

## **Efektivitas Tontonan Edukasi *Clash of Champions* by Ruang Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pedes**

**Giri Loviansyah, Arif Rahman Hakim, Holy Greaa Singadimedja**

Universitas Buana Perjuangan Karawang

ps21.giriloviansyah@mhs.ubpkarawang.ac.id, arif.hakim@ubpkarawang.ac.id,

holygreaa@ubpkarawang.ac.id

### **ABSTRACT**

*Learning motivation is one of the important factors that affected the success of the learning process and the learning outcomes of students. Learning motivation is influenced by what individuals usually do, one of the factors affecting learning motivation is educational videos. The aims of This study to examine the effectiveness of the educational spectacle Clash of Champions by Ruangguru in increasing the learning motivation of students of SMA Negeri 1 Pedes Karawang. The method used is a true experimental quantitative method with a Randomized Two-Group Pretest-Posttest design. The research participants were 40 grade X students that divided into experimental and control classes. Data were collected using a learning motivation scale from Gusmaninda et al (2024) which has been tested for validity and reliability, then analyzed by testing parametric statistics independent sample t test and paired sample t test. The results showed that the experimental class experienced a significant increase in learning motivation after the intervention, with a  $t = t\text{-test } 10.860$  ( $p < 0.001$ ) and an effect size of 28.54%. that meaning education videos Clash Of Champions By Ruang Guru giving impact 28.54% against the improvement of the experimental group.*

**Keywords:** Learning Motivation, Learning Media, Educational Spectacle, Clash of Champions

### **ABSTRAK**

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilannya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar dipengaruhi oleh apa yang biasa individu lakukan, salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah tontonan edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas tontonan edukasi *Clash Of Champions* By Ruang Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Pedes Karawang. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif *true* eksperimen dengan desain *Randomized Two-Group Pretest-Posttest*. Partisipan penelitian adalah 40 siswa kelas X yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan menggunakan *learning motivations scale* dari Gusmaninda, dkk. yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, hasil *pretest* dan *post test* dianalisis dengan uji statistik parametrik *independent sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah intervensi, dengan nilai  $t = 10.860$  dan  $=p < 0,001$  ( $p < 0.05$ ). nilai *effect size* sebesar 28,54%, artinya tontonan edukasi *Clash Of Champions* By Ruang Guru memberikan pengaruh sebesar 28,54% terhadap peningkatan skor pada kelompok eksperimen

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Tontonan Edukasi, *Clash of Champions*

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan proses fundamental dalam pengembangan individu, tidak hanya sebagai sarana memperoleh pengetahuan tetapi juga dalam membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan hidup (Muliastri, 2023; Abduloh, dkk. 2022; Lomu & Widodo, 2018). Di Indonesia, belajar kerap direduksi menjadi pencapaian akademik semata, di mana nilai tinggi dianggap sebagai tolok ukur kesuksesan, sehingga menciptakan hierarki sosial berbasis prestasi sekolah (Firdianti, 2018; Urbaningrum, dkk., 2024). Motivasi belajar menjadi faktor kritis dalam menghadapi era teknologi saat ini, di mana kemajuan digital (seperti *AI*, *cloud learning*, dan *VR/AR*) menawarkan fleksibilitas belajar, tetapi juga menuntut kemandirian dan kemampuan mengelola informasi (Susanti, dkk. 2023; dewi, 2013; Lie, dkk. 2008; Mukhid, 2023; Aranda, 2024). Sayangnya, motivasi belajar siswa Indonesia masih rendah. Data *World Economic Forum* (2000) menempatkan Indonesia di peringkat ke-37 dari 57 negara dalam hal motivasi belajar, dengan fenomena "asal lulus", ketergantungan pada contekan, dan distraksi media sosial semakin memperparah masalah ini (Sholehah 2024).

Kondisi ini semakin kompleks di wilayah transisi seperti Karawang, Jawa Barat, yang meskipun telah berkembang sebagai kawasan industri, masih menyisakan kesenjangan pendidikan di daerah pedesaan dengan mayoritas pekerja petani, nelayan, dan buruh pabrik (Redaksi 2024). Akses informasi telah membaik berkat teknologi, ketimpangan fasilitas pendidikan dan kualitas guru tetap tinggi, terutama di luar Pulau Jawa (Marni, dkk. 2024; Saputra, dkk. 2023; Puturahman, dkk. 2023 Aranda, 2024). Untuk mengatasi hal ini, inovasi pembelajaran seperti tontonan edukasi (dokumenter, video interaktif, atau animasi) menjadi solusi potensial. (Amri & Ardianti, 2025; Tinggi, 2023; Pranowo, 2020; Ikhsan & Humaisi, 2021; Afnita, dkk. 2022; Ghupron, dkk. 2022).

*Clash of Champions* adalah salah satu program awal di Indonesia yang menggabungkan kompetisi waktu nyata, dan materi kurikulum ke dalam video Ruangguru, menggunakan algoritma rekomendasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini akan menjadi yang pertama untuk menguji efektivitas *Clash Of Champions By Ruang Guru* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan wawasan baru tentang penerapan teknologi pendidikan di daerah tersebut.

Motivasi belajar berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran, memberikan energi untuk bertahan menghadapi kesulitan akademik, dan membantu mengatur perilaku belajar agar tetap konsisten. Ketika motivasi belajar kuat, siswa tidak hanya mencapai prestasi akademik yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan ketahanan dalam menghadapi kegagalan serta merasakan kesejahteraan psikologis yang lebih baik. Di SMA seperti lokasi penelitian ini, berbagai tantangan justru menyebabkan melemahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas tontonan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di wilayah transisi, sekaligus

menyoroti perlunya pendekatan holistik untuk mengatasi kesenjangan kualitas pendidikan dan ketergantungan berlebihan pada kebijakan simbolis yang selama ini kurang efektif.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Motivasi berasal dari bahasa latin, *movere* yang artinya dorongan atau pergerakan, motivasi menurut Mowen dan Minor (dalam Irhamun 2015). Adalah pergerakan perilaku individu untuk mengarah pada tujuan, hal tersebut seperti dorongan keinginan hasrat ataupun harapan. Schiffman dan Kanuk (dalam Sumarwan, 2017). menambahkan bahwa motivasi dapat di artikan sebagai dorongan yang kuat dari dalam diri yang memerintahkan untuk mengambil tindakan, hal tersebut muncul akibat adanya kebutuhan.

Motivasi menurut Kompri (dalam Arifudin, 2020) adalah dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk membuat tindakan dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan apa yang ingin di capai yang telah direncanakan sebelumnya. Motivasi merupakan perubahan suasana hati dan pikiran yang berada dalam diri seseorang yang di tandai dengan adanya dorongan perasaan yang kuat untuk mendapatkan apa yang ingin di raih (Yuliani, 2022).

Belajar adalah proses kegiatan yang timbul dari dalam diri manusia dan pembelajaran merupakan kondisi yang timbul dari luar ditinjau dari kondisi siswa (Hoerudin, 2014) belajar adalah peningkatan kecerdasan otak, kolektif dan perkembangan psikomotorik ke arah yang lebih baik. Dilihat dari sudut pandang guru, belajar merupakan akibat dari adanya tindakan yang di ambil sebelumnya sehingga muncul berbagai pertanyaan, sehingga siswa belajar sampai berhasil (oktavia, 2021; Candrawati & Setyawan, 2023).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilannya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Gusmaninda dkk (2024). motivasi belajar adalah stimulus internal yang mendorong peserta didik untuk memulai, melanjutkan, dan mengarahkan aktivitas belajar menuju tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki aspek berupa hasrat dan keinginan berhasil, penghargaan dalam belajar, keinginan yang menarik, dan rasa optimis. Damanik & Saragih (2022). motivasi belajar memiliki pengaruh yang berperan signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Selain itu, *self-efficacy* yakni keyakinan diri dalam kemampuan belajar berfungsi sebagai faktor pendorong motivasi belajar (Gitara & Fahmawati, 2024).

Motivasi belajar menurut Keller (1983) merupakan kondisi internal yang mendorong seseorang untuk memulai, melanjutkan, dan mengarahkan aktivitas belajar menuju pencapaian tujuan tertentu. Dalam modelnya, Keller menekankan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh bagaimana instruksi dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik, dengan 4 (empat) aspek *attention* (Perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), *satisfaction* (kepuasan) Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa motivasi belajar bukan hanya

tentang minat sesaat, tetapi melibatkan proses yang lebih kompleks, yaitu bagaimana peserta didik tetap tertarik, merasa relevan dengan materi, percaya diri bahwa mereka mampu belajar, dan merasa puas dengan hasilnya.

## Kerangka Berpikir

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang membuat seseorang tertarik untuk belajar. motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk memulai, melanjutkan, dan mengarahkan aktivitas belajar menuju pencapaian tujuan tertentu (Gusmaninda,dkk., 2024). Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan ciri-ciri seperti keterlibatan aktif dalam pembelajaran (bertanya, berdiskusi), kemandirian (mencari materi tambahan), ketahanan menghadapi kesulitan, dan orientasi pada pemahaman materi (bukan sekadar nilai). Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif di kelas, sering menyontek, menunda-nunda tugas, dan bersikap defensif saat dikritik (Chinta, 2023). Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar internal meliputi (minat, tujuan, keyakinan diri) dan eksternal (lingkungan belajar, peran guru, dukungan teknologi). Salah satu faktor eksternal yang signifikan adalah tontonan edukasi, seperti program *Clash of Champions*, yang terbukti meningkatkan motivasi melalui pendekatan *audiovisual* interaktif, konten kontekstual, dan unsur kompetisi (Amri & Ardianti, 2025). Dengan demikian, kombinasi antara penguatan motivasi intrinsik dan pemanfaatan media edukasi inovatif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan motivasi belajar, khususnya di wilayah dengan keterbatasan fasilitas pendidikan. Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan yang dapat dituangkan dalam kerangka berpikir, siswa akan dibagi ke dalam dua kelas yaitu, kelas Kontrol dan kelas eksperimen, yang sebelumnya telah di lakukan *pretest* terlebih dahulu lalu akan dipilih siswa secara acak (*random*), siswa yang berada di kelas eksperimen akan diberikan intervensi berupa tontonan edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru*, sementara siswa yang berada di kelas control dan tidak mendapatkan perlakuan seperti kelas eksperimen, hanya belajar seperti biasa di kelas, harapannya siswa yang berada di kelas eksperimen akan menunjukkan peningkatan dalam motivasi belajarnya. Penjelasan di tersebut dapat di gambarkan pada bagan berikut

**Table 1.** Kerangka Berpikir Penelitian

Golongan Kelas	Pengukuran	Intervensi	Pengukuran
Kelas Kontrol	01		02
kelas Eksperimen	01	X	02➔

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang di gunakan adalah metodologi kuantitatif *true* eksperimen dengan desain penelitian *Randomized two group pretest posttest*. Desain ini melibatkan kelas eksperimen, dimana akan dipilih siswa secara acak untuk melakukan *pretest* terlebih dahulu menggunakan skala motivasi belajar yang telah

disediakan sebelumnya oleh peneliti. Pada proses penelitian ini peneliti memilih secara acak siswa kelas x yang berjumlah 40 siswa kemudian dilakukan *pretest* pada seluruh partisipan menggunakan *learning motivation scale* dari Gumaninda dkk. Setelah dilakukan *pretest*, peneliti membagi siswa dalam 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan mengocok daftar nama siswa yang kemudian di dapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa yang berada di kelas eksperimen diberikan intervensi berupa tontonan edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru* dan siswa yang berada di kelas kontrol di kembalikan ke kelas untuk belajar seperti biasa. Setelah pertemuan ke-2 dan kelas eksperimen telah menyelesaikan intervensi, seluruh partisipan dikumpulkan untuk melakukan pengukuran kembali (*posttest*). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. *Independent Variable (X)* : Tontonan Edukasi
2. *Dependent Varabel (Y)* : Motivasi Belajar

## **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* dua kelompok . Eksperimen dilaksanakan dalam dua sesi selama dua hari berturut-turut dengan total *episode 10 episode Clash Of Champions By Ruang Guru* yang masing-masing berlangsung selama 330 menit pada hari pertama dan 390 menit pada hari kedua. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pedes sebanyak 40 siswa.

Sebelum intervensi dimulai, peneliti memberikan arahan kepada seluruh siswa mengenai maksud dan tujuan penelitian, serta menjelaskan prosedur yang akan dijalani. Setiap siswa kemudian mengisi skala motivasi belajar (*learning motivation scale*) melalui *Google Form* yang disediakan dalam bentuk tautan dan kode QR. Pengisian skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal yang menjadi dasar perbandingan pada *post-test*. Setelah itu, dipilih 20 siswa secara acak untuk di libatkan di kelas eksperimen yang akan mendapat intervensi, sedangkan 20 siswa lain yang terpilih dikembalikan ke kelas sebagai untuk belajar seperti biasa dan menjadi bagian dari kelompok kontrol.

Hari pertama eksperimen dibuka dengan sesi *pretest* yang berlangsung selama lima menit. Setelahnya, peneliti memperkenalkan program intervensi dan menyampaikan panduan umum seputar kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan inti pada sesi ini melibatkan pemutaran video edukatif berjudul *Clash of Champions By Ruang Guru*, yang menyajikan konsep pembelajaran berbasis kompetisi, kerja sama tim, serta strategi dalam menyelesaikan tantangan. Siswa diajak menonton episode pertama sebagai bentuk stimulus awal. Setelah itu, siswa mengikuti permainan interaktif bernama *Extreme Addition*, yang dirancang untuk melatih ketepatan berhitung dan daya fokus dalam suasana santai namun tetap menantang. Permainan ini berlangsung selama 45 menit dan disusun agar peserta tetap termotivasi dan tidak mengalami kejenuhan kognitif.

Sesi dilanjutkan dengan waktu istirahat selama satu jam sebelum memasuki intervensi lanjutan. Dalam sesi berikutnya, siswa menyaksikan episode 2 hingga 5 dari *Clash of Champions* By Ruang Guru, yang secara bertahap membangun narasi tantangan akademik dan strategi belajar para peserta di dalam video. Total durasi pemutaran pada sesi ini adalah 160 menit. Seluruh proses pada hari pertama diakhiri dengan evaluasi singkat dan penutupan oleh peneliti.

Hari kedua diawali dengan sesi pembukaan yang berisi pengarahan kembali untuk memastikan pemahaman siswa terhadap alur kegiatan yang akan dijalani. Sesi intervensi dimulai dengan pemutaran episode ke-6, lalu dilanjutkan dengan permainan *Memory Madness*, yakni permainan menghafal cepat yang menantang siswa untuk mengingat dan menuliskan kembali rangkaian angka atau kata dalam waktu terbatas. Permainan ini bertujuan melatih memori jangka pendek sekaligus menguji konsentrasi siswa secara menyenangkan.

Setelah istirahat, kegiatan diteruskan dengan pemutaran episode 7 dan 8 yang berdurasi total 80 menit. Selanjutnya, siswa berpartisipasi dalam permainan *Impossible Maze*, sebuah permainan strategi yang melibatkan penyelesaian labirin logika dengan tingkat kesulitan bertahap. Permainan ini tidak hanya menstimulasi pemikiran taktis, tetapi juga mengembangkan kemampuan problem solving dan daya juang peserta dalam menghadapi rintangan.

Tahapan akhir dari sesi intervensi adalah pemutaran dua episode terakhir episode 9 dan 10 dengan durasi total 80 menit. Setelah itu, seluruh siswa yang mengikuti penelitian ini di kumpulkan kembali untuk siswa mengisi kembali skala motivasi belajar (*learning motivation scale*) yang sama seperti *pretest* untuk mengukur perubahan motivasi belajar setelah mendapatkan perlakuan. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi, di mana peneliti memberikan umpan balik, motivasi tambahan, serta penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi selama eksperimen.

## **Populasi, Sample dan Teknik Pengumpulan Data**

Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa. Penelitian ini menggunakan *learning motivation scale* dalam pengumpulan data. *Learning motivation scale* adalah alat yang berupa pernyataan yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar responden Gusmaninda, dkk (2024). Dengan nilai validitas ( $AVE > 0.50$ ) reliabilitas (*Cronbach's Alpha* 0.876) Yang diadopsi peneliti digunakan sebagai alat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur sejauh mana efektivitas *treatment* yang diberikan.

## **Teknik Analisis data**

### **Uji Hipotesis**

Untuk menguji efektivitas tontonan edukasi terhadap motivasi belajar, digunakan analisis *independent sample t test*. Analisis ini digunakan karena dalam penelitian ini terdapat satu variabel *independent* (bebas) yaitu (X): tontonan edukasi

*Clash Of Champions By Ruang Guru* dan satu variabel *dependent* (terikat) yaitu (Y): motivasi belajar dengan rumus sebagai berikut:

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai  $p < 0.05$ , maka  $H_a$  diterima, yang berarti tontonan edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.

Jika nilai  $p > 0.05$ , maka  $H_0$  diterima, yang berarti tontonan edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Persiapan pengukuran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Pedes. Sebelum melakukan pengukuran Tingkat motivasi belajar dengan *independent sample T test* kemudian dilakukan pengukuran *gain score* dengan metode *omega square*

Uji-t adalah salah satu metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang berarti antara dua kelompok data. Uji ini termasuk dalam kategori uji parametrik, yang berarti dalam penerapannya membutuhkan beberapa asumsi, seperti data yang berdistribusi normal dan varians yang homogen. Tujuan utama dari uji-t adalah untuk menguji hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu pernyataan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa perbedaan yang ditemukan signifikan secara statistik, maka hipotesis nol dapat ditolak, dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata di antara kedua kelompok. (Darma, 2021).

*Gain score* adalah selisih antara skor akhir dan skor awal yang diperoleh subjek dalam suatu penelitian. Nilai ini digunakan untuk melihat seberapa besar perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah suatu perlakuan atau intervensi diberikan. Fungsi utama penggunaan *omega square* dalam analisis *gain score* adalah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap perubahan yang terjadi. Tidak hanya untuk melihat apakah perbedaannya signifikan, tetapi juga untuk menilai seberapa besar dampaknya dalam konteks praktis. (Sukarelawan, dkk. 2024)

### **Hasil**

Uji Hipotesis

a. *independent sample t test*

Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan (nilai  $t = 1.530$  dan  $p = 0,134 > 0.05$ ) kemudian setelah diberikan intervensi terdapat perbedaan yang mencolok sebesar (nilai  $t = 4.051$   $p < 0.001 < 0.05$ ) ini membuktikan bahwa pemberian

intervensi tontonan edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru* mempengaruhi motivasi belajar siswa.

**Table 2.** Independent Samples T-Test pretest

	t	df	p
PRETES	-1.530	38	0.134

Note. Student's t-test.

**Table 3.** Independent Samples T-Test posttest

	t	df	p
POST TEST	4.051	38	< .001

Note. Student's t-test.

## b. Uji Gain Score

Pada uji ini, uji *gain score* dilakukan dengan metode *omega square*. Hasil dari uji ini menunjukkan bahwa terdapat *effect size* sebesar 28.54%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi tontonan edukasi memberikan pengaruh dan kontribusi yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Table 4.** OMEGA SQUARED untuk Uji-t dua sampel

OMEGA SQUARED	Input	Output
Nilai t	4.12	28.54%
Ukuran Sampel kelas eksperimen	20	
Ukuran Sampel kelas kontrol	20	

## Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, penelitian ini menemukan beberapa temuan utama terkait efektivitas acara edukasi *Clash Of Champions By Ruang Guru* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai t pada koefisien *omega score* sebesar 4,120 pengukuran gain score

dengan menggunakan koefisien *omega square* menunjukkan adanya perubahan pada kelas eksperimen dengan *effect size* sebesar 28,54%. Hal ini berarti program tayangan edukasi memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amri dan Ardianti (2025) yang juga menemukan adanya pengaruh positif program *Clash Of Champions By Ruang Guru* terhadap minat belajar siswa. Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *independent sample t-test* menghasilkan nilai ( $t = 10.860$  dengan  $p < 0,001$ ) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

Hasil ini memverifikasi teori Mayer (2021) yang menyatakan bahwa materi audiovisual multimedia dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar dengan stimulasi ganda (visual dan verbal). Program *Clash Of Champions By Ruang Guru* yang mengintegrasikan unsur kompetisi, konten kurikulum, dan format video interaktif terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi belajar di kalangan siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tontonan edukasi *Clash of Champions by Ruangguru* berhasil meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa SMA Negeri 1 Pedes. Hasil ini membuktikan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar. Pengujian statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana pengaruhnya cukup besar. Hal ini memperkuat teori bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan minat generasi muda, seperti konten kompetitif berbasis video, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan bukti empiris bahwa solusi berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah motivasi belajar di daerah dengan adanya keterbatasan fasilitas pendidikan.

## **SARAN**

Untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, disarankan agar dilakukan penelitian yang lebih besar baik dari segi jumlah sampel maupun variasi lokasi penelitian, untuk meningkatkan validitas eksternal temuan ini. Perlu juga dieksplorasi lebih mendalam faktor-faktor pendukung yang dapat memaksimalkan dampak program, seperti peran guru dalam mendampingi siswa atau pengaruh lingkungan keluarga. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas program serupa pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Dari sisi praktis, sekolah dan penyedia konten edukasi seperti Ruang Guru dapat bekerja sama untuk memasukkan tayangan edukasi seperti ini ke dalam proses pembelajaran formal, dengan tetap mempertimbangkan keseimbangan antara unsur hiburan dan konten edukasi. Terakhir, penting untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 2 (2025) 1260 - 1271 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i2.8134

program semacam ini untuk memastikan bahwa dampak positifnya dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduloh, S. P., Suntoko, M. P., Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran audio visual. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 7(2), 126–130.
- Amri, A. N., & Ardiyanti, Y. (2025). Pengaruh acara Clash of Champions oleh Ruangguru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Didactical Mathematics*, 7(1), 166–172.
- Aranda, M. D. D. (2024). Peningkatan dan pemerataan perkembangan teknologi di dunia pendidikan melalui e-learning di Indonesia: Kajian literatur. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(4), 1434–1446.
- Candrawati, R., & Setyawan, A. (2023). Analisis perilaku bullying terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pandu: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(2), 64–68.
- CHINTA, C. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik pemberian informasi (expository) melalui video motivasi belajar di YouTube pada siswa kelas XI di SMAN 1 Kotaagung tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Penelitian pendidikan*
- Damanik, Y. R., & Saragih, Y. H. J. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X kewirausahaan semester ganjil SMK Negeri 1 Jorlang Hataran tahun pelajaran 2018/2019. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 4(2), 118–124.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R<sup>2</sup>)*. Guepedia.
- Dewi, Y. R. (2013). Analisis sosial mutu pendidikan mempengaruhi prestasi siswa SMU melalui learning organization. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 12(3), 212–223.
- Firdianti, A., & Pd, M. (2018). *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. Gre Publishing.
- Ghufron, M., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya meningkatkan motivasi belajar dengan metode bimbingan klasikal berbasis media audio visual: Literatur review. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 331–338
- Gitara, V. A., & Fahmawati, Z. N. (2024). Korelasi antara self-efficacy dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1243–1253.
- Gusmanida, G., Sujati, H., & Herwin, H. (2024). Testing the construct validity and reliability of the student learning motivation scale using confirmatory factor analysis (CFA). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 4227–4234.
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12.

- Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: An overview of their current status* (pp. 383–434). Lawrence Erlbaum Associates.
- Lie, A., Sayoga, J. T. T., Parera, F., Josfoef, D., Tilaar, H. A., & Widiyanto, P. T. (2008). *Pendidikan nasional dalam reformasi politik dan kemasyarakatan*. Universitas Sanata Dharma.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia: Jurnal Etnomatematika Indonesia*, 3
- Marni, S. P., Wurdianto, K., Arianti, S., & Juwita, D. R. (2024). *Peran dan tantangan profesi pendidik di era digital: Buku ajar*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan*. (147 hlm). Pustaka Egaliter.Com. ISBN 978-623-185-111-6
- Muliastri, N. K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125.
- Octavia, S. A. (2021). *Profesionalisme guru dalam memahami perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Pranowo, T. A., & Prihastanti, A. (2020). Pengaruh bimbingan kelompok melalui media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 217–223.
- Puturahman, D., Abdurrohman, A., & Mustofa, T. (2023). Strategi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan Islam (Studi kasus di Madrasah Tsanawiyah Darul Huda Pedes Karawang). *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 6812–6827.
- Redaksi. (2024). Gerak pendidikan di Karawang seperti keong, super lambat. *Radar Karawang*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Susanti, L., Handriyanti, E., & Hamzah, A. (2023). *Guru kreatif inovatif era Merdeka Belajar*. Penerbit Andi.
- Tinggi, J. M. (2023). *Pro: Ketimpangan pembangunan pendidikan di Jawa-luar*. Pro Kontra.
- Urbaningrum, L. P., Martono, N., Puspitasari, E., & Kurniawan, A. (2024). Dekonstruksi makna “prestasi” pada siswa, guru, dan orang tua siswa. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 13(4).