

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital saat ini, penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan untuk mengakses berbagai informasi dan layanan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran. Kini kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat dilakukan secara fleksibel melalui berbagai media digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kemudahan dalam mengakses berbagai media digital tersebut tidak terlepas dari ketersediaan internet yang semakin luas.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) hingga tahun 2024, tercatat sebanyak 221 juta penduduk di Indonesia atau sekitar 79,5% dari total populasi telah mengakses internet. Tingginya penetrasi internet ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sudah sangat terbiasa dengan dunia digital, termasuk dalam mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital. Salah satu bentuk pemanfaatan media digital dalam pendidikan yang menarik perhatian adalah YouTube. Menurut Tunshorin dalam (Nugroho & Prasetyawati, 2024 : 44), YouTube merupakan media digital yang menyajikan berbagai informasi berupa video dan suara yang dapat diakses secara gratis oleh masyarakat luas.

Di Indonesia, salah satu *channel* edukasi yang konsisten memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran adalah Ruangguru. *Channel* YouTube Ruangguru merupakan bagian dari platform pembelajaran daring yang dikelola oleh PT Ruang Raya Indonesia dan telah berkembang pesat sejak tahun 2017. Dengan lebih dari satu juta *subscriber* dan ribuan video edukasi, *channel* ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum nasional. Konten pembelajaran dalam *channel* ini mencakup berbagai tingkat pendidikan yang meliputi SD, SMP hingga SMA dengan bimbingan guru-guru profesional. Selain menyediakan materi pembelajaran, *channel* ini juga menghadirkan program kompetisi edukasi seperti *Clash Of Champions* yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen gamifikasi agar lebih menarik perhatian siswa.

Gamifikasi dalam dunia pendidikan dikenal sebagai metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan seperti kompetisi, perolehan poin, dan tantangan yang interaktif. Program *Clash Of Champions* ini menjadi salah satu bentuk penerapan gamifikasi dalam pendidikan yang memungkinkan siswa belajar sambil berkompetisi dengan suasana yang menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniatari & Suastika, (2024 : 1256), penerapan media pembelajaran interaktif *Clash Of Champions* memiliki dampak positif dan terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 34,48% menjadi 82,75% setelah dilakukan dua siklus penerapan.

Namun, tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah menjaga minat belajar siswa terutama saat menjelang ujian. Banyak siswa yang mengalami kejemuhan dan kehilangan motivasi belajar saat menghadapi ujian. Hal ini dapat

memberikan dampak terhadap hasil akademik mereka nantinya. Sebuah studi yang dilakukan oleh Marti'in dan rekannya (2019), menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa SMA mengalami minat belajar rendah yang disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang monoton dan adanya tekanan akademik.

Hal ini juga terlihat di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen, di mana berdasarkan observasi awal, beberapa siswa SMA menunjukkan kecenderungan menurunnya semangat belajar meskipun pihak sekolah telah menyediakan berbagai dukungan akademik seperti kelas tambahan. Kondisi seperti ini dapat dipengaruhi oleh variasi gaya belajar siswa dan tingkat kesiapan siswa sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik. Hasil pendataan awal yang dilakukan peneliti melalui angket yang disebarluaskan kepada siswa juga menunjukkan bahwa dari 159 siswa SMA di sekolah tersebut, sebanyak 46 siswa di antaranya mengaku memiliki minat belajar yang rendah menjelang ujian. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya mampu memberikan peluang bagi individu untuk berkembang sekaligus memberikan dampak positif bagi lingkungannya (Fitri, D (2021)).

Selain itu, Sekolah Sukma Bangsa Bireuen memprioritaskan peran guru dalam mengarahkan dan membimbing proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian, program bimbingan belajar eksternal seperti Ruangguru tidak secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran formal di kelas. Dalam konteks ini, siswa yang tertarik untuk memperdalam materi pelajaran perlu mencari alternatif pembelajaran secara mandiri. Dengan menggunakan media digital seperti YouTube, dapat menjadi salah satu solusi alternatif karena memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel tanpa bergantung pada bimbingan belajar tatap muka.

Berdasarkan hasil pendataan awal yang dilakukan peneliti melalui angket yang disebarluaskan kepada siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen, diketahui bahwa dari total 159 siswa, sebanyak 58 siswa menyatakan pernah menonton program *Clash Of Champions* Ruangguru, khususnya pada episode 1 hingga 3. Hal ini menunjukkan bahwa program tersebut telah dikenal dan dikonsumsi oleh sebagian siswa, sehingga berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar mereka menjelang ujian.

Dengan melihat kondisi tersebut, khususnya di kalangan siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen, program *Clash Of Champions* memiliki potensi untuk menjadi solusi alternatif yang dapat membantu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, program ini juga dapat dimanfaatkan oleh siswa yang membutuhkan materi tambahan di luar jam pelajaran formal. Mengingat sekolah menerapkan kebijakan dimana peran guru sebagai sumber utama pengajar, kehadiran program seperti ini di media digital YouTube memberi peluang bagi siswa untuk mengakses materi secara lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti apakah program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka dapat ditemukan beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Menjelang ujian, sebagian siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen menunjukkan kecenderungan menurunnya minat belajar. Fenomena ini

- terjadi karena beragam faktor individual seperti perbedaan gaya belajar antar siswa, kurangnya motivasi belajar dari diri siswa dan keterbatasan eksplorasi sumber belajar. Kondisi ini berpotensi mempengaruhi pada capaian akademik siswa jika tidak diimbangi dengan strategi pembelajaran yang menarik.
2. Sekolah Sukma Bangsa Bireuen memprioritaskan peran guru dalam mengarahkan dan membimbing proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian, program bimbingan belajar eksternal seperti Ruangguru tidak secara langsung terlibat dalam kegiatan akademik di sekolah. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari dan mengelola sumber pembelajaran tambahan sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
  3. Diperlukan alternatif pembelajaran yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, seperti program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube dengan mengusung konsep gamifikasi yang berpotensi dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar tidak terjadi penyimpangan atau perluasan yang tidak relevan, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah program *Clash Of Champions* Ruangguru pada episode yang memiliki jumlah *viewers* terbanyak di media digital YouTube yaitu episode 1 sampai 3, yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

#### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi pertanyaan dari penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen?
2. Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen setelah menonton program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengkaji pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen, khususnya sebagai alternatif metode pembelajaran tambahan bagi siswa yang mengalami penurunan minat belajar.
2. Untuk mengukur sejauh mana program *Clash Of Champions* dapat memotivasi siswa SMA di Sekolah Sukma Bangsa Bireuen dan membuat proses belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi gagasan bagi pengembangan Program Studi Ilmu Komunikasi di bidang pendidikan dalam memahami bagaimana media pembelajaran digital dapat memengaruhi minat belajar.
2. Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan referensi mengenai pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan di Universitas Malikussaleh pada penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya Ilmu Komunikasi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi guru atau pendidik mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya dalam mempertahankan motivasi belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih terbuka terhadap penggunaan platform digital sebagai sumber pembelajaran yang menyenangkan.

### **1.7 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan sebuah kesimpulan sementara yang disusun berdasarkan masalah dan teori yang relevan dengan identifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian. Hal ini masih memerlukan pengujian lebih lanjut secara ilmiah. Adapun hipotesis penelitian ini diantaranya adalah :

1.  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) : Terdapat pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.
2.  $H_0$  (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen.

Berdasarkan kedua hipotesis tersebut, maka peneliti mengambil hipotesis alternatif yaitu terdapat pengaruh program *Clash Of Champions* Ruangguru di media digital YouTube terhadap minat belajar siswa SMA Sekolah Sukma Bangsa Bireuen. Kesimpulan sementara menunjukkan bahwa program *Clash Of Champions* mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sehingga dapat mendorong mereka agar lebih aktif dalam proses belajar, baik secara mandiri maupun kelompok.