh Tayangan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Matematika pada Anak Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 59–68.
- Simatupang, S. S., & Prastowo, A. (2025). Model Pembelajaran Digital Berbasis Youtube untuk Membangun Motivasi Belajar Siswa di SD IT Bina Insan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 6(2), 139–147.
- Siregar, A., Pasaribu, A., Asmaida, Dwizar, M. F., Rahmadani, R., Harahap, A. D., Ujung, N., & Putri, Z. (2024). Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Klasikal di SD Negeri 105424 Desa Bukit Cermin. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01).
- Sri Annisa, I., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAalisis>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tepu Sitepu & Rita. (2017). Jurnal Pendidikan Bahasa. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 67–73.
- Tolkach, D., & Pratt, S. (2021). Travel Professors: A YouTube channel about tourism education & research. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 28(September 2020), 100307. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100307>
- Utami, F. T., & Zanah, M. (2021). Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.53696/27219283.64>
- Wibowo, S., Anggraini, S. P., Sunaryo, S., Sugevin, W., Nirwana, R. C., & Yuniawatika, Y. (2022). Program Mathematics Ethnic Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauman. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 520–530. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16666>
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>