

PENGARUH TAYANGAN “*CLASH OF CHAMPIONS*” TERHADAP PERSEPSI SISWA SMA DI KOTA PALEMBANG TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN TINGGI BERDASARKAN ASPEK DEMOGRAFI

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi



Oleh

INES SHINTA MARITO TAMBUNAN
07031282126136

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**PENGARUH TAYANGAN “CLASH OF CHAMPIONS”
TERHADAP PERSEPSI SISWA SMA DI KOTA PALEMBANG
TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN TINGGI
BERDASARKAN ASPEK DEMOGRAFI**

SKRIPSI

Oleh:

**INES SHINTA MARITO TAMBUNAN
07031282126136**

**Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 31 Desember 2024
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat**

KOMISI PENGUJI

Leti Karmila, M.I.Kom
NIP. 198810032024212001
Ketua

Karerek, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 199210302023211021
Anggota

Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001
Anggota

Misni Astuti, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034
Anggota

Mengetahui,
Dekan FISIP UNSRI,

Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PENGARUH TAYANGAN “CLASH OF CHAMPIONS” TERHADAP PERSEPSI SISWA SMA DI KOTA PALEMBANG TENTANG PENTINGNYA PENDIDIKAN TINGGI BERDASARKAN ASPEK DEMOGRAFI

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi

Oleh:

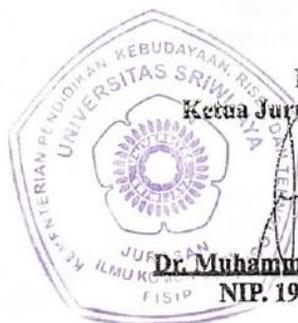
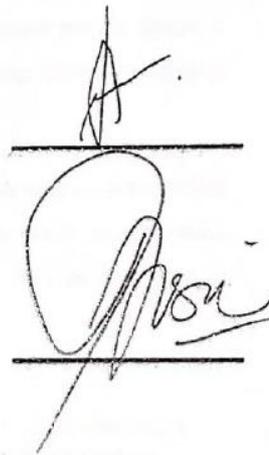
INES SHINTA MARITO TAMBUNAN
07031282126136

Pembimbing I

Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

Pembimbing II

Misni Astuti, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034



Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ines Shinta Marito Tambunan
NIM : 07031282126136
Tempat dan Tanggal Lahir : Ambarita, 21 November 2002
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Clash of Champions Terhadap Persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang Pentingnya Pendidikan Tinggi Berdasarkan Aspek Demografi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Indralaya, 16 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Ines Shinta Marito Tambunan
NIM. 07031282126136

ABSTRAK

ABSTRAK

Media sosial kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aspek pendidikan. Dalam penelitian ini, *Clash of Champions* berpotensi untuk menanamkan pandangan positif tentang pentingnya pendidikan tinggi kepada para penontonnya, terutama siswa SMA yang berada dalam fase penting untuk membuat keputusan pendidikan. Penelitian ini menggunakan Teori Kultivasi oleh George Gerbner yang meneliti bagaimana paparan jangka panjang terhadap konten televisi, khususnya konten yang berkaitan dengan kekerasan, stereotip, dan nilai-nilai budaya, dapat membentuk persepsi penonton tentang dunia nyata. Penelitian ini menggunakan metode analisis deksriptif kuantitatif, dengan responden sebanyak 100 responden dengan pengambilan data melalui Google Form. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang positif sebesar 28% variasi dalam Persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang Pentingnya Pendidikan Tinggi dapat dijelaskan oleh variabel Pengaruh Tayangan *Clash of Champions*.

Kata kunci: Media sosial, tayangan edukatif, *Clash of Champions*, Teori Kultivasi, persepsi pendidikan tinggi.

Pembimbing I



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

Pembimbing II



Miani Astuti, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034



ABSTRACT

ABSTRACT

Social media has now become an integral part of daily life, including in the field of education. In this study, Clash of Champions holds potential to promote a positive perspective on the importance of higher education among its viewers, particularly high school students who are at a crucial stage for making educational decisions. This research employs George Gerbner's Cultivation Theory, which examines how long-term exposure to television content, particularly content related to violence, stereotypes, and cultural values, can shape viewers' perceptions of the real world. The study uses a descriptive quantitative analysis method, involving 100 respondents, with data collected through Google Forms. Based on the research findings, it was revealed that there is a positive relationship, with 28% of the variation in high school students' perceptions in Palembang regarding the importance of higher education being explained by the influence of Clash of Champions.

Keywords: *Social media, educational content, Clash of Champions, Cultivation Theory, Perception of higher education.*

Advisor I



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

Advisor II



Misni Astuti, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034



Head of Communication Departemen

Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Psalm 121:2

“My help comes from the LORD, who made heaven and earth.”

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Kedua orang tua tercinta atas segala dukungan doa, dan pengorbanan yang telah memungkinkan perjalanan perkuliahan ini hingga akhir
- Kakak dan kedua adikku tersayang yang selalu memberikan semangat dan motivasi tanpa henti.
- Dosen pembimbing, Bapak Dr. M. H. Thamrin, M.Si, dan Ibu Misni Astuti, M.I.Kom.
- Stakeholder Jurusan Ilmu Komunikasi.
- Serta Almamater penulis.

KATA PENGANTAR

Segala rasa syukur dan penghargaan penulis sampaikan atas berbagai dukungan, semangat, dan kesempatan yang telah memungkinkan terselesaikannya penulisan skripsi berjudul “Pengaruh Tayangan *Clash of Champions* Terhadap Persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang Pentingnya Pendidikan Tinggi Berdasarkan Aspek Demografi” sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana di Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya.

1. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E. M.Si selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, beserta jajaran pengurus dekanat lainnya.
3. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si dan Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si dan Ibu Misni Astuti, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis yang selalu memberikan semangat, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berguna selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta seluruh Dosen yang telah memberikan motivasi, arahan, dan saran selama masa perkuliahan.
6. Mbak Elvira selaku Admin Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah membantu penulis dari

awal berlangsungnya proses perkuliahan sampai dengan akhir pelaksanaan perkuliahan.

7. Kedua orang tua tercinta. Terima kasih banyak untuk setiap doa, cinta dan dukungan yang diberikan pada setiap langkah dan perjalanan dalam menulis penelitian ini.
8. Kakak dan kedua adik tersayang. Walaupun kita semua berjauhan tapi terima kasih sudah menjadi penyemangat di setiap harinya, terima kasih sudah hadir hingga menghibur.
9. Teman-teman Belisario, Bakas, Franklyn, Jesaya, Lolita, Naomi, dan Saskia. Siapa sangka kalian menjadi salah satu bagian penting dari perjalanan perkuliahan peneliti.
10. Andika, Hartanti, Kiki, Naila, Nanda, Syifa dan Stefina. Terima kasih sudah selalu ada untuk berkeluh kesah di setiap hari-hari yang melelahkan.
11. CJR, Dea dan Desti. Terima kasih sudah mau menjadi teman hingga saat ini, terima kasih sudah menjadi tempat belajar dari dulu sampai sekarang terima kasih selalu mendukung.

Indralaya, 14 Desember 2024
Peneliti,

Ines Shinta Marito Tambunan
NIM. 07031282126136

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Praktis	12
1.4.2 Manfaat Teoretis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Landasan Konseptual	14
2.1.1 Persepsi	14
2.1.2 Teori Kultivasi.....	16
2.1.3 Peran Media dalam Pembentukan Persepsi tentang Pendidikan.....	17
2.2 Kerangka Teori	19
2.3 Kerangka Pemikiran	21
2.4 Hipotesis	22
2.5 Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Definisi Konsep.....	28
3.2.1 Tayangan <i>Clash of Champions</i> dan Media Sosial.....	28
3.2.2 Persepsi Siswa.....	29
3.2.3 Pengaruh Tayangan Terhadap Persepsi	30
3.3 Definisi Operasional.....	30

3.4	Unit Analisis, Populasi dan Sampel	32
3.4.1	Unit Analisis.....	32
3.4.2	Populasi.....	32
3.4.3	Sampel.....	33
3.5	Jenis Data dan Sumber Data.....	35
3.5.1	Jenis Data	35
3.5.2	Sumber Data.....	36
3.6	Teknik Analisis Data.....	37
3.6.1	Statistik Deskriptif Penelitian	37
3.6.2	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	39
3.6.3	Uji Asumsi Klasik	41
3.6.4	Uji Hipotesis	41
3.7	Teknik Pengumpulan Data	43
BAB IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN		44
4.1	<i>Clash of Champions</i>	44
4.2	Struktur Tayangan <i>Clash of Champions</i>	46
4.3	Karakteristik Responden	48
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		53
5.1	Statistik Deskriptif Penelitian.....	53
5.1.2	Data Analisis Deskriptif Variabel X.....	55
5.1.3	Data Analisis Deskriptif Variabel Y.....	61
5.2	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	67
5.2.1	Uji Validitas	67
5.2.2	Uji Reliabilitas	68
5.3	Uji Asumsi Klasik	70
5.3.1	Uji Normalitas.....	70
5.4	Uji Hipotesis.....	71
5.4.1	Uji Statistik F	71
5.4.2	Uji Statistik T.....	72
5.4.3	Uji Korelasi.....	76
5.4.4	Uji Koefisiensi Determinasi.....	76
5.5	Pembahasan	77
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
6.1	Kesimpulan.....	80

6.2 Saran	81
6.2.1 Saran Teoretis.....	81
6.2.2 Saran Praktis	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	31
Tabel 3.2 Skor Pilihan Jawaban	43
Tabel 4.1 Usia Responden.....	49
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden	50
Tabel 4.3 Asal Sekolah Responden	51
Tabel 5.1 Kriteria Penilaian Rata-Rata Skor	54
Tabel 5.2 Rentang Skor Empirik Variabel X.....	55
Tabel 5.3 Dimensi Durasi.....	55
Tabel 5.4 Dimensi Popularitas	56
Tabel 5.5 Dimensi Popularitas	57
Tabel 5.6 Dimensi Kualitas Tayangan.....	58
Tabel 5.7 Dimensi Kualitas Tayangan.....	59
Tabel 5.8 Dimensi Kualitas Tayangan.....	60
Tabel 5.9 Rentang Skor Empirik Variabel Y	61
Tabel 5.10 Dimensi Perhatian	62
Tabel 5.11 Dimensi Penafsiran.....	63
Tabel 5.12 Dimensi Penafsiran	64
Tabel 5.13 Dimensi Pengetahuan	65
Tabel 5.14 Dimensi Pengetahuan	66
Tabel 5.15 Uji Validitas Variabel Pengaruh Tayangan (X).....	67
Tabel 5.16 Uji Validitas Variabel Persepsi Siswa SMA (Y).....	68
Tabel 5.17 Uji Reliabilitas.....	69

Tabel 5.18 Hasil Uji Normalitas.....	71
Tabel 5.19 Hasil Uji Statistik F	72
Tabel 5.20 Hasil Uji Statistik T	73
Tabel 5.21 Hasil Uji Statistik T Jenis Kelamin	74
Tabel 5.22 Hasil Uji Statistik T Usia.....	75
Tabel 5.23 Uji Korelasi	76
Tabel 5.24 Hasil Uji Koefisiensi Determinasi.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Clash of Champions</i> pada Pencarian di YouTube	4
Gambar 1.2 Pemenang Tayangan <i>Clash of Champions</i>	5
Gambar 1.3 Contoh Tantangan dalam Tayangan <i>Clash of Champions</i>	6
Gambar 4.1 Jumlah Penonton <i>Clash of Champions</i>	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting di dalam kehidupan manusia yang terus berkembang, pendidikan tidak akan ada habisnya, di dalam kehidupan manusia, pendidikan berkembang dari tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Proses pendidikan itu sendiri berlangsung sepanjang hidup, sehingga keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam aspek pendidikan. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang andal dan mampu bersaing secara sehat.

Manusia dididik untuk menjadi seseorang yang bisa berguna bagi negara, nusa dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan sebegitu pentingnya dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan membangun martabat bangsa. Selain mengembangkan potensi individu, pendidikan juga penting dalam kehidupan, termasuk untuk meningkatkan karir dan pekerjaan, pendidikan memberikan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja dan membantu dalam perkembangan karir (Alpian et al., 2019).

UU SIDIKNAS No. 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam situs Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia Deputi Bidang Koordinasi peningkatan Kualitas Pendidikan dan Moderasi Beragama Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Warsito, menerangkan bahwa berdasarkan data BPS 2023, APK (Angka Partisipasi Kasar) Pendidikan Tinggi Indonesia adalah 31,45%, tertinggal dari Malaysia 43%, Thailand 49,29%, Singapura 91,09%.

Kurangnya kesadaran dan motivasi masyarakat akan pentingnya pendidikan tinggi menjadi salah satu masalah yang sangat mengkhawatirkan karena dengan rendahnya pendidikan masyarakat maka juga akan menghasilkan sumber daya manusia yang lemah kedepannya. Hal itu juga menjadi salah satu faktor rendahnya jumlah siswa yang melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, selain itu budaya juga mengambil peran sebagai faktor rendahnya jumlah siswa yang melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, pada masyarakat masih beranggapan bahwa anak perempuan tidak perlu sekolah tinggi. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Universitas Negeri Padang yang menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa di sebuah SMA Padang untuk melanjutkan pendidikan pada perguruan tinggi dikarenakan motivasi siswa tersebut kurang (Addnin & Mawardi Effendi, 2021).

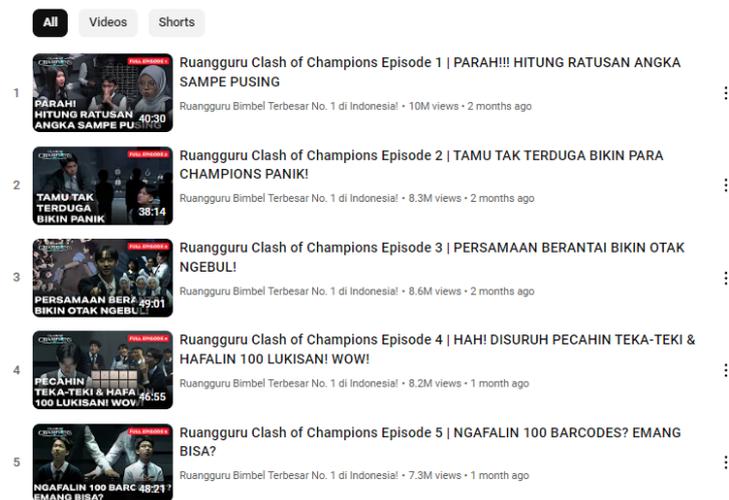
Saat ini remaja menjadi salah satu kelompok pengguna internet yang masih kesulitan dalam membedakan aktivitas *online* yang bermanfaat. Mereka cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial tanpa mampu menyaring efek yang muncul dari aktivitas tersebut. Berbagai penelitian yang membahas tentang dampak

dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet telah menjadi sumber utama untuk mendapatkan informasi tentang kejadian di dunia, serta untuk hiburan, bersenang-senang, relaksasi, mengalihkan perhatian dari masalah, mengatasi rasa kesepian, mengisi waktu sebagai kebiasaan, dan melakukan aktivitas bersama teman atau keluarga (Komariah, 2020).

Terdapat tiga dimensi efek dari komunikasi massa, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Efek kognitif mencakup peningkatan kesadaran, pembelajaran, dan pengetahuan baru. Efek afektif berkaitan dengan emosi, perasaan, dan sikap. Sementara efek konatif melibatkan perilaku dan niat untuk bertindak sesuai dengan cara tertentu (Fitriansyah, 2018).

Efek kognitif melibatkan dampak informatif yang diterima oleh komunikan. Pada efek kognitif ini, media massa membantu audiens mempelajari informasi bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitif. Melalui media massa, seseorang bisa mendapatkan informasi tentang hal-hal yang belum pernah mereka kunjungi secara langsung. Menurut McLuhan, media massa berfungsi sebagai perpanjangan dari alat indera kita (teori perpanjangan alat indera). Media massa tidak hanya memberikan efek kognitif, tetapi juga efek prososial yang diinginkan masyarakat (Fitriansyah, 2018).

Pada efek afektif, komunikasi massa bukan hanya sekedar memberi informasi, tetapi juga membuat audiens merasakan informasi tersebut. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya efek afektif, yaitu: suasana emosional, skema kognitif, situasi paparan, dan predisposisi individual. Efek perilaku merupakan dampak yang muncul pada audiens dalam bentuk tindakan. (Fitriansyah, 2018).



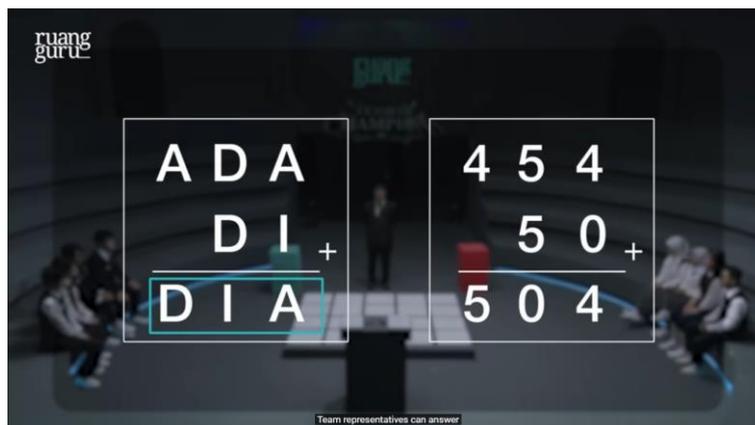
Gambar 1.1 *Clash of Champions* pada Pencarian di YouTube
Sumber: Youtube Ruangguru Bimbel Terbesar No.1 di Indonesia

Pada bulan Juni 2024 yang lalu, hadir sebuah tayangan *game show* kompetisi, *Clash of Champions*. *Clash of Champions* ditayangkan melalui media sosial YouTube dan diikuti oleh mahasiswa Indonesia dari berbagai kampus ternama baik itu dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Dalam acara ini mahasiswa-mahasiswi yang terpilih bersaing dalam kemampuan logika, hafalan dan hitungan. Meskipun acara *Clash of Champions* ini berbasis pendidikan, namun bisa dikatakan sangat sukses menjamah di banyak kalangan, ditandai dengan bertambahnya pengikut Instagram pada para peserta yang meningkat secara drastis, serta munculnya komunitas pada aplikasi X yang berisi penggemar *Clash of Champions*.



Gambar 1.2 Pemenang Tayangan *Clash of Champions*
Sumber: Youtube Ruanguru Bimbel Terbesar No.1 di Indonesia

Tayangan *Clash of Champions* berhasil menarik perhatian masyarakat luas, salah satunya karena para pesertanya yang mengikuti tayangan ini adalah peserta yang memiliki segudang prestasi yang sangat bergengsi, salah satunya adalah Shakira Amirah, pemenang utama dari acara *Clash of Champions*, ia adalah seorang mahasiswi dari jurusan Pendidikan Dokter di Universitas Indonesia yang menyandang gelar Juara 1 Mahasiswa Berprestasi UI dan Juara 3 Mahasiswa Berprestasi Nasional 2023. Tidak hanya itu, Shakira juga telah menulis 13 Publikasi Ilmiah Terindeks Scopus. Prestasi-prestasi gemilang dari para peserta inilah yang menjadi salah satu faktor yang membuat tayangan *Clash of Champions* begitu menarik bagi masyarakat (Riyandani, 2024).



Gambar 1.3 Contoh Tantangan dalam Tayangan *Clash of Champions*

Sumber: Youtube Ruangguru Bimbel Terbesar No.1 di Indonesia

Tayangan *Clash of Champions* setiap episodenya menayangkan tantangan yang sangat menarik bagi penonton, banyak tantangan yang terasa asing karena tantangan yang disajikan oleh tayangan *Clash of Champions* ini tidak umum dipelajari di sekolah. Salah satunya adalah *Cryptarithm*, *Cryptarithm* merupakan salah satu tantangan yang viral pada saat episode 4 tayang, *Cryptarithm* adalah sebuah teka-teki aritmatika yang berisi angka-angka yang akan diselesaikan diganti dengan simbol atau huruf tertentu. Dari keberhasilan tayangan *Clash of Champions* ini, banyak peluang yang dapat dirasakan, salah satunya adalah peluang dan kesempatan untuk menggunakan tayangan ini sebagai motivasi dalam pembelajaran.

Keberhasilan dari tayangan *Clash of Champions* ditandai dengan lebih dari 3 juta penonton pada setiap episodenya. Promosi *Clash of Champions* pun tergolong sukses. Pada penelitiannya (Assalamah, 2024) memantau tiga media sosial, X, Instagram dan TikTok selama periode 4-30 juni 2024 dan menemukan bahwa Instagram menunjukkan tingkat *engagement* tertinggi dengan 1.701.063 suka dan

komentar, diikuti oleh TikTok dengan 628.187 suka dan komentar, sementara X berada di posisi terakhir dengan 71.380 suka dan komentar.

Dengan keberhasilan tersebut tayangan ini telah menarik perhatian banyak siswa, program ini tidak hanya menjadi hiburan semata namun juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar. Penting untuk memahami bagaimana persepsi siswa terhadap pentingnya melanjutkan pendidikan tinggi, terutama setelah terpapar dengan tayangan yang menumbuhkan nilai-nilai pendidikan. Rasa ingin memilih pendidikan lanjutan setelah Sekolah Menengah Atas perlu ditumbuhkan dalam diri setiap siswa, siswa yang memiliki kecenderungan untuk melanjutkan pendidikan tinggi akan memiliki rasa ketertarikan untuk belajar lebih giat, ia lebih termotivasi, sehingga dapat bersaing dengan siswa lain.

Media, sebagai bagian dari lingkungan sosial yang lebih luas, dapat memengaruhi cara pandang siswa terhadap pendidikan tinggi melalui pesan-pesan yang disampaikan secara berulang. Hal ini sejalan dengan teori Kultivasi yang memiliki jangka panjang dalam mengonsumsi sebuah tayangan dapat memengaruhi persepsi individu terhadap realitas sosial. Dalam penelitian ini, *Clash of Champions* berpotensi untuk menanamkan pandangan positif tentang pentingnya pendidikan tinggi kepada para penontonnya, terutama siswa SMA yang berada dalam fase penting untuk membuat keputusan pendidikan.

Persepsi tentang pendidikan didapatkan dari interaksi yang terjadi di dalam lingkungan, dari proses tersebut akan membentuk sebuah pola pikir dan pandangan seseorang terhadap pendidikan. Terdapat faktor yang memiliki pengaruh besar dalam minat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, di

antaranya sosial ekonomi, lingkungan dan pandangan hidup. Kondisi sosial ekonomi berperan dalam memengaruhi siswa dalam memilih pendidikan tinggi, umumnya, orang tua dengan status sosial ekonomi yang tinggi lebih mampu membimbing, mengarahkan, dan memberikan nasihat kepada anak mereka dalam menentukan pilihan pendidikan tinggi. Mereka juga dapat menyediakan lingkungan belajar yang kondusif serta fasilitas yang memadai untuk mendukung pendidikan anak. Lingkungan di sini berpengaruh dalam keputusan, seperti keputusan masyarakat, keluarga, dan teman sebaya. Semakin baik dukungan dan interaksi dengan lingkungan tersebut, semakin besar kemungkinan siswa memilih untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain faktor-faktor tersebut, media juga memiliki peran penting dalam membentuk persepsi seseorang terhadap pendidikan karena media menyediakan platform yang kuat untuk memengaruhi pandangan masyarakat terhadap berbagai isu (Surahman, 2024).

Persepsi siswa tentang pentingnya pendidikan tinggi sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah paparan terhadap informasi dan konten melalui media sosial. Dengan media sosial yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aspek pendidikan, peran platform digital ini dalam membentuk pandangan dan motivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi menjadi semakin signifikan. Penggunaan media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, membawa dampak positif dan negatif dalam berbagai aspek, termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak tersebut dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, yang berperan penting dalam menentukan kualitas prestasi akademis siswa (Asyari, 2022).

Selain faktor internal seperti minat dan motivasi, persepsi siswa terhadap pendidikan tinggi juga dapat dipengaruhi oleh faktor demografi, seperti jenis kelamin, usia, dan jurusan di SMA. Faktor-faktor ini peran dalam memahami bagaimana siswa merespons tayangan edukatif seperti *Clash of Champions* dan bagaimana media dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi mereka melanjutkan pendidikan. Ilmu demografi melibatkan teknik menghitung data dan angka-angka tentang kondisi penduduk, ilmu demografi ini juga memiliki arti yang lebih luas yang membicarakan angka-angka termasuk karakteristik penduduk, seperti karakteristik sosial, ekonomi, usia, jenis kelamin dan sebagainya (Herawati & Oktavianoor, 2022). Dalam penelitian ini, aspek demografi diharapkan dapat membantu dalam memahami bagaimana faktor jenis kelamin usia memengaruhi persepsi siswa SMA di Kota Palembang tentang pentingnya pendidikan tinggi.

Kota Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatra Selatan yang memiliki luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1.573.898 jiwa (2018) dengan kepadatan penduduk 4.800 per km². Dengan jumlah siswa sebanyak 51.944 pada tahun 2023, Palembang dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan kota dengan jumlah penduduk terbanyak kedua di Sumatera setelah Medan. Hal ini mencerminkan potensi besar untuk mendapatkan sampel yang representatif, khususnya di kalangan siswa SMA. Selain itu, sebagai salah satu pusat kota besar, Palembang memiliki keberagaman demografi yang relevan untuk mengkaji persepsi siswa terhadap pendidikan tinggi dan pengaruh tayangan edukatif.

Saat ini pendidikan diharapkan untuk lebih kreatif dan lebih inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi siswa, adanya media sosial

yang berfokus dalam berbagi video, memungkinkan siswa secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktik. Dengan pemanfaatan media sosial, siswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajaran menggunakan media sosial, siswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat daripada mempelajari melalui buku pelajaran, karena biasanya media pembelajaran dibuat menarik, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh (Mujianto, 2019).

Hal ini menunjukkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Minat adalah kecenderungan untuk merasa tertarik untuk memperhatikan seseorang, suatu barang atau kegiatan alam bidang tertentu. Minat belajar muncul dari dorongan dalam diri yang mungkin dimiliki seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar mereka. Minat belajar itu akan meningkat karena seorang siswa ingin mendapatkan nilai terbaik atau mendapatkan prestasi (Asyari, 2022).

Pada penelitian ini, komunikasi menjadi suatu proses dalam penyampaian informasi. Media sosial berperan sebagai alat komunikasi yang efektif dalam penyampaian pembelajaran secara kreatif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang inovatif memengaruhi sebuah proses pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial.

Media sosial ini sendiri digunakan untuk menyebarkan informasi dan mengubah sebuah perilaku atau pemahaman. Media sosial menjadi medium yang membantu siswa dalam mengakses, berbagi, dan memahami pengetahuan secara mandiri yang merupakan bagian dari komunikasi dalam era digital.

Dengan demikian, media sosial memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan mandiri, termasuk dalam membentuk

persepsi siswa tentang berbagai aspek pendidikan. Melalui penyebaran informasi yang luas dan tinggi, media sosial menjadi medium yang mampu mendorong pemikiran kritis serta memperluas wawasan siswa mengenai pentingnya pendidikan tinggi di era digital ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Tayangan “*Clash of Champions*” Terhadap Persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang Pentingnya Pendidikan Tinggi Berdasarkan Aspek Demografi”, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh sebuah tayangan terhadap persepsi Siswa tentang pentingnya pendidikan tinggi. Pengambilan judul tersebut berdasarkan pada urgensi penelitian untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang efektif, dengan mengetahui pengaruh tayangan di jenis kelamin dan usia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh antara tayangan *Clash of Champions* dengan Persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang pentingnya pendidikan tinggi berdasarkan aspek demografi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara

tayangan *Clash of Champions* terhadap persepsi Siswa SMA di Kota Palembang tentang pentingnya pendidikan tinggi berdasarkan aspek demografi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi industri media dalam mengembangkan program televisi yang menghibur serta mendukung tujuan pendidikan dan pengembangan potensi siswa. Bagi industri media, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan program televisi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung tujuan pendidikan, meningkatkan literasi pendidikan tinggi, dan menginspirasi siswa untuk mengembangkan potensi diri.

1.4.2 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam lingkup komunikasi media dan pendidikan, tentang bagaimana pengaruh media terhadap persepsi siswa tentang pendidikan. khususnya dalam memahami pengaruh tayangan media terhadap pembentukan persepsi siswa terkait pendidikan tinggi. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas penerapan Teori Kultivasi dengan menguji relevansinya pada pendidikan di era digital, di mana pengaruh media semakin beragam. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif untuk

mengevaluasi dampak media terhadap motivasi belajar dan kesadaran pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Addnin, I. J., & Mawardi Effendi, Z. (2021). Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Siswa Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi. *Jurnal Ecogen*, 4(1), 35–41. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1, 66–72.
- Anggraeni S P, K. S., & Estaswara, H. (2022). Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan Serial Animasi BoBoiBoy di Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Anak. In *Jurnal Publish* (Vol. 1, Issue 1).
- Annisa, F., Sokowati, M. E., Widyasari, W., Fadilla, Q. Y., Rochimah, T. H. N., Junaedi, F., Yudianto, P., Nurnisya, F. Y., Rosilawati, Y., Nurjanah, A., & Sari, S. S. (2023). *Memahami Khalayak Media dalam Beragam Perspektif* (M. E. Sokowati & T. H. N. Rochimah, Eds.). Gramedia.
- Assalamah, T. M. (2024). Viral Marketing Strategy Through Edutainment Content Clash of Champions by Ruangguru. *Journal of Media and Communication Science*, 154–169.
- Asyari, A. & M. (2022). Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Minat Belajar Siswa MA Miftahul Ishlah Tembelok. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 421–432.
- Baroroh, A. (2008). *Trik-trik Analisis Statistik dengan SPSS 15*.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA.
- Djaali, Prof. Dr. H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati, Ed.). Bumi Aksara.
- Dzul Fahmi. (2020). *Persepsi: Bagaimana Sejatinya Persepsi Membentuk Konstruksi Berpikir Kita*. Anak Hebat Indonesia.
- Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 171–178.
- Hadi, I. P. (2007). Cultivation Theory Sebuah Perspektif Teoritik dalam Analisis Televisi. In *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA* (Vol. 1, Issue 1).
- Indarti, N., & Manik, H. F. G. G. (2024). *Penelitian dan Publikasi dalam Manajemen: Strategi dan Taktik*. Penerbit Andi.
- Irnawati. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Pendidikan Tinggi Dan Kecenderungannya Memilih Pendidikan Tinggi Lanjutan ((Studi Pada Siswa Kelas XII SMAN 3 Luwu Tahun ajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Khatimah, H. (2018). *Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat* (Vol. 16, Issue 1).
- Kholisoh, N. (2018). *Pengaruh Terpaan Informasi Vlog di Media terhadap Sikap Guru dan Dampaknya terhadap Persepsi Siswa*.
- Komariah, N. S. U. D. T. B. E. (2020). Teknologi Komunikasi dan Perubahan Sosial Remaja di Indonesia; Sebuah Kajian Literatur Tentang Penggunaan Sosial Media. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1–6.
- Kurniadi, R., & Rusdi, F. (2020). *Pengaruh Tayangan “Rosi Ganja: Mitos Dan Fakta” terhadap Persepsi Mahasiswa Jakarta Barat*.

- Kusnanto, & Hudi Yusuf. (2024). Pengaruh Media Massa Terhadap Persepsi dan Tingkat Kriminalitas: Analisis terhadap Efek Media dalam Pembentukan Opini Publik. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1047–1061.
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian Survei*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan YouTube sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5, 135–159.
- Nuryadin, B. (2022). *Pembelajaran Ekonometrika* (Ahmad Syarif). Bening Media Publishing.
- Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. CV. WADE GROUP bekerjasama dengan UNMUH Ponorogo Press.
- Riyanto, S., & Setyorini, W. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan SmartPLS 4.0* (H. A. Mumtahana, Ed.). Penerbit Deepublish Digital.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM.
- Rusman, F. (2024). *Teori-Teori Komunikasi*. UMMPress.
- Sa'ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. PT Elex Media Komputindo.
- Suherman, M. T. (2018). Pengaruh Isi Pesan Tayangan NET 86 Terhadap Persepsi Masyarakat Kepada Polisi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Teknologi, Vol. 12 No.2*, 45–54.
- Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *The Master Book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.
- Sukmawati, A. S., Sabur, F., & Nur, M. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*.
- Sumargo, B., Budyandra, & Kurniawan, R. (2024). *Metode dan Pengaplikasian Teknik Sampling*. Bumi Aksara.
- Surahman, S. (2024). *Memahami Kajian Media dan Budaya Pendekatan Multidisipliner*. Prenada Media.
- Tumurang, M. (2024). *Metodologi Penelitian*.
- Wardani, R. (2023). *Statistika dan Analisis Data*. Deepublish.
- West, R., & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi, Edisi 3 Analisis dan Aplikasi Buku 2* (N. Setyaningsih, Ed.). Penerbit Salemba Humanika.
- Wibowo, F. X. P. (2023). *Pengolahan dan Analisa Data Statistika dengan SPSS*. Penerbit Andi.
- Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.