



Dampak Menonton Tayangan *Clash of Champions* Ruangguru Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi di Kabupaten Karawang

Narti Oktavia¹, Ummu Salamah², Iis Zilfah Adnan³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Indonesia,
oktavianarti47@gmail.com

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Indonesia,
ummu.salamah@uniga.ac.id

³Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut, Indonesia,
iiszilfahadnan@uniga.ac.id

Corresponding Author: oktavianarti47@gmail.com¹

Abstract: Higher education plays a crucial role in improving the quality of human resources. However, according to data, the level of public participation in education in Indonesia, particularly in Karawang Regency, remains relatively low. One innovative approach to foster interest in pursuing further education is the use of edutainment media that combines educational and entertainment elements, such as the Clash of Champions program by Ruangguru. This study aims to analyze the effect of this program on high school students' interest in continuing their education to the tertiary level. The theoretical framework applied is Albert Bandura's Social Learning Theory, which emphasizes four components of observational learning: attention, retention, reproduction, and motivation. This research employs a quantitative survey method using a questionnaire and applies quota sampling, involving 60 twelfth-grade students from SMA Negeri 1 Tirtajaya. The results indicate that all dimensions of the theory are at a relatively high category. The correlation analysis indicates a strong and positive relationship between exposure to the Clash of Champions program and students' interest in pursuing higher education. These findings suggest that educational programs designed with entertainment elements can effectively increase students' motivation to continue their studies.

Keywords: Higher Education, Edutainment, Educational Interest, Clash Of Champions, Ruangguru.

Abstrak: Pendidikan tinggi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Namun, berdasarkan data, tingkat partisipasi masyarakat Indonesia dalam pendidikan, khususnya di Kabupaten Karawang, masih tergolong rendah. Salah satu inovasi untuk menumbuhkan minat melanjutkan pendidikan adalah penggunaan media *edutainment* yang menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan, seperti tayangan *Clash of Champions* dari Ruangguru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tayangan tersebut

terhadap minat siswa SMA untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi. Teori yang digunakan adalah Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura yang menekankan empat komponen pembelajaran melalui pengamatan, yaitu *attention, retention, reproduction*, dan *motivation*. Metode yang digunakan adalah survei kuantitatif melalui kuesioner, dengan teknik sampling kuota, melibatkan 60 siswa kelas 12 SMA Negeri 1 Tirtajaya. Hasil penelitian menunjukkan seluruh dimensi teori berada pada kategori cukup tinggi. Analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara paparan program *Clash of Champions* dengan minat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa program pendidikan yang dikemas dengan elemen hiburan dapat secara efektif meningkatkan motivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan.

Kata kunci: Pendidikan Tinggi, Hiburan Edukatif, Minat Pendidikan, *Clash of Champions*, Ruangguru.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar paling penting dalam proses pembangunan suatu bangsa (Satria et al., 2025). Seiring perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dan pengembangan keterampilan, pendidikan juga telah mengalami perluasan makna sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan hidup, memenuhi kebutuhan, serta mengoptimalkan potensi individu (Citriadin, 2019). Pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan tinggi, dewasa ini tidak lagi terbatas sebagai media untuk memperoleh ilmu dan keterampilan, tetapi juga memainkan peran penting sebagai sarana menuju berbagai peluang karier yang lebih baik dimasa depan. Namun demikian, tingkat partisipasi masyarakat Indonesia dalam jenjang pendidikan tinggi masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dapat terlihat di Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Berdasarkan data dari Databoks yang dirilis pada tahun 2025, hanya 3,97% penduduk Karawang yang tercatat menempuh pendidikan hingga jenjang perguruan tinggi per tahun 2024 (Fadhlurrahman, 2025).

Tabel 1. Proporsi Penduduk Kabupaten Karawang Berdasarkan Jenjang Pendidikan (Desember, 2024)

| Jenjang Pendidikan | Proporsi Penduduk (%) |
|--------------------|-----------------------|
| D1 dan D2 | 0,16 |
| D3 | 1,03 |
| S1 | 2,65 |
| S2 | 0,13 |
| S3 | 0,007 |

Sumber: Databoks, 2025

Rendahnya persentase proporsi tersebut mencerminkan tantangan signifikan dalam pengembangan potensi sumber daya manusia didaerah tersebut. Sebagai konsekuensinya, penguatan akses, mutu, dan relevansi pendidikan tinggi di Kabupaten Karawang menjadi sangat penting guna mendukung daya saing masyarakat dalam menghadapi dinamika sosial dan ekonomi yang terus berkembang. Untuk mendorong peningkatan partisipasi masyarakat pada jenjang pendidikan tinggi, diperlukan strategi yang dikembangkan secara modern dan selaras dengan karakter generasi muda saat ini. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah penggunaan media *edutainment*, yaitu penyampaian materi pendidikan yang dikemas secara menarik dengan menggabungkan unsur hiburan. Ruangguru berperan sebagai pelopor pengembangan konsep tersebut melalui platform digitalnya di Indonesia. Sejak didirikan pada April 2014 oleh Adamas Belva Syah Devara, selaku Chief Executive Officer (CEO), dan Muhammad Iman Usman, sebagai Chief Product Officer (CPO), Ruangguru berfokus pada pengembangan berbagai layanan berbasis digital untuk mendukung proses

pembelajaran, termasuk video pembelajaran interaktif, bimbingan belajar daring, pelatihan bagi pendidik, dan platform manajemen sekolah. Pada tahun 2024, Ruangguru meluncurkan program *Clash of Champions* yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa proses belajar bisa dikemas dengan cara yang lebih seru, kompetitif, sekaligus tetap edukatif. Program ini melibatkan mahasiswa dari universitas ternama dunia seperti NUS, NTU, Yale, dan KAIST, serta kampus-kampus unggulan di Indonesia seperti UGM, ITB, UI, BINUS, ITS, UNAIR, dan lainnya (IndoConnect, 2024).



Gambar 1. Program *Clash of Champions* Ruangguru

Sumber: Instagram @ruangguru, 2025

Program *Clash of Champions* ditayangkan mulai 29 Juni hingga 17 Agustus 2024 melalui aplikasi Ruangguru, serta disiarkan melalui YouTube sehingga menjangkau penonton yang lebih luas. Setiap episodenya menampilkan tantangan berbasis logika, matematika, daya ingat, dan strategi, seperti "*Extreme Addition*", "*Cryptarithm War*", dan "*Memory Madness*", yang menguji ketahanan mental dan kecerdasan emosional para peserta. Selain itu, program ini juga melibatkan pengguna secara aktif melalui fitur *Leaderboard* diaplikasi Ruangguru, dimana pengguna bisa mengikuti kuis interaktif, mengumpulkan poin *Starchamps*, dan memenangkan berbagai hadiah menarik (IndoConnect, 2024). Namun, meskipun *Clash of Champions* memperoleh respons positif secara nasional, kajian akademik mengenai dampaknya terhadap minat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, masih terbatas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengkaji topik berjudul "Dampak Menonton Tayangan *Clash of Champions* Ruangguru Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi di Kabupaten Karawang".

Peneliti mengidentifikasi sejumlah studi terdahulu yang berkaitan dengan topik dampak menonton tayangan *Clash of Champions* terhadap minat melanjutkan pendidikan. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, berikut adalah temuan yang terkait:

Pertama, penelitian berjudul "Pengaruh Terpaan Tayangan YouTube Ruang Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa". Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan YouTube Ruangguru sebagai sarana penyampaian informasi terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Kamandaka Bogor, terutama terkait rendahnya nilai Ujian Nasional. Penelitian ini juga membandingkan penggunaan YouTube Ruangguru dengan aplikasi berbayar Ruangguru, menilai aspek biaya dan kemudahan akses. Penelitian terdahulu ini menggunakan *Uses and Gratification Theory* dari Herbert Blumer (1974) sebagai landasan analisis dan menerapkan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Hasilnya, terdapat pengaruh signifikan antara variabel terpaan tayangan YouTube Ruangguru terhadap variabel aktivitas belajar siswa, dengan kontribusi pengaruh sebesar 35,8 persen (Indrawan et al., 2022).

Kedua, penelitian berjudul "Pengaruh YouTube Atta Halilintar Terhadap Motivasi Bagi Mahasiswa". Latar belakang penelitian ini adalah tingginya minat generasi muda untuk menjadi *content creator* di YouTube, terinspirasi oleh figur terkenal seperti Atta Halilintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh intensitas menonton, isi pesan, dan daya tarik tayangan YouTube Atta Halilintar terhadap motivasi mahasiswa menjadi

seorang *YouTuber*. Landasan teori yang diadopsi dalam penelitian terdahulu ini adalah Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura (1977), dan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian mengungkap bahwa ketiga faktor tersebut memberikan pengaruh besar secara bersamaan terhadap motivasi mahasiswa, dengan kontribusi intensitas sebesar 0,56 persen, isi pesan sebesar 3,88 persen, dan daya tarik tayangan memberikan kontribusi sebesar 16,48 persen (Eriyawati et al., 2020).

Ketiga, penelitian berjudul "Pengaruh Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) di YouTube Terhadap Perilaku Imitasi Anak". Penelitian ini didasari oleh kebutuhan untuk memahami peran tayangan edukatif dalam membentuk perilaku positif pada anak usia dini, terutama kebiasaan mencuci tangan yang penting pada saat pandemi Covid-19 berlangsung. Penelitian terdahulu ini mengacu pada Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura (1977). Pendekatan yang dipilih dalam penelitian terdahulu ini adalah deskriptif kuantitatif dengan tipe eksplanatif untuk mengukur sejauh mana tayangan tersebut memengaruhi perilaku imitasi anak. Hasil penelitian menunjukkan korelasi positif antara terpaan tayangan dan perilaku imitasi, dengan koefisien korelasi sebesar 0,427 dan persamaan regresi $Y=46,328+0,797X$. Serta, Koefisien determinasi R Square sebesar 0,182 yang menunjukkan bahwa tayangan "Cuci Tangan Yuk" berkontribusi terhadap perilaku imitasi sebesar 18,2 persen (Luviani & Delliana, 2020).

Teori Pembelajaran Sosial

Penelitian ini berlandaskan pada Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning*) dari Albert Bandura (1977). Teori Pembelajaran Sosial berkembang dari Teori Pembelajaran Perilaku Tradisional (Behavioristik) (Lesilolo, 2019), dengan memberikan fokus pada proses pengamatan dan imitasi terhadap perilaku orang lain sebagai bagian dari proses belajar (Warini et al., 2023). Lebih jauh, Bandura menekankan bahwa faktor-faktor eksternal, seperti media massa atau lingkungan memainkan peran signifikan dalam memengaruhi pembelajaran dan motivasi individu. Pembelajaran Sosial terdiri atas empat komponen utama, yaitu *attention* (memperhatikan), *retention* (menyimpan), *reproduction* (memproduksi gerakan), dan *motivation* (motivasi) (Wahyuni & Fitriani, 2022). Dalam penelitian ini, siswa yang menonton tayangan *Clash of Champions* diasumsikan terpapar model peran mahasiswa berprestasi yang ditampilkan sebagai peserta kompetisi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak tayangan *Clash of Champions* terhadap minat siswa SMA Negeri 1 Tirtajaya untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Dengan menganalisis respon siswa terhadap program *Clash of Champions*, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman mengenai efektivitas media edukatif dalam memotivasi siswa untuk mengejar pendidikan lebih tinggi, serta memperkaya literatur tentang peran media dalam membentuk aspirasi pendidikan di Kabupaten Karawang.

METODE

Peneliti menggunakan metode survei kuantitatif yang melibatkan pemilihan sampel dari populasi tertentu melalui pemanfaatan kuesioner sebagai alat utama dalam memperoleh data. Metode ini digunakan untuk menganalisis fenomena yang mencakup aspek perilaku individu maupun kelompok (Yuliani & Supriatna, 2023). Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tirtajaya yang terletak di Jalan Raya Sumurlaban, Desa Sumurlaban, Kecamatan Tirtajaya, Kabupaten Karawang. Penelitian ini memfokuskan populasi pada siswa kelas 12 SMA Negeri 1 Tirtajaya tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 133 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling kuota, dimana penentuan sampel didasarkan pada proporsi karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelum pengambilan sampel. Metode ini sering digunakan dalam penelitian survei untuk memastikan bahwa setiap kelompok dalam populasi mendapat representasi yang cukup

(Subhaktiyasa, 2024). Dari total populasi sebanyak 133 siswa, 45 persen diantaranya dipilih sebagai sampel, sehingga diperoleh 60 siswa yang memenuhi kriteria penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Peneliti mengawali penelitian ini dengan menganalisis karakteristik responden untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai latar belakang mereka, sehingga analisis data dapat dilakukan secara lebih terarah. Mengacu pada data hasil kuesioner yang dikumpulkan dari 60 responden penonton tayangan *Clash of Champions*, peneliti melakukan pengelompokan responden ke dalam dua kategori utama, yaitu berdasarkan jenis kelamin dan jurusan. Pengelompokan berdasarkan usia tidak dilakukan karena seluruh responden berada dalam rentang yang sama, yaitu 17-18 tahun, sehingga kelompok usia dalam penelitian ini bersifat homogen. Dengan demikian, analisis lebih difokuskan pada variabel lain yang lebih beragam, yaitu jenis kelamin dan jurusan, yang akan dijelaskan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden

| Karakteristik Responden | Frekuensi | Presentase |
|-------------------------|-----------|------------|
| Jenis Kelamin | Perempuan | 47 |
| | Laki-laki | 13 |
| Jurusan | IPA | 46 |
| | IPS | 14 |

Sumber: Olah data kuesioner, 2025

Karakteristik responden dalam penelitian ini, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2, meliputi dua kategori utama, yaitu jenis kelamin dan jurusan. Dari total 60 responden yang terlibat, sebanyak 47 orang atau 78,3% merupakan perempuan, sedangkan 13 responden atau 21,7% merupakan laki-laki. Data ini mengindikasikan bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin tidak merata, dengan proporsi perempuan yang mendominasi secara jumlah dibandingkan laki-laki. Selain jenis kelamin, karakteristik responden juga diklasifikasikan berdasarkan jurusan akademik. Sebagian besar responden, yaitu 46 orang atau 76,7% berasal dari jurusan IPA, sedangkan 14 orang atau 23,3% berasal dari jurusan IPS. Dengan demikian, dalam penelitian ini, mayoritas responden merupakan dari jurusan IPA, sementara jurusan IPS memiliki jumlah responden yang lebih sedikit.

Selanjutnya, untuk menginterpretasikan hasil penelitian dari jawaban responden terhadap kuesioner, diperlukan acuan penilaian atas skor yang diperoleh. Kriteria interpretasi skor pada penelitian ini didasarkan pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018) yang akan dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

| Skor | Kriteria Penilaian | Persentase |
|-----------|--------------------|------------|
| 0 – 97 | Sangat Rendah | 20% |
| 98 – 194 | Rendah | 40% |
| 195 – 291 | Cukup Tinggi | 60% |
| 292 – 388 | Tinggi | 80% |
| 389 – 485 | Sangat Tinggi | 100% |

Sumber: (Adnan et al., 2020)

Hasil penelitian variabel X dimulai dari dimensi *attention* yang terdiri dari sembilan instrumen pernyataan. Dari 60 responden, diperoleh total skor kumulatif sebesar 2155 dengan rata-rata 239,44, yang masuk dalam rentang kategori cukup tinggi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa responden memiliki perhatian yang cukup besar terhadap tayangan *Clash of Champions*, dengan perhatian tertinggi ditunjukkan pada aspek detail tayangan, berdasarkan instrumen pernyataan nomor tiga yang mencapai skor kumulatif 246. Pada dimensi *retention* yang menggunakan lima instrumen pernyataan, diperoleh skor kumulatif sebesar 1177 dengan rata-rata 235,4. Nilai ini termasuk dalam kategori cukup tinggi, yang mengindikasikan bahwa responden memiliki daya ingat yang cukup kuat terhadap tayangan. Instrumen pernyataan dengan skor tertinggi adalah pernyataan nomor lima, yang

menggambarkan bahwa responden memahami materi dan pesan yang disampaikan oleh tayangan *Clash of Champions* dengan cara menghubungkan materi tayangan dengan pengalamannya sendiri.

Penelitian pada variabel Y diawali dengan dimensi *reproduction* yang mencakup sembilan instrumen pernyataan. Total skor kumulatif yang diperoleh sebesar 2195 dengan rata-rata 243,8, menunjukkan bahwa responden cukup mampu mengubah hasil pengamatannya menjadi perilaku nyata sesuai model yang diamati. Instrumen dengan skor kumulatif tertinggi adalah pernyataan nomor sembilan, yang menunjukkan bahwa responden mengalami peningkatan kepercayaan diri setelah menonton tayangan. Terakhir, pada dimensi *motivation* yang memuat delapan instrumen pernyataan, diperoleh total skor kumulatif sebesar 1999 dengan rata-rata 249,8. Skor ini termasuk dalam kategori cukup tinggi, yang menunjukkan bahwa tayangan memberikan penguatan dan motivasi yang cukup kuat kepada responden. Aspek yang paling memperkuat motivasi responden adalah keyakinan tentang pentingnya pendidikan tinggi dan dorongan untuk meraih prestasi akademik, sebagaimana tercermin dari skor tertinggi pada pernyataan nomor satu dan nomor empat.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap seluruh item pertanyaan. Validitas diuji guna memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur variabel yang dituju secara tepat. Adapun uji reliabilitas dilakukan untuk menilai mengenai data yang dihasilkan dari instrumen tersebut dapat dipercaya dan memiliki konsistensi yang tinggi (Darma, 2021).

Berdasarkan hasil pengujian seluruh item dalam instrumen penelitian menunjukkan nilai korelasi yang melebihi nilai dari r-tabel sebesar 0,254. Artinya, seluruh instrumen pertanyaan dinyatakan valid dan sesuai untuk mengukur variabel penelitian. Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,903, yang berada diatas standar minimal 0,60. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Setiawan & Yosepha, 2020). Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov sebagai teknik untuk menguji distribusi data. Penentuan apakah data berdistribusi normal dalam uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed), jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak normal, sedangkan jika $> 0,05$ maka data dianggap berdistribusi normal (Thein et al., 2021).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 60 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 3.62334241 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .089 |
| | Positive | .085 |
| | Negative | -.089 |
| Test Statistic | | .089 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |

Sumber: Olah data SPSS, 2025

Nilai signifikansi yang dihasilkan melalui uji Kolmogorov-Smirnov adalah $0,200 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel dari populasi yang diuji mengikuti distribusi normal. Hal ini mengindikasikan bahwa asumsi normalitas telah

terpenuhi, sehingga data dapat digunakan dalam analisis statistik parametrik seperti regresi linear (Permata & Laili, 2025).

Analisis Regresi Linear Sederhana

Dalam suatu penelitian, diperlukan metode analisis yang tepat untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Pemilihan alat analisis ini bergantung pada variabel yang diteliti. Jika penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya, maka salah satu metode yang dapat digunakan adalah regresi linear (Darma, 2021). Regresi linear sederhana merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk merepresentasikan keterkaitan linier antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dimana setiap perubahan pada variabel X memberikan dampak yang konsisten terhadap variabel Y (Muhartini et al., 2021).

Tabel 5. Hasil Regresi Linear Sederhana

| Coefficients ^a | | | | | |
|---------------------------|-------------------|-----------------------------|---------------------------|------|-------|
| | | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | | |
| Model | | B | Std. Error | Beta | t |
| 1 | (Constant) | 28.839 | 5.697 | | 5.062 |
| | Menonton Tayangan | .750 | .104 | .689 | 7.236 |

Sumber: Olah data SPSS, 2025

Berdasarkan tabel *Coefficients*, persamaan dari model regresi linear sederhana yang dihasilkan adalah:

$$Y = 28,839 + 0,750X$$

Nilai X menunjukkan pergeseran nilai tengah pada variabel Y sebagai respons terhadap setiap pergeseran dalam nilai variabel X. Apabila nilai perubahan bersifat positif (+), maka variabel Y cenderung mengalami peningkatan, sedangkan jika perubahan menunjukkan arah negatif (-), maka variabel Y akan mengalami penurunan (Noer et al., 2020).

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis regresi sederhana menghasilkan temuan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (a) sebesar 28,839 menunjukkan bahwa apabila tidak terdapat perubahan pada variabel menonton tayangan, maka minat melanjutkan pendidikan adalah 28,839.
2. Koefisien regresi (b) untuk variabel menonton tayangan adalah 0,750 dan bersifat positif. Hal ini mengindikasikan bahwa menonton tayangan memberikan kontribusi yang positif terhadap minat melanjutkan pendidikan.

Analisis Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien korelasi bertujuan untuk mengukur keterkaitan antara variabel independen dan variabel dependen berdasarkan tingkat kekuatan hubungan yang dinyatakan melalui nilai r. Sementara itu, koefisien determinasi dianalisis dengan tujuan untuk menilai sejauh mana model dapat menerangkan perubahan yang muncul pada variabel terikat (Az-Zahra et al., 2023).

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | | |
|---------------|------|----------|-----------------|-----------------|----------|
| Model | R | R Square | Adjusted Square | R Std. Estimate | Error of |
| 1 | .689 | .474 | .465 | 3.719 | |

Sumber: Olah data SPSS, 2025

Nilai koefisien korelasi R=0,689 yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan positif dan kuat antara variabel X dan variabel Y, sesuai dengan rentang 0,60–0,79 dalam tabel interpretasi korelasi. Artinya, ditemukan hubungan positif yang kuat antara menonton

tayangan dengan minat melanjutkan pendidikan, dimana semakin sering seseorang menonton tayangan, maka semakin tinggi pula minatnya untuk melanjutkan pendidikan. Sementara itu, kontribusi variabel menonton tayangan dalam menerangkan variabel minat melanjutkan pendidikan ditunjukkan melalui skor koefisien determinasi $R^2=0,474$. Hal ini berarti 47% variasi dalam minat melanjutkan pendidikan dapat dijelaskan oleh kebiasaan menonton tayangan, sementara 53% lainnya berasal dari pengaruh variabel lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini.

Keseluruhan hasil penelitian diatas menunjukan bahwa tayangan *Clash of Champions* memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap minat siswa SMA Negeri 1 Tirtajaya yang berasal dari jurusan IPA, khususnya perempuan, untuk melanjutkan pendidikan. Temuan tersebut sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura yang mengansumsikan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan terhadap model, dimana pengalaman langsung bukan satu-satunya proses pembelajaran, karena proses belajar juga dapat berlangsung melalui proses kognitif seperti perhatian, ingatan, reproduksi, dan motivasi (Lesilolo, 2019). Lebih lanjut, hasil penelitian juga memperlihatkan kesesuaian dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media massa, khususnya tayangan video berbasis digital seperti YouTube, memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku belajar, motivasi, dan perilaku *audiens*-nya. Penelitian oleh Indrawan et al. (2022) menemukan bahwa tayangan edukatif di YouTube dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP dengan kontribusi pengaruh sebesar 35,8%. Hal tersebut selaras dengan hasil dalam penelitian ini yang mengindikasikan bahwa tayangan *Clash of Champions* berhasil menarik perhatian responden, yang terlihat dari rata-rata skor yang cukup tinggi pada dimensi *attention*, serta mampu meningkatkan motivasi mereka untuk melanjutkan pendidikan tinggi melalui dimensi *motivation*.

Kemudian, hasil penelitian ini semakin diperkuat oleh temuan Eriyawati et al. (2020) yang menyatakan intensitas menonton dan daya tarik tayangan terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi generasi muda menjadi *content creator*. Dalam konteks penelitian ini, tayangan *Clash of Champions* juga menampilkan figur-firgur inspiratif dari kalangan mahasiswa berprestasi, sehingga responden terdorong secara psikologis untuk meniru perilaku positif tersebut, sebagaimana tercermin dari tingginya skor pada dimensi *reproduction*. Selanjutnya, penelitian Luviani dan Delliana (2020) mengenai tayangan Nussa Official di YouTube juga menemukan adanya korelasi positif antara tayangan edukatif dan perilaku imitasi pada anak. Meskipun subjek penelitiannya berbeda, prinsip teori yang digunakan, yaitu Teori Pembelajaran Sosial, tetap relevan dan sejalan dengan penelitian ini. Tayangan *Clash of Champions* yang memperlihatkan narasi perjuangan dan keberhasilan mahasiswa dalam pendidikan tinggi, memungkinkan responden melakukan proses observasi, penyimpanan, reproduksi perilaku, hingga munculnya motivasi internal untuk mengikuti jejak tokoh-tokoh dalam tayangan tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah, menonton tayangan *Clash of Champions* dari Ruangguru memberikan dampak yang signifikan dan positif terhadap minat siswa SMA Negeri 1 Tirtajaya untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Tayangan ini terbukti berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi edukatif, memotivasi perilaku positif terkait pendidikan, serta memperkuat kepercayaan diri siswa untuk meraih prestasi akademik. Pada analisis regresi linear sederhana, ditemukan adanya pengaruh yang signifikan antar variabel, yang ditunjukkan oleh nilai persamaan $Y = 28.839 + 0.750X$. Serta nilai koefisien korelasi $R = 0,689$ yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan positif dan kuat antara variabel X dan variabel Y. Artinya, tayangan ini secara substansial membantu membentuk motivasi pendidikan siswa didaerah tersebut. Temuan ini memperlihatkan bahwa media edukatif yang dikemas secara menarik dan

kompetitif dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi generasi muda dalam meraih pendidikan tinggi.

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dengan pendekatan yang sistematis, tetapi terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diakui dan menjadi pertimbangan dalam menginterpretasikan hasil temuan. Salah satunya adalah jumlah responden yang terbatas pada satu sekolah membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh wilayah Kabupaten Karawang. Selain itu, pendekatan yang digunakan hanya bersifat kuantitatif, sehingga belum mampu menggali lebih dalam motivasi personal atau faktor-faktor emosional yang mendorong minat siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan penelitian dengan cakupan wilayah yang lebih menyeluruh dan menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian semacam ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran secara lebih optimal, serta meningkatkan kebijakan pendidikan yang mendukung peningkatan angka partisipasi pendidikan tinggi, khususnya daerah-daerah yang masih minim akses informasi dan motivasi akademik.

REFERENSI

- Adnan, I. Z., Nurhadi, Z. F., Kurniawan, A. W., & Salamah, U. (2020). Pengaruh motif terhadap kepuasan pemilih pemula dalam menonton tayangan Debat Capres 2019. *ProTVF*, 4(2), 143–161. [https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i2.26134](https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i2.26134)
- Az-Zahra, K. N., Andriana, I., & Thamrin, K. M. H. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah Terhadap Minat Menabung di Bank Syariah dalam Perspektif Syariah (Studi pada Mahasiswa S1 Fe Universitas Sriwijaya). *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(4), 1801–1809. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i4.1995>
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan* (Supardi (ed.); 1st ed.). Sanabil. <https://repository.uinmataram.ac.id/1736/1/>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAAQBAJ>
- Eriyawati, A., Mayasari, M., & Ramdhani, M. (2020). Pengaruh YouTube Atta Halilintar Terhadap Motivasi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 5(2), 139–154. <https://doi.org/10.29240/jdk.v5i2.2152>
- Fadhlurrahman, I. (2025). *103,73 Ribu Penduduk Karawang Berpendidikan Tinggi pada Akhir 2024*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/d4d798507e18993/10373-ribu-penduduk-karawang-berpendidikan-tinggi-pada-akhir-2024>
- IndoConnect. (2024). *Ruangguru Challenges Students in Clash of Champions 2024*. Indoconnectsingapore.Com. <https://indoconnectsingapore.com/ruangguru-challenges-students-in-clash-of-champions-2024/>
- Indrawan, A., Amaliasari, D., & Valdiani, D. (2022). Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube Ruang Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 6(1), 37–46. <https://doi.org/10.33751/jpsik.v6i1.5316>
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *KENOSIS Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Luviani, A., & Delliana, S. (2020). Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.31602/jm.v3i2.3726>
- Muhartini, A. A., Sahroni, O., Rahmawati, S. D., Febrianti, T., & Mahuda, I. (2021). ANALISIS PERAMALAN JUMLAH PENERIMAAN MAHASISWA BARU DENGAN MENGGUNAKAN METODE REGRESI LINEAR SEDERHANA. *Jurnal*

- Bayesian: Jurnal Ilmiah Statistika Dan Ekonometrika*, 1(1), 17–23.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46306/bay.v1i1.2>
- Noer, R. N., Rachmawati, I., & Basori, Y. F. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Billing Manajemen Di Pt. Haleyora Power Ulp Sukabumi Kota. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 7(2), 323–332.
<https://doi.org/10.59141/comserva.v2i6.353>
- Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3, 292–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838>
- Setiawan, C. K., & Yosepha, S. Y. (2020). Pengaruh Green Marketing dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter@ TheBodyShopIndo). *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i1.371>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* 9(4), 2721–2731.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Thein, I., Mitang, B. B., & Bere, Y. E. P. (2021). PENGARUH LINGKUNGAN KERJA DAN KOMITMEN TERHADAP DISIPLIN KERJA PEGAWAI PADA KANTOR DINAS PARIWISATA KABUPATEN MALAKA. *Inspirasi Ekonomi*, 3(3), 415424.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32938/ie.v3i3.1737>
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 566–576.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181>
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *METODE PENELITIAN BAGI PEMULA* (P. Utomo (ed.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.