

## ANALISIS DAMPAK *GAME SHOW CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI KALANGAN GEN-Z

Ratna Ani Lestari<sup>1</sup>, Puguh Darmawan<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Departemen Matematika Universitas Negeri Malang - Indonesia

Email : [ratna.ani.2203116@students.um.ac.id](mailto:ratna.ani.2203116@students.um.ac.id), [puguh.darmawan.fmipa@um.ac.id](mailto:puguh.darmawan.fmipa@um.ac.id)

Submit :	Received :	Review :	Published :
11 Oktober 2024	10 Desember 2024	13 – 20 Desember 2024	27 Desember 2024
DOI	<a href="https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i2.795">https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i2.795</a>		

### ABSTRACT

The main problem in this study is the impact that arises after the Clash of Champions game show on YouTube and Ruangguru application. This study aims to examine in depth the impact of the Clash of Champions game show on Gen-Z learning motivation. The analysis of learning motivation in this study uses five aspects including the desire to succeed, having motivation and needs in learning, diligently doing assignments, resilient in facing difficulties, and interesting activities in learning. This type of research is qualitative research with a survey type. The subjects in this study were categorized into two namely students and college students. The research instruments used in this research are questionnaires and interviews. The data analysis technique used is domain data analysis technique. The results showed that both student and student subjects showed the occurrence of learning motivation indicators after the subject watched Clash of Champions. Based on the results of this study, it can be concluded that Clash of Champions has an impact on the enthusiasm and motivation to learn for both students and college students.

### ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah dampak yang muncul setelah penayangan *game show Clash of Champions* di YouTube dan aplikasi Ruangguru. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam terkait dampak yang ditimbulkan akibat penayangan *game show Clash of Champions* terhadap motivasi belajar gen-Z. Analisis motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan lima aspek di antaranya adanya keinginan untuk sukses, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, rajin mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, dan kegiatan menarik dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis survei. Subjek dalam penelitian ini dikategorikan menjadi dua yakni pelajar dan mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data domain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pada subjek pelajar maupun mahasiswa menunjukkan terjadinya indikator-indikator motivasi belajar setelah subjek menonton *Clash of Champions*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Clash of Champions* memberikan dampak terhadap semangat dan motivasi belajar baik pelajar maupun mahasiswa.

**KataKunci:** *Clash of Champions* ; *Game Show* ; Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan mulai dari politik, ekonomi, kebudayaan, hingga pendidikan. Teknologi berkembang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan<sup>1</sup>. Di bidang pendidikan, baik itu siswa, mahasiswa, guru, dan juga dosen harus melek akan teknologi. Guru dan dosen harus mampu menerapkan penggunaan teknologi ketika mengajar<sup>2</sup>, sedangkan siswa dan mahasiswa harus bijak dalam pemanfaatan teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dapat memberikan manfaat positif maupun negatif. Dilihat dari segi positif, teknologi memberikan kemudahan akses ke berbagai platform digital untuk sekedar mendapatkan hiburan, menjalin komunikasi, memperluas jaringan dan ilmu pengetahuan, serta untuk mendapatkan informasi. Di sisi lain, banyak ditemui adanya tayangan-tayangan yang tidak pantas dijadikan konsumsi publik yakni tayangan nonedukatif, seperti kekerasan, berita palsu (*hoax*), SARA, serta adegan dewasa<sup>3</sup>. Oleh karena itu, diperlukan adanya kontrol dari orang tua terhadap anak, khususnya dalam penggunaan media sosial.

Tayangan media sosial yang digunakan pelajar dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku mereka karena apa yang mereka lihat menjadi contoh mereka dalam berperilaku. Namun, tayangan media sosial saat ini telah dikelompokkan berdasarkan apa yang sering ditelusuri<sup>4</sup>. Apabila seseorang menonton konten berita palsu, maka konten terkait berita palsu akan semakin sering muncul. Oleh karena itu, jika generasi muda banyak menonton konten nonedukatif, maka tayangan nonedukatif tersebut akan semakin banyak muncul. Hal tersebut sangat berbahaya.

Melihat banyaknya tayangan nonedukatif, maka sangat diperlukan tayangan edukatif. Konten tersebut berisi berbagai pengetahuan di berbagai bidang yang ditujukan kepada siswa, mahasiswa, guru, maupun dosen. Secara tidak langsung, konten-konten edukatif di berbagai media sosial dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa maupun mahasiswa. Motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena konsentrasi, fokus, kerja keras, ulet, dan ketekunan mereka. Sementara itu, motivasi belajar dapat meningkatkan kemampuan literasi, baik literasi membaca, menulis, maupun literasi digital. Kemampuan literasi merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai seseorang dan diterapkan di kehidupan sehari-hari untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Hasil survei yang disampaikan oleh UNESCO menyatakan bahwa Indonesia berada di urutan kedua dari bawah berkaitan dengan literasi dunia<sup>5</sup>. Hal ini berarti minat baca di

---

<sup>1</sup> Ana Maritsa dkk., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100.

<sup>2</sup> Darwin Effendi dan Dan Achmad Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (2019): 125–129.

<sup>3</sup> Kurnia Asni Sari dan Ghina Reftantia, "Hegemoni 'Clash of Champions Ruang Guru' di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif," *Jurnal Iapa Proceedings Conference* (2024): 130–145.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Dewi Indah Susanti, Jatut Yoga Prameswari, dan Sudiyah Anawati, "Penerapan Literasi Baca-Tulis Dan Literasi Numerasi Di Kelas Bawah Sekolah Dasar," *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran* 6, no. 1 (2022): 82–88.

Indonesia masih sangat rendah<sup>6</sup>. Menurut hasil data statistik UNESCO, minat baca pelajar di Indonesia hanya 0,001%. Yang mana, hanya satu dari seribu orang di Indonesia yang rajin membaca<sup>7</sup>. Fakta ini sangat memprihatinkan. Survei tersebut menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan di sektor pendidikan sebagai dampak dari pandemi Covid-19<sup>8</sup>. Secara tidak langsung, hal ini juga dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar adalah daya penggerak pada psikis yang ada pada diri siswa yang mampu memberikan dorongan untuk belajar guna mencapai tujuan dari belajar tersebut<sup>9</sup>.

Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor rendahnya minat baca di Indonesia. Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dapat berupa faktor internal yang berasal dari kondisi siswa itu sendiri maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungannya<sup>10</sup>. Kondisi siswa dapat berupa kondisi fisik maupun kondisi mental atau emosional. Permasalahan kesehatan siswa baik fisik maupun mental akan berdampak pada mutu kognitif siswa<sup>11</sup>.

Permasalahan fisik terjadi ketika siswa merasa kurang sehat, misalnya demam, pilek, atau batuk. Dengan begitu siswa tidak mampu menyerap materi pembelajaran secara optimal. Jika siswa berada pada kondisi emosional yang tidak stabil, maka siswa cenderung merasa jenuh, bosan, bahkan malas untuk belajar. Faktor dari lingkungan dapat berasal dari kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah siswa tersebut. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian<sup>12</sup> yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di antaranya adalah kebutuhan, harapan, cita-cita, serta penghargaan dan lingkungan. Masalah utama yang perlu digaris bawahi adalah cara agar dapat meningkatkan motivasi belajar, baik bagi siswa maupun mahasiswa sebagai gen-Z.

Peningkatan motivasi belajar tersebut selain menjadi tanggung jawab masing-masing siswa, tetapi juga membutuhkan peran dari orang tua dan guru, seperti bertukar informasi tentang siswa, memberikan pelayanan terbaik kepada siswa, serta menyamakan persepsi dan nilai-nilai yang ditanamkan kepada siswa<sup>13</sup>. Faktanya, keterlibatan orang tua dan guru saja tidak cukup untuk meningkatkan motivasi belajar gen-Z. Hal ini dipengaruhi oleh kemajuan

---

<sup>6</sup> Umar Mansyur, "Gempusta: Upaya Meningkatkan Minat Baca," *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra II FBS UNM*, no. Desember (2019): 203–2017, <https://osf.io/va3fk>.

<sup>7</sup> Fadila Ita Qulloh W, "Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 1, no. 2 (2021): 71–78.

<sup>8</sup> Hairani Lubis, Ayunda Ramadhani, dan Miranti Rasyid, "Stres Akademik Mahasiswa dalam Melaksanakan Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Covid 19," *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 10, no. 1 (2021): 31.

<sup>9</sup> Yuli Supriani, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–10, <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>.

<sup>10</sup> Sintia Anggraini dan Sukartono Sukartono, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5287–5294.

<sup>11</sup> Nurochim Nurochim, "Optimalisasi program usaha kesehatan sekolah untuk kesehatan mental siswa," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 184.

<sup>12</sup> Euis Pipieh Rubiana dan Dadi Dadi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren," *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2020): 12.

<sup>13</sup> Rofiatun Nisa' dan Eli Fatmawati, "Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ibtida' 1*, no. 2 (2020): 135–150.

teknologi yang semakin pesat. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat dalam lebih dari lima tahun terakhir adalah gadget<sup>14</sup>.

Gadget diibaratkan dengan pisau bermata dua bagi gen-Z karena di satu sisi gadget merupakan sarana untuk menimbulkan ketertarikan dalam belajar karena terdapat berbagai fitur yang membantu gen-Z dalam memahami materi pembelajaran<sup>15</sup>. Tetapi di lain sisi, gadget juga dapat menyebabkan gen-Z menjadi malas belajar karena menggunakannya untuk hal-hal lain yang menyebabkan kecanduan seperti bermain game, dan lain sebagainya. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi dan meningkatkan keterampilan sosial jika digunakan dengan bijak<sup>16</sup>. Di era digital ini gadget menjadi sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Siswa tak hanya dapat menggunakan gadget sebagai media untuk belajar, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu bentuknya adalah dengan menonton video yang mampu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar. Salah satu contohnya adalah *game show* yang ramai diperbincangkan di tahun 2024.

*Game show* pendidikan diselenggarakan oleh Ruangguru, sebagai platform belajar online yang paling populer di Indonesia. Acara tersebut berjudul *Clash Of Champions* yang tayang di aplikasi Ruangguru dan Channel YouTube Ruangguru. *Clash Of Champions* menjadi fenomena menarik di dunia pendidikan Indonesia saat ini. Hal tersebut dapat terjadi karena popularitasnya yang naik begitu cepat serta dampak yang ditimbulkan setelah penayangan acara tersebut.

Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah meningkatnya semangat siswa setelah menonton acara tersebut. Hal ini disebabkan oleh peserta *Clash Of Champions* yang mayoritas berasal dari pemenang olimpiade, baik tingkat nasional maupun internasional. Selain itu juga mereka merupakan mahasiswa dari berbagai kampus terbaik di dalam negeri maupun luar negeri. Tak heran jika acara ini dapat menyadarkan siswa untuk lebih giat belajar. *Game show* ini menyadarkan betapa pentingnya pendidikan yang juga menjadi *value* bagi masing-masing individu serta menjadi tangga untuk meraih impian dan masa depan yang lebih baik.

Pendidikan membuka peluang untuk gen-Z dan generasi mendatang agar dapat memanfaatkan kesempatan belajar untuk mengembangkan potensi, membentuk karakter, serta mencapai tujuan hidup yang diimpikan<sup>17</sup>. Secara tidak langsung Ruangguru berhasil berkontribusi dalam dunia pendidikan Indonesia, salah satunya dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar Gen-Z dan terkhusus dalam pelajaran matematika. Tak heran juga jika banyak penonton yang memutuskan untuk menjadi penggemar setiap peserta *Clash*

---

<sup>14</sup> Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Gunahumas* 2, no. 1 (2020): 272–282.

<sup>15</sup> Aprianda Helni Hs dan Bahril Hidayat, "Solusi Gangguan Smartphone Addiction Berdasarkan Pendekatan Psikologi Islam," *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2021): 66–78.

<sup>16</sup> Riswati Ashifa, Yulianti Yulianti, dan Yona Wahyuningsih, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 503–510.

<sup>17</sup> I Sipayung dkk., "Analisis Urgensitas Pendidikan Dalam Dunia Bisnis Dalam Meningkatkan Motivasi Kewirausahaan: Studi Kasus Mahasiswa Universitas ...," *Principal ...* 1, no. 2 (2023): 47–53, <https://jurnal.akademisinusantara.id/index.php/principal/article/view/22%0Ahttps://jurnal.akademisinusantara.id/index.php/principal/article/download/22/18>.

of *Champions*. Relevan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu<sup>18</sup> yang menyimpulkan bahwa idola dapat memotivasi belajar seseorang. Pada studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara kepada satu responden sebagai langkah awal penelitian ini. Melalui wawancara tersebut, peneliti menemukan bahwa responden yang merupakan penggemar *Clash of Champions* tersebut merasakan dampak yang ditimbulkan akibat penayangan *game show* tersebut.

Responden menceritakan bahwa awalnya ia mengetahui *Clash of Champions* dari TikTok. Sebagai pengguna aktif platform tersebut, ia menemukan cuplikan-cuplikan video versi Korea yang dikenal sebagai *University War*. Dari situ, ia merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut dan akhirnya mengikuti versi Indonesia dari program tersebut. Menurut responden, *Clash of Champions* memberikan dampak positif terhadap semangat belajarnya. Ia merasa termotivasi karena melihat para peserta yang berhasil meraih prestasi luar biasa. Hal ini membuatnya yakin bahwa dengan usaha keras, ia juga bisa mencapai sesuatu yang dia mimpikan meskipun tidak harus setara dengan mereka, tetapi cukup menjadi versi terbaik dirinya sendiri.

Selain itu, responden mengaku memiliki tokoh favorit di *Clash of Champions*, yaitu Kevin. Baginya, Kevin sangat inspiratif karena ia berhasil mengikuti *International Chemistry Olympiad* (ICO) sebanyak tiga kali. Kevin tidak hanya menunjukkan dedikasi dalam bidang yang ia sukai, tetapi juga semangat pantang menyerah yang luar biasa. Prestasinya sebagai perwakilan Indonesia di tingkat internasional menjadi contoh nyata dari hasil ketekunan dan kerja keras. Responden menganggap hal itu luar biasa karena tidak banyak orang yang bisa mencapai level seperti Kevin. Hal tersebut membuatnya termotivasi untuk lebih menekuni hal-hal yang ia sukai saat ini.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, maka penting dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai dampak *game show Clash of Champions* terhadap motivasi belajar di kalangan gen-Z melalui angket dan wawancara. Beberapa penelitian terdahulu yang serupa telah dilakukan para ahli. Perbedaan penelitian ini terhadap penelitian terdahulu disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Posisi Penelitian terhadap Penelitian Terdahulu

Penulis (Tahun)	Judul	Fokus Penelitian	Hasil
Andini (2023)	Pengaruh Konten Pada Official Akun TikTok Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar	Pengaruh konten TikTok Ruangguru Official terhadap prestasi belajar <i>followers</i>	<i>Followers</i> Akun TikTok Ruangguru mendapatkan efek atau hasil yang diperoleh akibat penggunaan media dan isi dari media TikTok yang berisi konten-konten TikTok akun Ruangguru yang memberikan suatu informasi dan edukasi yang baru terhadap khalayak. Informasi yang dibutuhkan mampu terpenuhi dengan keberadaan konten @Ruangguru.Official

<sup>18</sup> Kelly Rosalin, F Fera, dan Genoveva Livia, "Pengaruh Sikap Pengidolaan Artis Tiongkok Terhadap Motivasi Belajar Mandarin," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 2 (2023): 765–774, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/400>.

<b>Amada (2022)</b>	Analisis penggunaan youtube sebagai media ajar pendidikan anak usia dini di era digital.	Pembelajaran dengan menggunakan YouTube sebagai media ajar.	Youtube dapat membuat anak tertarik, lebih cepat memahami materi, fleksibel dapat digunakan dalam situasi apapun, dapat penyimpanan video dalam jangka panjang.
<b>Shoumi (2019)</b>	Peran Multimedia dalam Pendidikan pada Aplikasi Ruangguru.	Respon guru dan siswa terhadap <i>e-learning</i> Ruangguru	Ruangguru hadir sebagai alternatif bimbingan online yang dapat dengan mudah diakses melalui <i>smartphone</i> , laptop ataupun tablet. Beberapa fitur unggulan seperti RuangUji, RuangLatihan, RuangVideo, RuangLes, RuangLesOnline, DigitalBootCamp dan Edumail memungkinkan siswa untuk meng-upgrade kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan Tabel 1, penelitian<sup>19</sup> berfokus untuk menganalisis pengaruh konten TikTok Ruangguru *Official* terhadap prestasi belajar *followers*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengaruh konten terhadap prestasi belajar karena konten tersebut berisi informasi dan edukasi yang baru terhadap *followers* TikTok. Selain itu, penelitian<sup>20</sup> menekankan pada penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran. Temuan dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa alasan YouTube dipilih menjadi media pembelajaran adalah karena YouTube memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa, dapat digunakan dalam situasi apapun, dimanapun dan kapanpun, serta jangka panjang penyimpanan video-videonya sehingga siswa dapat mengulang-ulang dan menonton kembali video di YouTube kapanpun mereka mau. Adapun penelitian lain<sup>21</sup> berfokus pada Respon guru dan siswa terhadap *e-learning* Ruangguru. Hasil dari penelitian tersebut menyajikan respon guru dan siswa terhadap fitur-fitur yang ada di aplikasi Ruangguru yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan masalah dan fokus penelitian-penelitian tersebut, maka penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Yang mana, fokus penelitian ini adalah dampak *game show Clash of Champions* terhadap motivasi belajar siswa maupun mahasiswa. Masalah yang diteliti adalah dampak positif setelah gen-Z menonton acara *Clash of Champions*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam terkait dampak yang ditimbulkan akibat penayangan *game show Clash of Champions* terhadap motivasi belajar gen-Z.

<sup>19</sup> Pramitha Rifa Andini, "Pengaruh Konten Pada Official Akun TikTok Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar Followers," *Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 Juni (2023): 15.

<sup>20</sup> Nadya Zahra Amada dan Arif Hakim, "Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital," *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* (2022): 8–14.

<sup>21</sup> Aulia Zulfa Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan* (2019): 1–6.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif didasarkan pada pengolahan data yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menjelaskan penelitian tanpa adanya manipulasi variabel data dengan melakukan wawancara langsung kepada responden<sup>22</sup>.

Isu yang diteliti dalam penelitian ini adalah dampak yang ditimbulkan akibat *game show Clash of Champions* yang ditayangkan di aplikasi Ruangguru maupun YouTube. Subjek penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* memastikan responden mana saja berdasarkan kriteria-kriteria dari peneliti yang dapat diseleksi sebagai subjek<sup>23</sup>. Subjek dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria-kriteria, yakni penggemar *Clash of Champions*, seorang pelajar maupun mahasiswa yang merasakan dampak dari penayangan *game show Clash of Champions* (dibuktikan dengan hasil angket dan wawancara), siswa SMA/ sederajat atau mahasiswa, serta berusia 12-21 tahun. Peneliti mengkategorikan subjek penelitian menjadi dua kategori yakni pelajar dan mahasiswa.

Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah peneliti sendiri<sup>24</sup> karena peneliti juga memiliki tanggung jawab untuk merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan melaporkan hasil penelitian. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara semi-terstruktur, angket, serta alat rekam audio-visual sebagai bukti wawancara

Pedoman wawancara semi-terstruktur meliputi butir pertanyaan dan kemungkinan jawaban subjek yang menggali informasi mengenai dampak *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar siswa. Mengutip dari buku<sup>25</sup>, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan mempersiapkan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden tetapi urutan pertanyaan bersifat fleksibel menyesuaikan arah pembicaraan. Wawancara semi-terstruktur juga memberi kesempatan kepada peneliti untuk dapat mengembangkan pertanyaan demi memperoleh informasi lebih dalam pada setiap pertanyaan yang diajukan<sup>26</sup>

Angket dibuat dengan format gform yang memuat lima aspek, yaitu (a) Adanya keinginan untuk sukses, (b) Memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Rajin mengerjakan tugas, (d) Ulet dalam menghadapi kesulitan, dan (e) Kegiatan menarik dalam belajar<sup>27</sup>. Angket tersebut digunakan untuk menggali kedalaman dampak-dampak terhadap motivasi belajar yang ditimbulkan oleh *Clash of Champions* baik dari acaranya yang ditayangkan di aplikasi Ruangguru dan YouTube, maupun dari pesertanya. Angket terdiri

---

<sup>22</sup> Siti Hanyfah, Gilang Ryan Fernandes, dan Iwan Budiarmo, "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash," *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 339–344.

<sup>23</sup> Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>.

<sup>24</sup> Resky Hidayanti, Alimuddin, dan Andi Alim Syahri, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Pada Siswa Kelas VII.1 Smp Negeri 2 Labakkang," *SIGMA (suara intelektual gaya matematika)* 12, no. 1 (2020): 71–80.

<sup>25</sup> R A Fadhallah, *Wawancara* (Unj Press, 2021).

<sup>26</sup> Wiliani Jeanne Clarisa Wetik, "Hedonisme Berbalut Cinta dalam Musik K-Pop," *Kinabalu* 11, no. 2 (2019): 50–57.

<sup>27</sup> A. Muafiah Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–213.

dari 8 pertanyaan. Pertanyaan sebanyak 8 tersebut diperlukan untuk menguji lima aspek dalam motivasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya.

Instrumen berupa pedoman wawancara semi-terstruktur dan angket divalidasi oleh ahli pendidikan matematika berpengalaman lebih dari 10 tahun. Validasi terhadap pedoman wawancara semi-terstruktur meliputi empat aspek penilaian yakni (a) Pertanyaan yang dikembangkan mudah dipahami, (b) Pertanyaan yang dikembangkan tidak menimbulkan ambiguitas atau penafsiran ganda, (c) Kalimat pertanyaan menggunakan tanda baca yang benar, dan (d) Pertanyaan sesuai dengan komponen yang ingin dianalisis. Validasi terhadap angket meliputi tiga aspek, yaitu (a) Aspek konten. Aspek tersebut mencakup dua indikator yakni (1) Pernyataan yang dikembangkan sesuai dengan masalah dan fokus penelitian dan (2) Pernyataan yang digunakan sesuai dengan indikator yang digunakan, (b) Aspek bahasa yang digunakan. Aspek tersebut mencakup empat indikator yakni (1) Pernyataan menggunakan bahasa komunikatif sesuai dengan taraf berpikir gen-Z, (2) Pernyataan menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan ambiguitas atau penafsiran ganda, (3) Bahasa yang digunakan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), dan (4) Bahasa yang digunakan efektif, (c) Aspek konstruk masalah. Aspek tersebut mencakup dua indikator yakni (1) Pernyataan yang diberikan logis dan (2) Masing-masing pernyataan yang diberikan hanya mencakup satu permasalahan.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil angket dan hasil rekaman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data domain menurut Spradley<sup>28</sup>. Teknik analisis data domain dipilih karena peneliti berusaha memperoleh gambaran umum secara menyeluruh mengenai situasi sosial dari objek penelitian untuk menjawab fokus penelitian<sup>29</sup>. Pada tahap ini peneliti dapat menemukan kategori atau domain dari situasi yang diteliti dan bersifat universal. Analisis data domain merujuk kepada PAA yang terdiri atas *Place*, *Actor*, dan *Activity*<sup>30</sup>.

Mengutip dari buku<sup>31</sup>, pada analisis data domain peneliti melakukan (a) Memilih salah satu hubungan semantik, (b) Menyiapkan lembar analisis domain, (c) Memilih salah satu fokus catatan lapangan, (d) Mencari istilah acuan dan istilah bagian yang cocok dengan hubungan semantik lapangan, (e) Mengulangi usaha pencarian domain sampai semua hubungan semantik habis, serta (f) Membuat daftar domain yang ditemukan.

Pada bagian (a), peneliti memulai dengan hubungan semantik, universal, lalu dilanjutkan dengan hubungan semantik yang diekspresikan informan. Pada bagian (b), peneliti menyiapkan bahan catatan dari hasil lapangan. Pada bagian (c), peneliti menyeleksi suatu cuplikan dari masukan-masukan catatan lapangan deskriptif dengan mencari kawasan yang mudah. Pada bagian (d), peneliti mencari istilah-istilah yang mencakup istilah yang

---

<sup>28</sup> Bayu Chandra Prasetyo dan Sisca Wulansari Saputri, "Using of Registers in Technology of Information Context Applied By Computer Community," *Journal of English Language Teaching and Literature (JELTL)* 3, no. 1 (2020): 80–92.

<sup>29</sup> Elma Sutriani dan Rika Octaviani, "Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data," *INA-Rxiv* (2019): 1–22.

<sup>30</sup> MA Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2019, [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan.pdf).

<sup>31</sup> Abd Hadi dan others, *Penelitian kualitatif studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi* (CV. Pena Persada, 2021).

diliputi sesuai dengan hubungan semantik dari cuplikan masukan catatan lapangan. Pada bagian (e) dilakukan analisis dengan menggunakan sebuah hubungan semantik yang berbeda-beda yang telah terdaftar pada tahap sebelumnya. Pada bagian (f), peneliti membuat daftar domain yang ditemukan. Hasil analisis data domain disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Analisis Domain

<i>Included Term</i> (Istilah Tercakup) /Rincian Domain	<i>Semantic</i> (Hubungan Semantik)	<i>Covering Term</i> (Istilah Pencakup) /Domain
Pelajar Mahasiswa	.Adalah jenis dari	Pendidikan Formal

Agar data penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai bentuk teknik keabsahan data<sup>32</sup>. Peneliti melakukan beberapa triangulasi dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi teknik merupakan teknik yang digunakan dalam pengujian tingkat kepercayaan sebuah data yang dilakukan dengan cara mencari kebenaran data dari sumber yang sama namun melalui teknik pengumpulan data yang berbeda<sup>33</sup>. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara. Adapun triangulasi sumber merupakan teknik yang digunakan dalam pengujian tingkat kepercayaan data dengan melakukan pengecekan data yang diperoleh melalui beberapa sumber<sup>34</sup>.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian analisis dampak *game show Clash of Champions* terhadap motivasi belajar di kalangan gen-Z dipaparkan dalam bagian ini. Sebagai instrumen awal peneliti menyebarkan angket dalam bentuk gform dan mendapatkan 19 calon responden. Subjek dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang telah disajikan pada bagian metode penelitian. Kemudian peneliti mengambil dua subjek penelitian yang mewakili satu pelajar dan satu mahasiswa untuk melaksanakan wawancara dan didapatkan data jenuh. Hasil yang dipaparkan mencakup lima aspek yakni (a) Adanya keinginan untuk sukses, (b) Memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Rajin mengerjakan tugas, (d) Ulet dalam menghadapi kesulitan, dan (e) Kegiatan menarik dalam belajar<sup>35</sup>. Data yang dipaparkan merupakan hasil dari angket dan wawancara kepada subjek dan dibagi ke dalam beberapa indikator. Setiap indikator mencakup jawaban dua subjek penelitian yang didapatkan hingga data jenuh<sup>36</sup>.

<sup>32</sup> Khairul Huda dan Erni Munastiwi, "Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Glasser* 4, no. 2 (2020): 80.

<sup>33</sup> Andarusni Alfansyur dan Mariyani, "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial," *Historis* 5, no. 2 (2020): 146–150.

<sup>34</sup> Siti Yumnah dkk., "Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengelola Sumber Daya Guru Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 92–104.

<sup>35</sup> Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19."

<sup>36</sup> Arieska Efendi dkk., "Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 2 (2021): 116–126.

### Aspek Adanya Keinginan untuk Sukses.

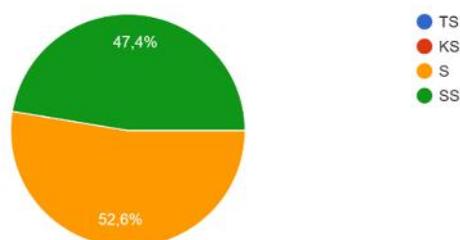
Aspek pertama dalam motivasi belajar adalah adanya keinginan untuk sukses. Peneliti menjabarkan aspek ini ke dalam dua indikator, yakni kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Indikator yang pertama yaitu kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menelusuri lebih lanjut jawaban responden melalui wawancara secara *online*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, subjek terbagi ke dalam dua tipe yakni cepat bosan dan tidak cepat bosan saat belajar. Subjek yang cenderung cepat bosan ketika belajar disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang cukup monoton. “Kalau menurut aku pribadi sih tergantung gurunya juga. Kalau materinya susah sekalipun kalau gurunya nggak monoton bagi aku itu menarik banget sih,” ujar S1, seorang responden siswa. Alasan yang diberikan subjek tersebut menunjukkan bahwa model, strategi, metode, maupun teknik yang dipilih guru menjadi faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan subjek ketika merasa bosan atau jenuh adalah berhenti sejenak kemudian memulai belajar kembali setelah diri memiliki kesiapan dalam belajar.

Di sisi lain, subjek yang cenderung tidak cepat bosan ketika belajar disebabkan oleh faktor dari dalam diri yang mendorong untuk selalu mengerjakan tugas hingga tuntas. Sementara itu, upaya yang dilakukan subjek untuk mengatasi rasa bosan atau jenuh di saat belajar juga didapatkan dari pesan yang disampaikan oleh peserta *Clash of Champions*. Salah satu pesan tersebut adalah Maxwell yang menganjurkan untuk berhenti sejenak ataupun jalan-jalan ketika merasa bosan saat belajar. “Juga dari si Kevin sendiri kan dia juga kalau lagi jenuh dia nonton video-video yang durasinya singkat-singkat gitu,” ujar S2, seorang responden mahasiswa. Pesan-pesan tersebut merupakan satu dari berbagai pesan yang diperoleh subjek dari peserta *Clash of Champions*.

Indikator kedua yaitu semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap awal peneliti mengkaji melalui angket yang mana grafik hasil angket jawaban pertanyaan pertama responden disajikan pada Gambar 1.

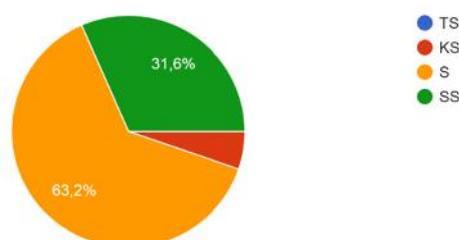
Menonton/melihat hal terkait Clash of Champions membuat saya semangat dalam menjalankan aktivitas  
19 jawaban



**Gambar 1.** Grafik Hasil Angket Pertanyaan 1

Pada Gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata responden menyatakan bahwa pernyataan “Menonton/melihat hal terkait *Clash of Champions* membuat saya semangat dalam menjalankan aktivitas” Sesuai dengan kondisi mereka. Adapun grafik hasil angket jawaban pertanyaan kedua responden disajikan pada Gambar 2.

Saya bertekad untuk bisa sehebat peserta Clash of Champions  
19 jawaban



**Gambar 2.** Grafik Hasil Angket Pertanyaan 2

Pada Gambar 2 menunjukkan bahwa 63,2% responden menyatakan bahwa pernyataan “Saya bertekad untuk bisa sehebat peserta *Clash of Champions*” Sesuai dengan kondisi mereka. Tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap kedua responden yang menunjukkan subjek melakukan *refreshing* dengan menonton video di YouTube atau media sosial lainnya ketika semangat belajar menurun. Hal tersebut serupa dengan jawaban subjek pada indikator sebelumnya. Di pertanyaan lainnya, diperoleh jawaban subjek yang setuju bahwa peserta *Clash of Champions* merupakan salah satu dari sosok yang memotivasi untuk membuat mereka semangat untuk belajar, meraih cita-cita dengan perjuangan dan prestasi mereka. “Menurut aku COC itu muncul yang tepat saat aku membutuhkan semangat belajar,” ujar S1, seorang responden siswa.

Subjek juga setuju bahwa *game show Clash of Champions* merupakan tayangan yang berhasil memotivasi anak muda yang bermain sosial media dan mengikuti acara tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, kedua subjek pernah mendapatkan pesan dari beberapa peserta *Clash of Champions* terkait semangat belajar. Pesan tersebut yang menjadi motivasi subjek untuk tetap semangat dalam belajar. Hasil wawancara tersebut relevan dengan hasil angket yang mana pernyataan “Menonton/melihat hal terkait *Clash of Champions* membuat saya semangat dalam menjalankan aktivitas” Sangat Sesuai dengan kondisi S1 dan S2.

### **Aspek Memiliki Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar**

Aspek kedua dalam motivasi belajar adalah memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Peneliti menjabarkan aspek ini ke dalam tiga indikator, yakni kehadiran di sekolah atau kampus, mengikuti pembelajaran di kelas, dan belajar di luar jam sekolah/kampus. Indikator yang pertama yaitu kehadiran di sekolah atau kampus. Pada tahap awal peneliti mengkaji melalui angket yang menunjukkan 68,4% responden setuju bahwa pernyataan “Saya mengikuti aktivitas peserta *Clash of Champions* dan terkadang saya mencontoh apa yang mereka lakukan” Sesuai dengan kondisi mereka. Tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap kedua responden. Hasilnya menunjukkan subjek mengakui bahwa belajar bukan hanya untuk nilai, tetapi juga menghargai setiap proses yang dilakukan. “Tapi kalau aku lebih peduli dengan prosesku pasti aku akan lebih menghargai setiap usaha dan pencapaian yang aku dapatkan,” ujar S2, seorang responden mahasiswa. Selain itu, subjek menyatakan bahwa *Clash of Champions* dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar maupun menyelesaikan tugas dan mengejar target.

Indikator kedua yaitu mengikuti pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan wawancara terhadap kedua responden. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, masing-masing subjek

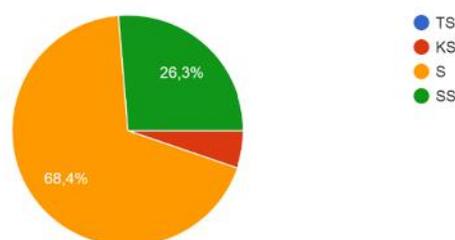
memiliki cara masing-masing agar tetap fokus saat belajar di kelas. Akan tetapi, kedua subjek mendapatkan tips agar fokus belajar ketika di kelas dari beberapa *Clash of Champions*. Tips tersebut seperti belajar sambil mendengarkan lagu, mencari tempat yang nyaman, serta belajar dalam jumlah yang lebih sedikit tetapi konsisten. “Kalau Kevin biasanya belajar sehari dua jam dan harus konsisten. Jadi lebih fokus dan otak kita tidak terlalu over menerima materi. Karena kalau kita belajar banyak SKS (Sistem Kebut Semalam) itu nanti besoknya malah cepet lupa. Tapi kalau sedikit-sedikit tapi konsisten itu insyaaAllah lebih bagus,” ujar S2, seorang responden mahasiswa. Hasil wawancara tersebut relevan dengan hasil angket yang mana pernyataan “Saya mengikuti aktivitas peserta *Clash of Champions* dan terkadang saya mencontoh apa yang mereka lakukan” Sesuai dengan kondisi S1 dan S2. Dalam hal ini, contoh aktivitas tersebut adalah belajar di sekolah atau kampus maupun di luar sekolah atau kampus.

Indikator ketiga yaitu belajar di luar jam sekolah atau kampus. Peneliti melakukan wawancara terhadap kedua responden. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kedua subjek yang menambah jam belajar di luar sekolah atau kampus baik secara mandiri, berdiskusi dengan teman, maupun melalui bimbingan belajar di luar. Berkaitan dengan penambahan jam belajar di luar tersebut, subjek mengakui pernah mendapatkan tips atau pesan dari peserta *Clash of Champions*. Pesan tersebut seperti membaca ulang catatan maupun menambah jadwal belajar secara mandiri ataupun melalui bimbingan belajar di luar. Pesan tersebut tidak secara langsung membuat subjek menambah waktu belajar, tetapi membuat subjek lebih semangat semangat dan konsisten dalam belajar.

#### **Aspek Rajin Mengerjakan Tugas**

Aspek yang ketiga adalah rajin mengerjakan tugas. Peneliti hanya menjabarkan aspek ini ke dalam satu indikator saja, yakni penyelesaian tugas atau pekerjaan rumah. Pada tahap awal peneliti mengkaji melalui angket yang mana grafik hasil angket jawaban responden disajikan pada Gambar 4.

Menonton Clash of Champions mendorong saya untuk belajar lebih giat  
19 jawaban



**Gambar 4.** Grafik Hasil Angket Pertanyaan 4

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa rata-rata responden menyatakan bahwa pernyataan “Menonton *Clash of Champions* mendorong saya untuk belajar lebih giat” Sesuai dengan kondisi mereka. Peneliti menelusuri lebih lanjut jawaban responden melalui wawancara. Kedua subjek mengerjakan tugas setelah diberikan. Alasan yang diberikan adalah karena ingin cepat selesai, ada waktu luang, dan juga karena tidak bisa berpikir jika mengerjakan

mendekati batas waktu pengumpulan. “Kalau ada banyak waktu luang aku usahain secepatnya. Kalau bisa hari itu juga,” ujar S1, seorang responden siswa.

Sementara itu, subjek dapat digolongkan menjadi dua yakni belajar sebelum materi diberikan maupun yang tidak belajar sebelum materi diberikan. Subjek yang memiliki kebiasaan belajar sebelum materi diberikan merupakan kebiasaan diri sendiri yang dibangun sejak kecil. Sehingga bukan karena termotivasi dari peserta *Clash of Champions*. Hasil wawancara tersebut relevan dengan hasil angket yang mana pernyataan “Menonton *Clash of Champions* mendorong saya untuk belajar lebih giat” Sesuai dengan kondisi S1 dan S2.

### **Aspek Ulet dalam Menghadapi Kesulitan**

Aspek yang keempat adalah ulet dalam menghadapi kesulitan. Peneliti menjabarkan aspek ini ke dalam dua indikator, yakni sikap terhadap kesulitan dan usaha mengatasi kesulitan. Indikator yang pertama yaitu sikap dalam menghadapi kesulitan. Peneliti menelusuri lebih lanjut jawaban responden melalui wawancara secara *online*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, subjek mengeluh terlebih dahulu jika mengalami kesulitan belajar. Kemudian subjek mencoba mengerjakan sendiri. “Biasanya aku cari terlebih dahulu gimana cara nyelesaiin di internet, google, atau platform lain. Kalau udah bener-bener mentok nggak bisa nanti aku tanya temenku,” ujar S2, seorang responden mahasiswa.

Indikator kedua yaitu usaha mengatasi kesulitan. Peneliti melakukan wawancara terhadap kedua responden. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, upaya yang dilakukan agar tetap tenang saat menghadapi kesulitan tersebut diperoleh subjek melalui pesan peserta *Clash of Champions*. Pesan tersebut di antaranya seperti Xaviera yang menghafal dengan pelan-pelan, Maxwell yang berusaha untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan serta tidak pernah menyerah saat study exchange di Finlandia, dan Kevin yang tidak pernah putus asa setelah gagal berkali-kali dalam OSN Kimia.

### **Aspek Kegiatan Menarik dalam Belajar**

Aspek yang kelima adalah kegiatan menarik dalam belajar. Peneliti hanya menjabarkan aspek ini ke dalam satu indikator saja, yakni keinginan untuk berprestasi. Pada tahap awal peneliti mengkaji melalui angket yang mana grafik hasil angket menunjukkan bahwa 42,1% responden bergabung ke saluran WhatsApp peserta *Clash of Champions*. Data-data hasil survey menunjukkan bahwa 52,6% responden setuju jika keikutsertaan mereka dalam grup penggemar *Clash of Champions* dapat menjadi penyemangat bagi mereka dan dianggap sesuai dengan kondisi mereka. Acara *Clash of Champions* membuat mereka termotivasi untuk mengikuti berbagai perlombaan. Peneliti menelusuri lebih lanjut jawaban responden melalui wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, subjek menyatakan bahwa mereka tidak akan tahu *game show* seperti *cryptarithm* dan *invisible maze* jika tidak menonton *Clash of Champions*. “Tentunya iya karena melihat mereka seperti itu. Sangat termotivasi untuk mencoba hal-hal baru. Sekarang mulai berani untuk mencoba hal-hal yang dulu kita takutin,” ujar S1, seorang responden siswa. Sementara itu, subjek mahasiswa mengaku bahwa ia mulai menekuni bidang kepenulisan artikel seperti Shakira. Kedua subjek mengakui bahwa menyukai *Clash of Champions* tidak mengganggu waktu belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai yang didapatkan subjek akhir-akhir ini yang cukup baik, bahkan lebih baik daripada sebelumnya.

Hasil wawancara tersebut relevan dengan hasil angket yang mana pernyataan “Prestasi peserta *Clash of Champions* memotivasi saya untuk bisa sukses seperti mereka” Sesuai dengan kondisi S1 dan S2. Hasil wawancara tersebut juga relevan dengan hasil angket yang mana pernyataan “Acara *Clash of Champions* membuat saya termotivasi untuk mengikuti berbagai perlombaan” Sesuai dengan kondisi S1 dan S2.

Dari kelima aspek yang telah peneliti analisis dapat disimpulkan bahwa *game show Clash of Champions* sangat berdampak terhadap motivasi belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari (1) Adanya keinginan untuk sukses pada subjek setelah subjek menonton *Clash of Champions* yang ditunjukkan dengan kebiasaan dan semangat subjek dalam mengikuti pembelajaran, (2) Munculnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar setelah subjek menonton *Clash of Champions* yang ditunjukkan dengan meningkatnya fokus dalam belajar serta kebiasaan baru belajar di luar jam sekolah atau kampus, (3) Subjek yang semakin rajin dalam mengerjakan tugas, (4) Timbulnya sikap ulet dalam menghadapi kesulitan yang ditunjukkan dengan sikap dan usaha subjek ketika mengalami kesulitan belajar, serta (5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar setelah menonton *Clash of Champions* yang ditunjukkan dengan keinginan subjek untuk berprestasi dan nilai-nilai subjek di sekolah atau kampus yang semakin membaik. Hal ini relevan dengan indikator-indikator yang terkait dampak terhadap motivasi belajar<sup>37</sup>. Hasil jawaban subjek dalam wawancara dan angket tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu<sup>38</sup> yang mana menyatakan bahwa multimedia berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dalam peningkatan motivasi dan prestasi belajar melalui konten yang menarik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dampak yang timbul akibat *game show Clash of Champions*. Hal tersebut mereka dapatkan tidak hanya melalui tayangan *Clash of Champions* di YouTube ataupun aplikasi Ruangguru, tetapi juga didapatkan dari tips atau pesan yang disampaikan oleh peserta *Clash of Champions* mulai dari; 1) pesan agar tidak cepat bosan atau jenuh saat belajar, 2) pesan untuk terus semangat belajar, 3) pesan agar tetap fokus belajar, 4) pesan agar lebih giat belajar baik di sekolah atau kampus maupun di luar jam sekolah atau kampus, 5) tips agar tetap tenang saat menghadapi kesulitan, 6) serta pesan agar tidak mudah menyerah. Selain itu, faktor yang paling penting dalam meningkatkan motivasi belajar adalah diri sendiri<sup>39</sup>. Sebanyak apapun motivasi belajar yang didapatkan jika dari dalam diri sendiri tidak ada dorongan untuk belajar, maka motivasi apapun tidak ada artinya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian terkait dampak yang ditimbulkan oleh penayangan *Clash of Champions* terhadap motivasi bekerja dan beraktivitas bagi pekerja, atau dampak yang ditimbulkan oleh penayangan *Clash of Champions* terhadap motivasi *parenting* bagi sosok ibu.

---

<sup>37</sup> Nasrah, “Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.”

<sup>38</sup> Shoumi, “Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru.”

<sup>39</sup> Menik Tetha Agustina dan Danang Afi Kurniawan, “Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Psikologi Perseptual* 5, no. 2 (2020): 120.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Menik Tetha, dan Danang Afi Kurniawan. "Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Psikologi Perseptual* 5, no. 2 (2020): 120.
- Alfansyur, Andarusni, dan Mariyani. "Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial." *Historis* 5, no. 2 (2020): 146–150.
- Amada, Nadya Zahra, dan Arif Hakim. "Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital." *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* (2022): 8–14.
- Andini, Pramitha Rifa. "Pengaruh Konten Pada Official Akun TikTok Ruangguru Terhadap Prestasi Belajar Followers." *Janaloka : Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 Juni (2023): 15.
- Anggraini, Sintia, dan Sukartono Sukartono. "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5287–5294.
- Ashifa, Riswati, Yulianti Yulianti, dan Yona Wahyuningsih. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 503–510.
- Efendi, Arieska, Clara Fatimah, Dwi Parinata, dan Marchamah Ulfa. "Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 2 (2021): 116–126.
- Effendi, Darwin, dan Dan Achmad Wahidy. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (2019): 125–129.
- Fadhallah, R A. *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- Hadi, Abd, dan others. *Penelitian kualitatif studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi*. CV. Pena Persada, 2021.
- Hanyfah, Siti, Gilang Ryan Fernandes, dan Iwan Budiarmo. "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022): 339–344.
- Hidayanti, Resky, Alimuddin, dan Andi Alim Syahri'. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Pada Siswa Kelas VII.1 Smp Negeri 2 Labakkang." *SIGMA (suara intelektual gaya matematika)* 12, no. 1 (2020): 71–80.
- Hs, Aprianda Helni, dan Bahril Hidayat. "Solusi Gangguan Smartphone Addiction Berdasarkan Pendekatan Psikologi Islam." *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2021): 66–78.
- Huda, Khairul, dan Erni Munastiwi. "Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Di Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Glasser* 4, no. 2 (2020): 80.
- Jeanne Clarisa Wetik, Wiliani. " Hedonisme Berbalut Cinta dalam Musik K-Pop." *Kinabalu* 11, no. 2 (2019): 50–57.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>.
- Lubis, Hairani, Ayunda Ramadhani, dan Miranti Rasyid. "Stres Akademik Mahasiswa dalam Melaksanakan Kuliah Daring Selama Masa Pandemi Covid 19." *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 10, no. 1 (2021): 31.
- Mansyur, Umar. "Gempusta: Upaya Meningkatkan Minat Baca." *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra II FBS UNM*, no. December (2019): 203–2017.

<https://osf.io/va3fk>.

- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100.
- Nasrah, A. Muafiah. "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–213.
- Nurochim, Nurochim. "Optimalisasi program usaha kesehatan sekolah untuk kesehatan mental siswa." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 184.
- Prasetyo, Bayu Chandra, dan Sisca Wulansari Saputri. "Using of Registers in Technology of Information Context Applied By Computer Community." *Journal of English Language Teaching and Literature (JELTL)* 3, no. 1 (2020): 80–92.
- Rachman, Bagus Ali Rachman, Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, dan Ifit Novita Sari. "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 6 (2021): 1535–1541.
- Rofiatun Nisa', dan Eli Fatmawati. "Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ibtida' 1*, no. 2 (2020): 135–150.
- Rosalin, Kelly, F Fera, dan Genoveva Livia. "Pengaruh Sikap Pengidolaan Artis Tiongkok Terhadap Motivasi Belajar Mandarin." *Jurnal Sinestesia* 13, no. 2 (2023): 765–774. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/400>.
- Rubiana, Euis Pipieh, dan Dadi Dadi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren." *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2020): 12.
- Sari, Kurnia Asni, dan Ghina Reftantia. "Hegemoni ' Clash of Champions Ruang Guru ' di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif." *Jurnal Iapa Proceedings Conference* (2024): 130–145.
- Shoumi, Aulia Zulfa. "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru." *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan* (2019): 1–6.
- Sipayung, I, H Mintawati, J Albert, dan ... "Analisis Urgensitas Pendidikan Dalam Dunia Bisnis Dalam Meningkatkan Motivasi Kewirausahaan: Studi Kasus Mahasiswa Universitas ...." *Principal ...* 1, no. 2 (2023): 47–53. <https://jurnal.akademisinusantara.id/index.php/principal/article/view/22%0Ahttps://jurnal.akademisinusantara.id/index.php/principal/article/download/22/18>.
- Supriani, Yuli, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. "Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>.
- Susanti, Dewi Indah, Jatut Yoga Prameswari, dan Sudiyah Anawati. "Penerapan Literasi Baca-Tulis Dan Literasi Numerasi Di Kelas Bawah Sekolah Dasar." *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran* 6, no. 1 (2022): 82–88.
- Sutriani, Elma, dan Rika Octaviani. "Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data." *INA-Rxiv* (2019): 1–22.
- Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *Gunahumas* 2, no. 1 (2020): 272–282.
- Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri, MA. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2019. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan.pdf).
- W, Fadila Ita Qulloh. "Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada

Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 1, no. 2 (2021): 71–78.

Yumnah, Siti, Juni Iswanto, Putri Hana Pebriana, Fadhillah Fadhillah, dan Muhammad Ikhsan Fuad. “Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengelola Sumber Daya Guru Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2023): 92–104.