

PENGARUH PROGRAM *CLASH OF CHAMPIONS* RUANGGURU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA

THE INFLUENCE OF RUANGGURU'S *CLASH OF CHAMPIONS* PROGRAM ON STUDENTS' LEARNING INTEREST

¹⁾Rasya Alfiah Faisal, ²⁾Dwi Fitri, ³⁾Awaluddin Arifin, ⁴⁾Bobby Rahman, ⁵⁾Muchlis

^{1,2,3,4,5}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

^{1,2,3,4,5}Universitas Malikussaleh

Jl. Kampus Unimal Bukit Indah, Muara Satu, Blang Pulo, Lhokseumawe

Email: rasya.210240134@mhs.unimal.ac.id¹, dwi.fitri@unimal.ac.id²,

awaluddin.arifin@unimal.ac.id³, bobby.rahman@unimal.ac.id⁴, muchlis@unimal.ac.id⁵

ABSTRAK

Di era digital, media pembelajaran berbasis teknologi semakin diminati oleh siswa karena memberikan kemudahan dalam mengakses materi pelajaran. Namun, masih banyak siswa yang mengalami penurunan minat belajar, terutama menjelang ujian, seperti yang terjadi di SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah memanfaatkan media digital sebagai sumber belajar alternatif. Program edukatif *Clash of Champions* dari Ruangguru menjadi salah satu tayangan yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan kompetisi dan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program *Clash of Champions* Ruangguru melalui media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen serta mengukur besarnya pengaruh tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei dan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin, sehingga diperoleh 51 responden dari 102 siswa yang telah menonton program tersebut pada episode 1 sampai 3. Teori yang digunakan adalah teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response). Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, serta uji-t dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program *Clash of Champions* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai t hitung (7.389) > t tabel (2.00958) dan signifikansi $0.000 < 0.05$. Walaupun pengaruhnya belum dirasakan merata oleh seluruh siswa, program ini berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar dan dapat dijadikan media pembelajaran tambahan yang menarik.

Kata Kunci : Media Digital, Minat Belajar Siswa, Program *Clash Of Champions*, YouTube

A. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Perangkat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses berbagai informasi dan layanan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Siswa kini dapat belajar secara fleksibel melalui berbagai media digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, sebanyak 221 juta penduduk Indonesia atau sekitar 79,5% dari populasi telah mengakses internet. Tingginya penetrasi internet ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia telah akrab dengan dunia digital, termasuk dalam mendukung proses pembelajaran daring. Kondisi tersebut mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital. Salah satu bentuk pemanfaatan media digital yang menarik perhatian adalah platform YouTube. Menurut Tunshorin dalam (Nugroho & Prasetyawati, 2024: 44),

YouTube merupakan media digital yang menyajikan berbagai informasi berupa video dan suara yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat luas.

Salah satu kanal edukasi yang konsisten memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran adalah Ruangguru. Kanal YouTube Ruangguru merupakan bagian dari platform pembelajaran daring yang dikelola oleh PT Ruang Raya Indonesia dan telah berkembang pesat sejak tahun 2017. Dengan lebih dari satu juta pelanggan dan ribuan video edukatif, kanal ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi sesuai kurikulum nasional. Kontennya mencakup jenjang SD, SMP, hingga SMA dengan bimbingan guru profesional. Selain menyediakan materi pembelajaran, kanal ini juga menghadirkan program kompetisi edukatif seperti *Clash of Champions* yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen gamifikasi agar lebih menarik bagi siswa. Gamifikasi dalam dunia pendidikan dikenal sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan seperti kompetisi, poin, dan tantangan interaktif. Program *Clash of Champions* menjadi salah satu bentuk penerapan gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar sambil berkompetisi dalam suasana menyenangkan. Penelitian oleh Kurniati & Suastika (2024: 1256) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Clash of Champions* berdampak positif dengan meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 34,48% menjadi 82,75% setelah dua siklus penerapan.

Namun, tantangan utama dalam pendidikan adalah menjaga minat belajar siswa, terutama menjelang ujian. Banyak siswa mengalami kejenuhan dan kehilangan motivasi belajar yang dapat berdampak pada hasil akademik mereka. Marti'in et al. (2019) menemukan bahwa 85% siswa SMA mengalami penurunan minat belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan tekanan akademik yang tinggi. Fenomena serupa juga terjadi di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen, di mana berdasarkan observasi awal, beberapa siswa menunjukkan penurunan semangat belajar meskipun pihak sekolah telah memberikan dukungan akademik seperti kelas tambahan. Hasil angket awal menunjukkan bahwa dari 159 siswa, sebanyak 46 siswa mengaku memiliki minat belajar rendah menjelang ujian. Kondisi ini dapat disebabkan oleh variasi gaya belajar dan tingkat kesiapan siswa. Menurut Fitri (2021), pembelajaran yang efektif seharusnya mampu memberikan peluang bagi individu untuk berkembang sekaligus memberikan dampak positif bagi lingkungannya. Sekolah Sukma Bangsa Bireuen menerapkan kebijakan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai mediator utama dalam proses belajar mengajar. Dengan kebijakan tersebut, program bimbingan eksternal seperti Ruangguru tidak secara langsung terlibat dalam kegiatan akademik di sekolah. Oleh karena itu, siswa perlu mencari alternatif pembelajaran mandiri, salah satunya melalui media digital seperti YouTube, yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel tanpa bergantung pada pertemuan tatap muka.

Berdasarkan hasil pendataan awal, sebanyak 58 siswa dari total 159 siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen menyatakan pernah menonton program *Clash of Champions* Ruangguru, khususnya pada episode 1 hingga 3. Hal ini menunjukkan bahwa program tersebut telah dikenal dan dikonsumsi oleh sebagian siswa, sehingga berpotensi menjadi alternatif pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan minat belajar mereka menjelang ujian. Dengan melihat kondisi tersebut, program *Clash of Champions* memiliki potensi untuk menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Program ini juga dapat menjadi sumber pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran formal. Berdasarkan pemaparan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh program *Clash of Champions* Ruangguru melalui media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh program *Clash of Champions* tersebut terhadap peningkatan minat belajar siswa di sekolah tersebut.

B. LANDASAN TEORI

Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Response)

Teori S-O-R merupakan singkatan dari Stimulus–Organism–Response, yang berasal dari ilmu psikologi dan kemudian diadaptasi dalam kajian komunikasi karena sama-sama mempelajari perilaku manusia yang mencakup sikap, opini, persepsi, dan tindakan (Abidin & Mustika, 2021). Teori ini diperkenalkan oleh Carl Iver Hovland pada tahun 1953 dan berasumsi bahwa perubahan perilaku seseorang dipengaruhi oleh kualitas rangsangan (stimulus) yang diterima. Teori S-O-R menjelaskan bahwa setiap perilaku (response) muncul sebagai akibat dari stimulus tertentu. Dengan kata lain, pesan yang disampaikan melalui media dapat membangkitkan minat, perhatian, serta memunculkan perubahan sikap pada penerima pesan (Fadilah, 2018). Model ini terdiri atas tiga komponen utama, yaitu stimulus (pesan yang diberikan), organism (individu penerima pesan), dan response (reaksi atau efek dari pesan). Interaksi ketiganya menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif akan menghasilkan perubahan sikap atau perilaku sesuai dengan stimulus yang diterima.

Dalam konteks penelitian ini, teori S-O-R digunakan untuk menjelaskan bagaimana tayangan edukatif *Clash of Champions* Ruangguru di media digital YouTube dapat memengaruhi minat belajar siswa. Program *Clash of Champions* bertindak sebagai stimulus, yaitu bentuk rangsangan eksternal berupa tayangan edukatif berbasis gamifikasi. Sementara itu, siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen berperan sebagai organism yang memproses tayangan tersebut melalui persepsi, emosi, dan motivasi belajar mereka. Hasil akhirnya berupa response, yakni peningkatan minat belajar siswa setelah menerima stimulus berupa tayangan edukatif tersebut. Dengan demikian, teori S-O-R menjadi dasar untuk memahami hubungan sebab-akibat antara paparan media digital dengan respon perilaku belajar siswa. Apabila stimulus yang diberikan menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, maka akan muncul reaksi positif berupa peningkatan minat dan motivasi belajar. Sebaliknya, jika stimulus tidak sesuai, maka respon yang muncul cenderung negatif atau tidak signifikan terhadap perubahan perilaku belajar.

Media Digital

Istilah *media digital* tersusun dari dua unsur kata, yaitu *media* dan *digital*. Media diartikan sebagai alat atau perantara yang berfungsi untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan, sedangkan *digital* dimaknai sebagai pemanfaatan teknologi modern yang mampu bekerja secara otomatis untuk mendukung aktivitas manusia (Dewi & Korompis, 2023: 27). Dengan demikian, media digital dapat dipahami sebagai sarana komunikasi yang digunakan individu untuk memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi melalui perangkat berbasis internet. Media digital merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, audio, video, gambar, grafik, dan animasi yang dikemas dalam format interaktif untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada masyarakat luas (Rhamadhan & Galih, 2023: 9). Dalam bidang pendidikan, media digital berperan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses kapan pun serta di mana pun.

Salah satu bentuk pemanfaatan media digital yang banyak digunakan adalah platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, yang memungkinkan penyampaian konten edukatif dengan cara yang kreatif dan menarik. YouTube, khususnya, menjadi salah satu media digital paling populer dalam dunia pendidikan karena menyediakan berbagai materi pembelajaran dalam bentuk video interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menampilkan visual yang menarik dan mudah dipahami (Anisa, 2022). Melalui media ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan menyesuaikan waktu belajar sesuai kebutuhan masing-masing. Dalam konteks penelitian ini, YouTube berperan sebagai media digital yang menayangkan program *Clash of Champions* Ruangguru, sehingga menjadi sarana penyampaian stimulus yang diharapkan mampu memengaruhi minat belajar siswa.

Program *Clash Of Champions*

Program *Clash of Champions* merupakan salah satu inovasi dari platform pendidikan Ruangguru yang dikembangkan dengan konsep kompetisi bergaya *reality show* berbasis edukasi. Program ini mulai tayang pada 29 Juni 2024 dengan mengusung tema adu kecerdasan dan disiarkan melalui berbagai kanal digital seperti aplikasi Ruangguru, TikTok, dan YouTube (Assalamah, 2024: 158). Program ini melibatkan 40 peserta yang merupakan alumni Ruangguru berprestasi dari 14 universitas ternama, baik dalam maupun luar negeri, yang bersaing dalam serangkaian tantangan akademik seperti matematika, logika, hafalan, deduksi, hingga soal *cryptarithm* yang menuntut kemampuan berpikir analitis tinggi.

Sebelum hadir dengan format baru, Ruangguru telah memiliki program serupa bernama *Ruangguru Champion* yang berlangsung selama tiga musim sejak 2019 dengan target peserta siswa SMP dan SMA sederajat. Namun, *Clash of Champions* menawarkan pendekatan yang lebih menarik melalui kombinasi konsep kompetisi dan gamifikasi, sehingga mampu menarik minat siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pendekatan gamifikasi, *Clash of Champions* mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) melalui tantangan individu maupun kelompok. Kompetisi dilakukan secara eliminatif dengan sistem penilaian berupa tantangan, skor, *leaderboard*, dan penghargaan. Elemen-elemen ini dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif yang mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, konten pembelajaran pada program ini disusun berdasarkan kurikulum nasional, sehingga tetap relevan dengan kebutuhan akademik siswa. Dalam konteks penelitian ini, program *Clash of Champions* berfungsi sebagai stimulus yang memengaruhi minat belajar siswa melalui tiga indikator utama, yaitu konten pembelajaran, efektivitas komunikasi, dan sikap siswa. Ketiga indikator tersebut disusun berdasarkan teori *Stimulus–Organism–Response (S–O–R)* yang dikemukakan oleh Hovland, di mana pesan pembelajaran (*stimulus*) memengaruhi peserta didik (*organism*) hingga menimbulkan perubahan sikap atau perilaku (*response*). Temuan dari penelitian Hidayah et al. (2018) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dan komunikasi yang baik dapat meningkatkan hasil belajar serta membentuk sikap positif siswa. Dengan demikian, pemilihan indikator tersebut dianggap mampu merepresentasikan pelaksanaan program *Clash of Champions* sebagai variabel X dalam penelitian ini, sekaligus mencerminkan proses pembelajaran yang mendorong perubahan sikap dan peningkatan minat belajar.

Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat seseorang merasa tertarik dan senang dalam melakukan kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Fitriana dalam Setiawan et al. (2022: 96) menyatakan bahwa minat menjadi faktor penggerak utama dalam proses pembelajaran karena berperan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, Mahfudz dalam Achru (2019: 206) menjelaskan bahwa minat adalah bentuk perhatian yang disertai keterlibatan perasaan terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Menurut The Liang Gie dalam Achru (2019: 206–207), minat dapat diartikan sebagai keinginan atau ketertarikan seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas yang dianggap penting dan sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, minat belajar dapat dipahami sebagai dorongan dari dalam diri individu yang menumbuhkan rasa senang dan perhatian terhadap kegiatan belajar, sehingga memotivasi siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Minat belajar juga memiliki dua aspek utama, yaitu kognitif dan afektif (Achru, 2019: 207). Aspek kognitif berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman belajar, sedangkan aspek afektif mencerminkan perasaan positif siswa terhadap kegiatan belajar yang disenangi. Hanipa dalam Rahim et al. (2021: 44) menambahkan bahwa minat belajar muncul karena adanya perasaan senang dan tidak dipaksakan, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam memahami materi. Safari dalam Ricardo & Meilani (2017: 190) menjelaskan bahwa minat belajar dapat diukur melalui empat indikator utama, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa.

Perhatian menunjukkan tingkat konsentrasi siswa dalam memahami materi pembelajaran; ketertarikan menggambarkan rasa ingin tahu terhadap topik yang dipelajari; perasaan senang berkaitan dengan emosi positif selama proses belajar; dan keterlibatan menunjukkan sejauh mana siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, minat belajar siswa berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula motivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam konteks penelitian ini, *minat belajar* menjadi variabel yang diukur untuk melihat bagaimana tayangan edukatif *Clash of Champions* Ruangguru melalui media digital YouTube dapat memengaruhi ketertarikan dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei untuk mengetahui pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru terhadap minat belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen selama 1 bulan tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 102 siswa, dengan 51 siswa sebagai sampel yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% dan teknik pengambilan sampel penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Data Primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner (angket) menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban, sedangkan data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal dan sumber ilmiah relevan lainnya. Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan tanggapan siswa terhadap program *Clash of Champions* dan melihat besaran pengaruhnya terhadap minat belajar.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 51 responden yang merupakan siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner untuk mengetahui karakteristik responden serta persepsi mereka terhadap program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube. Berikut merupakan hasil deskripsi responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

a. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, diketahui bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun dengan jumlah 26 siswa (51%), dan sebagian besar merupakan perempuan sebanyak 34 siswa (67%). Adapun rincian karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel Karakteristik Responden

No.	Keterangan	Jumlah Responden	Total Responden
1.	Usia	- 14 Tahun : 2 Siswa - 15 Tahun : 12 Siswa - 16 Tahun : 26 Siswa - 17 Tahun : 11 Siswa	51 Responden
2.	Jenis Kelamin	- Perempuan : 34 Siswa - Laki-Laki : 17 Siswa	
3.	Tingkatan Kelas	- X : 15 Siswa - XI : 19 Siswa - XII : 17 Siswa	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa mayoritas responden berasal dari kelas XI sebanyak 19 siswa (37%). Komposisi responden ini menunjukkan bahwa penelitian telah mencakup perwakilan dari seluruh tingkat kelas di SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

b. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian mampu mengukur setiap variabel secara tepat dan sesuai dengan tujuan pengukuran (Ramadhan et al., 2024). Validitas setiap butir pernyataan diuji dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Nilai r tabel ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi 5% dengan derajat bebas ($df = N - 2$). Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sedangkan jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka pernyataan tersebut tidak valid.

Tabel Uji Validitas Program *Clash Of Champions*

No	Pernyataan Variabel X	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Materi dalam program <i>Clash Of Champions</i> sesuai dengan kurikulum yang saya pelajari di sekolah.	0.412	0.276	Valid
2	Penjelasan materi dalam program <i>Clash Of Champions</i> disampaikan dengan jelas dan mudah untuk dipahami.	0.642	0.276	Valid
3	Cara penyajian materi melalui video pada program <i>Clash Of Champions</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	0.708	0.276	Valid
4	Penggunaan media visual (gambar atau animasi) dalam program <i>Clash Of Champions</i> membantu saya memahami konsep pembelajaran.	0.613	0.276	Valid
5	Interaksi dalam program <i>Clash Of Champions</i> (saat kuis atau tantangan) membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.	0.540	0.276	Valid
6	Bahasa yang digunakan dalam program <i>Clash Of Champions</i> mudah dimengerti dan tidak membingungkan.	0.646	0.276	Valid
7	Setelah menonton program <i>Clash Of Champions</i> saya merasa lebih termotivasi untuk belajar.	0.550	0.276	Valid
8	Program <i>Clash Of Champions</i> membuat saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal pelajaran.	0.580	0.276	Valid
9	Saya sering menonton ulang program <i>Clash Of Champions</i> untuk memahami materi dengan lebih baik.	0.582	0.276	Valid
10	Saya sering merekomendasikan program <i>Clash Of Champions</i> kepada teman-teman saya karena manfaatnya dalam pembelajaran.	0.586	0.276	Valid

Tabel Uji Validitas Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan Variabel Y	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	Saya cenderung lebih memahami konsep pelajaran setelah menonton program <i>Clash Of Champions</i> dibandingkan hanya mendengarkan guru di kelas.	0.551	0.276	Valid
2	Saya selalu memperhatikan materi yang disampaikan dalam program <i>Clash Of Champions</i> hingga selesai.	0.614	0.276	Valid
3	Saya jarang merasa terganggu ketika sedang menonton program <i>Clash Of Champions</i> .	0.446	0.276	Valid
4	Saya tertarik untuk menggunakan program <i>Clash Of Champions</i> sebagai media pembelajaran tambahan.	0.614	0.276	Valid
5	Program <i>Clash Of Champions</i> membuat saya lebih antusias untuk mencari tahu lebih banyak tentang materi pembelajaran.	0.612	0.276	Valid
6	Saya lebih suka belajar melalui video pembelajaran interaktif seperti program <i>Clash Of Champions</i> dibandingkan dengan ceramah guru di kelas.	0.461	0.276	Valid
7	Saya menikmati tantangan atau kuis yang diberikan dalam program <i>Clash Of Champions</i> .	0.598	0.276	Valid
8	Saya merasa senang saat berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan dalam program <i>Clash Of Champions</i> .	0.359	0.276	Valid
9	Saya mencoba menyelesaikan tantangan atau kuis yang diberikan dalam program <i>Clash Of Champions</i> .	0.565	0.276	Valid
10	Saya menerapkan cara belajar dari program <i>Clash Of Champions</i> untuk menghadapi ujian atau tugas sekolah.	0.495	0.276	Valid

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan terhadap 51 responden untuk kedua variabel, yaitu variabel X (*Program Clash of Champions Ruangguru*) dan variabel Y (*Minat Belajar Siswa*), dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,276. Seluruh item pernyataan pada masing-masing variabel memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} , sehingga dinyatakan valid.

c. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang sama pada waktu dan kondisi yang berbeda. Menurut Fakhri Ramadhan et al. (2024), reliabilitas menunjukkan tingkat kestabilan alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

Semakin tinggi nilai reliabilitas suatu instrumen, maka semakin konsisten hasil pengukuran yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap kedua variabel, yaitu **Program Clash of Champions (variabel X)** dan **Minat Belajar Siswa (variabel Y)**, dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha melalui aplikasi SPSS versi 25. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel Penelitian	Nilai Cronbach's Alpha	Batas Kritis	Keterangan
1.	Program Clash Of Champions	0.783	0.60	reliabel
2.	Minat Belajar Siswa	0.710	0.60	reliabel

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar **0,783** untuk variabel X (*Program Clash of Champions*) dan **0,710** untuk variabel Y (*Minat Belajar Siswa*). Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,60, sehingga seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Artinya, pernyataan-pernyataan dalam kuesioner yang digunakan mampu memberikan hasil yang konsisten apabila diberikan kepada responden dengan karakteristik yang sama. Dengan demikian, baik instrumen variabel X maupun Y layak digunakan untuk tahap analisis selanjutnya.

d. Uji Hipotesis (Uji *t*)

Uji *t* digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (*Program Clash of Champions*) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (*Minat Belajar Siswa*). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana melalui aplikasi SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji *t* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *t hitung* > *t tabel* dan signifikansi < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y.
2. Sebaliknya, jika nilai *t hitung* < *t tabel* dan signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Hasil pengujian uji *t* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Hipotesis (Uji *t*)

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	9.120	3.423		2.664
	Program Clash Of Champions	.709	.096	.726	7.389

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, diperoleh nilai *t hitung* sebesar **7.389** dengan *t tabel* sebesar **2.00958** dan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Program Clash of Champions* berpengaruh secara signifikan terhadap *Minat Belajar Siswa*. Nilai koefisien regresi sebesar **0.709** mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel *Program Clash of Champions* akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0.709 satuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif

dan signifikan antara tayangan Program *Clash of Champions* di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

Pembahasan Penelitian

Menonton tayangan edukatif melalui media digital telah menjadi bagian dari kebiasaan belajar siswa di era digital. Salah satu program yang menarik perhatian adalah *Clash of Champions* yang disajikan oleh Ruangguru melalui media digital YouTube. Tayangan ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan konsep kompetisi dan gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya menjelang ujian. Penelitian ini dilakukan terhadap 51 siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen yang dipilih menggunakan rumus Slovin dari total populasi 102 siswa. Hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan bahwa program *Clash of Champions* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,389 $> t_{tabel}$ sebesar 2,00958 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, tayangan ini secara statistik memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Namun demikian, hasil deskriptif menunjukkan bahwa tidak semua siswa memberikan penilaian tinggi terhadap pernyataan yang berkaitan dengan program tersebut. Sebanyak 51% responden memberikan tanggapan positif (*setuju* dan *sangat setuju*), sementara sebagian lainnya menilai tayangan ini belum sepenuhnya relevan dengan materi pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti peran guru, lingkungan belajar, dan gaya belajar individu yang turut memengaruhi sejauh mana stimulus dari program tersebut diterima oleh siswa. Dengan demikian, program *Clash of Champions* lebih tepat diposisikan sebagai pelengkap pembelajaran (materi tambahan), bukan sebagai pengganti metode pembelajaran formal di sekolah. Temuan ini mendukung teori S–O–R (Stimulus–Organism–Response) yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dapat berubah akibat adanya rangsangan (*stimulus*) yang diterima, diproses oleh individu (*organism*), dan menghasilkan tanggapan tertentu (*response*) (Abidin & Mustika, 2021). Dalam konteks penelitian ini, tayangan *Clash of Champions* berperan sebagai stimulus yang disampaikan melalui media digital YouTube. Siswa sebagai organism memproses tayangan tersebut melalui perhatian, ketertarikan visual, serta keterlibatan dalam kuis interaktif, sehingga menghasilkan respons berupa peningkatan minat belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Indrawan et al. (2022) yang menyatakan bahwa terpaan tayangan edukatif YouTube Ruangguru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian Kurniatar & Suastika (2024) juga mendukung bahwa penggunaan media interaktif *Clash of Champions* meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 34,48% menjadi 82,75%. Selain itu, Rahim et al. (2021) dan Ricardo & Meilani (2017) menegaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh perasaan senang, perhatian, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program *Clash of Champions* Ruangguru yang disajikan melalui media digital YouTube mampu menumbuhkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Meski tidak sepenuhnya menggantikan peran guru dalam pembelajaran formal, program ini dapat menjadi media tambahan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di era digital.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa program *Clash of Champions* Ruangguru yang disajikan melalui media digital YouTube berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 7,389 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,00958 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa tayangan edukatif yang dikemas secara kompetitif dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat teori Stimulus–Organism–Response (S–O–R), di mana stimulus

berupa tayangan edukatif memengaruhi organisme (siswa) hingga menimbulkan respons berupa peningkatan motivasi dan ketertarikan belajar.

Namun, hasil deskriptif menunjukkan bahwa pengaruh tersebut belum dirasakan secara merata oleh seluruh siswa. Sebesar 51% responden memberikan tanggapan positif terhadap tayangan *Clash of Champions*, sedangkan sebagian lainnya menilai materi yang disajikan belum sepenuhnya relevan dengan pembelajaran di sekolah atau gaya belajar masing-masing. Dengan demikian, meskipun pengaruhnya signifikan, dampaknya masih bersifat parsial pada kelompok siswa tertentu.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. R., & Mustika, A. (2021). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran (Vol. 6, Issue 2).
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa, E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy Accepted* : 4 Mei, 2(1).
- Anisa, Y. (2022). Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi. In *JPMR* (Vol. 07, Issue 01). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- APJII. (2024). Survei Internet APJII. <https://survei.apjii.or.id>
- Assalamah, T. M. (2024). Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment *Clash of Champions* by Ruangguru. *Journal Of Media and Communication Science*, 154–159. <https://doi.org/10.1080/019722409032>
- Baharun, H., Rozi, F., Wisolus Sholihin, M., Faisol, M., Aziz Marsida, A., Abdullah, D., Junita, N., Candrasari, R., Fitri, D., & Ita Erliana, C. (2021). Learning Effectiveness Improvement Through Mobile Learning. In *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* (Vol. 12, Issue 4). https://risbang.unuja.ac.id/media/arsip/berkas_penelitian/17_tbUU7Lm.pdf
- Detikcom. (2020, April 15). Gambar CEO dan CPO Ruangguru. Detik.Com. <https://images.app.goo.gl/NR9VWbaRLoRfjemE8>
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>
- Efendi, A. (2018). Hubungan Kemampuan Guru Menggunakan Media Gambar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Bidang Pai Di Sdn 014 Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/3362>
- Fadhillah, M. D. Y. (2023). Pengaruh Persepsi Kualitas Produk dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Fesyen Merek Lokal. <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/125637>
- Fadilah, Y. (2018). Respon Masyarakat Kelurahan Kampung Bandar Pekanbaru Terhadap Program Siaran Rona Melayu Di TVRI RIAU-KEPRI. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/16683>
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. In *Jurnal Komunikasi KAREBA* (Vol. 5, Issue 2). <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/1905>
- Fakhri Ramadhan, M., Siroj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.

- Hidayah, S., Mukhtar, & Harahap, R. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. In *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 11, Issue 1).
- 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://journal.unpak.ac.id/index.php/apik>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Kriyantono, R. (2021). Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif : Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan Disertasi Riset Media, Publik Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran (edisi 2, cetakan 9). Kencana.
- Kurniatar, A. S., & Suastika, I. K. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV SDN Madyopuro 1 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru (Vol. 1, Issue 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Marti'in, M., Wicaksono, L., & Purwanti, P. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33958>
- Nugroho, E. A., & Prasetyawati, H. (2024). Pengaruh Tayangan Youtube Vindes Terhadap Minat Menonton di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 43–54. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah, K. (2021). Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 43–51. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2>
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Vol. 4, Issue 2).
- Rhamadhan, & Galih, M. (2023). Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bengkulu. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/1958/>
- Rianse, U. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi : Teori dan Aplikasi* (3rd ed.). Alfabeta.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rochmannudin, R. (2020). Pengaruh Media YouTube Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMAN 1 Gondang Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/17432/>
- Ruangguru. (2024). Tentang Ruangguru. <https://www.ruangguru.com/about-us>
- Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. (2025). Tentang Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. <https://bireuen.sukmabangsa.sch.id/visi-misi-dan-tujuan/>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Simatupang, M., & Melva. (2021). Peranan Ilustrator dalam Aplikasi Ruangguru. 4. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17091/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). ALFABETA.
- Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda, Ed.). Citapustaka Media.