

**Analisis Persepsi Mahasiswa Angkatan 2021 Fakultas Psikologi  
Universitas Negeri Makassar Pada Tayangan *Clash Of  
Champions Ruang Guru***

**Nur Azidah**

*nurazidah45@gmail.com*  
Universitas Muslim Indonesia

**Abd. Majid**

*Abd.majid@umi.ac.id*  
Universitas Muslim Indonesia

**Izki Fikriani Amir**

*izkiamir@umi.ac.id*  
Universitas Muslim Indonesia

**Abstrak :** Perkembangan media digital sebagai sarana penyebaran informasi dan edukasi telah melahirkan berbagai bentuk tayangan yang bersifat mendidik, salah satunya yaitu *clash of champions* ruang guru. Tayangan ini menggabungkan unsur kompetisi akademik dengan hiburan guna meningkatkan motivasi belajar generasi muda. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya memahami bagaimana persepsi mahasiswa, khususnya dari bidang psikologi, terhadap tayangan edukatif yang dikemas secara menarik. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui isi tayangan *clash of champions* terhadap motivasi belajar mahasiswa fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar, 2) Untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa fakultas psikologi Universitas Negeri Makassar pada tayangan *clash of champion*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, serta didasarkan pada teori persepsi dan teori analisis konten untuk menjelaskan bagaimana individu menangkap, menafsirkan, dan memberikan makna terhadap tayangan tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada sejumlah informan yang telah menonton tayangan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan tanggapan positif, dengan menilai tayangan *clash of champions* sebagai media yang inspiratif, memotivasi, serta relevan dengan semangat belajar dan perkembangan dunia pendidikan saat ini. Secara keseluruhan, tayangan ini dipersepsikan sebagai bentuk inovatif dari media pembelajaran yang efektif dalam membangun motivasi akademik.

**Kata kunci :** Persepsi, *Clash Of Champions*, Ruang Guru

**Abstract:** *The development of digital media as a means of disseminating information and education has given rise to various forms of educational programming, one of which is Clash of Champions by Ruang Guru. This program combines elements of academic competition with entertainment to increase the learning motivation of the younger generation. This study is motivated by the importance of understanding how students, especially those from the field of psychology, perceive educational programs presented in an engaging manner. The objectives of this study are: 1) to identify the content of the Clash of Champions program in relation to the learning motivation of psychology*

*students at Universitas Negeri Makassar, and 2) to understand how psychology students at Universitas Negeri Makassar perceive the Clash of Champions program. This study uses a qualitative approach with a descriptive method and is based on perception theory and content analysis theory to explain how individuals capture, interpret, and assign meaning to the program. Data collection was conducted through in-depth interviews with several informants who had watched the program. The results indicate that the majority of students gave positive responses, viewing Clash of Champions as an inspiring, motivating media that is relevant to the spirit of learning and the development of the current educational world. Overall, the program is perceived as an innovative form of learning media that is effective in building academic motivation.*

**Keywords:** *Perception, Clash Of Champions, Teacher's Room*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju, sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain (Arifianto, 2018: 3).

Bimbingan belajar online memiliki jangkauan yang jauh lebih luas daripada bimbingan belajar konvensional, yang terbatas karena lokasinya. Bimbingan belajar online akan membuat pengguna lebih mudah mengakses konten, memungkinkan mereka untuk berlatih soal dan berkonsultasi dengan guru tanpa batasan waktu, dan materi akan menjadi lebih menarik bagi siswa karena disajikan dalam bentuk gambar atau video yang memudahkan siswa untuk memahami materi.

Ruang guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna dan menyediakan lebih dari 100.000 bidang pelajaran. Ruang guru berkomitmen untuk bermitra dengan pemerintah daerah untuk memberikan pendidikan berkualitas melalui 2ampin manajemen Belajar. Ruang guru telah tersebar di 32 dari 34 provinsi Indonesia pada tahun 2017.

Ruang guru berhasil menunjukkan kontribusinya dalam dunia pendidikan Indonesia, karena berhasil menciptakan acara yang memperlihatkan bahwa belajar dapat dilakukan dengan menyenangkan dan kompetitif pada sisi yang baik. Peserta yang tergabung dalam acara ini dapat menunjukkan kemampuan akademis mereka sehingga generasi muda menjadi lebih terpacu untuk berprestasi dalam bidang akademik.

Sekarang menjadi fenomena menarik dalam dunia penelitian di Indonesia, *Clash of champions* (COC) sebuah game show pendidikan yang diadakan oleh ruang guru. Ini sangat populer di masyarakat dan berdampak besar. Acara ini melibatkan mahasiswa berprestasi dari universitas di Indonesia dan di luar negeri. Para peserta yang dipilih yang berasal dari berbagai jurusan dan memiliki indeks prestasi kumulatif yang luar biasa menunjukkan kecerdasan dan dedikasi mereka

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata atau gambar dari pada data dalam bentuk angka-angka yang lebih menekankan proses dari pada hasil. penelitian bertujuan untuk menggali dan menganalisis persepsi mahasiswa terhadap tayangan *clash of champions* yang diselenggarakan oleh platform pendidikan ruang guru.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan desember 2024- januari 2025 di Universitas Negeri Makassar yang beralamat di Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

### Informan Penelitian

Informan yang dipilih berdasarkan pengambilan sampel yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti dengan tujuan tertentu. Informan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang, berikut deskripsi mengenai informan tersebut antara lain:

No	Nama	Usia	Angkatan
1.	Muakkira Tul Aira	22 Tahun	2021
2.	Nabila Azzahra	22 Tahun	2021
3.	Afdal Hidayat	22 Tahun	2021
4.	Mutia Zahrani	22 Tahun	2021
5.	Wafiq Azizah	22 Tahun	2021
6.	Muhammad Fiqri	22 Tahun	2021
7.	Muh Chairil Anwar	22 Tahun	2021

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### a. Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, dimana peneliti mengamati dan mencatat persepsi mahasiswa angkatan 2021 Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar

terhadap tayangan *clash of champions* dari ruang gurun.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi- terstruktur, dimana peneliti akan melakukan wawancara langsung dengan mahasiswa angkatan 2021 Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar untuk menggali persepsi mereka mengenai tayangan *clash of champions* ruang guru.

c. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan meliputi rekaman video tayangan, materi pendukung, serta respons mahasiswa yang diperoleh melalui platform daring atau forum diskusi yang terkait dengan tayangan tersebut.

### Teknik Analisis Data

Teknik penelitian kualitatif dengan format deskriptif yaitu menjelaskan kondisi, berbagai situasi atau variabel yang menjadi objek penelitian dan menggambarkan data apa adanya kemudian menganalisisnya menggunakan kata ataupun kalimat. Teknik analisis kualitatif memiliki beberapa tahap yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses merangkum data secara ringkas, untuk mendapatkan informasi-informasi penting yang dapat disusun secara sistematis sehingga pokok-pokok penting dari data tersebut lebih mudah dipahami dan memudahkan ketika ingin memverifikasi data pada tahap selanjutnya.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Proses pengumpulan data atau informasi yang telah terstruktur, yang dapat memberikan gambaran untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya apabila diperlukan.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap selanjutnya dalam teknik analisis data adalah penarikan kesimpulan. Setiap kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan memungkinkan mengalami perubahan apabila bukti-bukti yang ditemukan pada tahap pengumpulan data kurang mendukung.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dari 7 (Tujuh) informan dan hasil wawancara dan observasi peneliti, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

#### 1. Isi Tayangan *Clash Of Champions* di Ruang Guru

Tayangan *clash of champions* dari ruang guru merupakan sebuah kompetisi edukasi yang mempertemukan para mahasiswa dari berbagai universitas untuk berkompetisi dalam berbagai tantangan akademik. Program ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan hiburan, dimana peserta diuji kemampuannya dalam berbagai bidang mata pelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Selain menampilkan kemampuan akademik, acara ini juga memupuk semangat kompetitif yang positif dan memperkenalkan konsep belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kompetisi akademik dalam tayangan *Clash Of Chapions* yang diselenggarakan oleh ruang guru merupakan ajang bergengsi yang mempertemukan para pelajar terbaik dari seluruh Indonesia dalam sebuah pertarungan intelektual yang menantang dan inspiratif. Tayangan ini tidak hanya menyuguhkan persaingan ketat antar peserta dalam menjawab soal-soal akademik dari berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Sains, Bahasa Indonesia, dan Sejarah, tetapi juga menjadi platform yang dinamis dan penuh strategi, *clash of champions* berhasil mengubah citra kompetisi pelajar yang biasanya kaku menjadi hiburan edukatif yang seru dan membangkitkan motivasi.

Tayangan *Clash Of Champions* dari ruang guru menghadirkan berbagai tantangan yang beragam dan menantang, menjadikannya lebih dari sekedar kompetisi akademik biasa. Para peserta dihadapkan pada soal-soal yang tidak hanya menguji pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, logika, kecepatan dalam mengambil keputusan, dan ketahanan mental di bawah tekanan waktu.

Setiap episode *Clash Of Champions* menampilkan atmosfer kompetisi yang menegangkan namun tetap sportif, memperlihatkan bahwa belajar bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan dan penuh tantangan. Para peserta tidak hanya dituntut untuk unggul secara akademis, tetapi juga menunjukkan sikap kerja sama tim, sportivitas, dan ketangguhan mental. Dipandu oleh host yang energik dan didukung oleh visual yang menarik, acara ini sukses menciptakan suasana belajar yang dinamis serta menggugah semangat kompetisi sehat di kalangan pelajar.

Ruang guru membawa pesan edukasi yang kuat dan relevan bagi generasi muda Indonesia. Melalui konsep kompetisi antar pelajar dari berbagai daerah, acara ini menekankan pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Tayangan ini menunjukkan bahwa belajar tidak harus membosankan atau monoton, tetapi bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan, menantang, dan penuh semangat kompetitif.

*Clash of Champions* menciptakan ruang bagi pelajar untuk merasa dihargai secara intelektual. Dalam banyak kasus, siswa yang unggul secara akademis sering kali kurang mendapatkan pengakuan di luar lingkungan sekolah. Tayangan ini memberikan validasi atas kemampuan mereka dan menempatkan prestasi akademik setara dengan prestasi di bidang lain seperti olahraga atau seni.

Episode *Clash Of Champions* ruang guru menampilkan persaingan seru antara para pelajar berbakat yang siap menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Setiap peserta diuji dengan berbagai soal menantang dari berbagai mata pelajaran, yang menguji kecepatan berpikir dan ketepatan jawaban mereka. Suasana kompetisi yang penuh ketegangan dan semangat juang membuat tayangan ini sangat menarik untuk diikuti.

## **2. Persepsi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar pada Tayangan *Clash Of Champions* yang Disajikan Ruang Guru**

Persepsi mahasiswa terhadap tayangan *clash of champions* ruang guru sangat positif. Mereka melihat acara ini sebagai platform yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Mahasiswa fakultas psikologi UNM merasa terinspirasi oleh keberhasilan peserta dan merasa bahwa mereka juga bisa mencapai tujuan akademis mereka jika

Pertama tentang kualitas tayangan tayangan *clash of champions* dari ruang guru. Ia menilai bahwa tayangan tersebut memiliki pendekatan yang menarik karena mampu menggabungkan unsur kognitif dan efektif da lam proses belajar. Tayangan seperti ini bisa menjadi media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merangsang proses psikologis yang penting dalam pembelajaran, seperti fokus, emosi, dan rasa percaya diri.

Kedua nilai-nilai positif wawancara tayangan *clash of champions* ruang guru sangat menginspirasi dan memberikan dampak positif. Selain itu, tayangan tersebut mengajarkan pentingnya berpikir berpikir kritis dan strategi dalam menghadapi tantangan, tayangan ini dinilai tidak sekedar menghibur, tetapi juga memberikan pelajaran penting yang bermanfaat bagi mahasiswa.

Ketiga kemampuan akademis mahasiswa *clash of champions* dipersepsikan sebagai media belajar yang inovatis dan menarik secara psikologis. Mahasiswa tersebut menilai bahwa format kompetisi dalam tayangan mampu merangsang motivasi intristik dan meningkatkan fokus saat belajar

Tayangan *clash of champions* dipersepsikan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dan inspiratif, yang mampu meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi secara kompetitif dan menyenangkan. Mahasiswa merasakan bahwa format tayangan yang melibatkan tantangan antar peserta mendorong mereka untuk lebih aktif, kritis, dan antusias dalam memahami materi pelajaran.

Keempat Kolaborasi tayangan *clash of champions* memberikan persepsi positif dengan inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Program ini memadukan elemen hiburan dan pendidikan dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi muda, serta menghadirkan cara baru dalam belajar yang menggabungkan kompetisi dan interaksi digital.

Dari hasil penelitian yang telah penulis uraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memandang acara ini sebagai ajang yang memotivasi dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Mereka mengapresiasi semangat kompetisi dan prestasi yang ditampilkan oleh peserta, serta melihat acara ini sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan kesadaran akan penting nya pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tayangan *Clash Of Champions* Ruang Guru adalah ajang kompetisi edukatif yang mempertemukan puluhan mahasiswa berprestasi dari dalam dan luar negeri dalam serangkaian tantangan logika, hitungan, hafalan, dan pemecahan masalah yang intens dan menarik. Dengan konsep edutainment, acara ini menggabungkan keseruan dan tekanan kompetisi dengan nilai-nilai pendidikan tinggi, serta menampilkan berbagai babak seperti tantangan utama dan revival round yang menguji ketahanan mental dan kecerdasan peserta. Tayangan ini tidak hanya menyorot kemampuan akademik, tetapi juga membangun karakter, kepercayaan diri, dan kerja sama, sambil menginspirasi pelajar di seluruh Indonesia bahwa belajar bisa dikemas secara

**RESPON JURNAL ILMIAH MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI**  
**Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra UMI**  
**Vol.7 No.1 2026**

<https://jurnal.umma.ac.id/index.php/respon/index> menarik dan kompetitif. Acara ini ditutup dengan kemenangan Syakira dari Universitas Indonesia, yang berhasil mengalahkan finalis lainnya dalam babak akhir yang spektakuler. Dengan demikian, melalui teori analisis konten *Clash Of Champions* tidak hanya menjadi tontonan kompetisi, tetapi juga konstruksi sosial atas makna belajar, kerja keras dan prestasi dalam masyarakat modern.

2. Persepsi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar pada tayangan *Clash Of Champions* yang disajikan ruang guru, dapat disimpulkan bahwa tayangan *Clash Of Champions* yang disajikan oleh ruang guru memperoleh respons yang sebagian besar positif. Tayangan ini di nilai mampu menghadirkan pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, dan sarat akan nilai-nilai positif. Mahasiswa menilai bahwa konsep pertandingan antar pelajar dalam bentuk kuis interaktif dan edukatif mampu mendorong semangat belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta memupuk kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Mahasiswa juga melihat adanya potensi tayangan ini untuk dijadikan referensi dalam pembelajaran yang mengedepankan pengalaman belajar aktif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, F., & Wi dyastuti, W. (2021). The Relationship Between Emotional Support With Psychological Well- Being In Students In Vocational High Schools. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.234>
- Arifianto S. & Juditha, C. (2018). *Media sosial*. Jakarta: Elek Media Komputindo
- Asyari, A. & M. (2022). Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Minat Belajar Siswa MA Miftahul Ishlah Tembelok. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 421-432.
- De Orellana, J. C. (2015). Gramsci on hegemony.
- FAWZIAH, S. A., & Irwansyah, I. (2020). *Telecommuting/Teleworking–Work From Home–Sebagai Solusi Efektif Mobilisasi Kerja*. *Jurnal Infotech*, 2(1), 69–77.
- Ginting, I. M., Bangun, T. A., Munthe, D. V, Sihombing, S., Ekonomi, F., Prima, U., Induk, U., Sumatera, P., & Utara, S. (2019). *Pengaruh Dsisplin dan Komunikasi terhadap Kinerja Karyawan di PT PLN (unit induk pembangunan sumatera bagian utara)*. 5, 35–44
- Harold D. Lasswell in Heru Puji Winarso (2016). *Communication has 5 important elements related to the concept of communication*. In: Winarso, H. P. (2016). *Communication and media: Theory and practive*. Yogyakarta: Andi Publishers.
- Marpaung, F. K., Numairah, Y., Usandra, S., Putra, G., & Monica, C. (2020). *Pengaruh Komunikasi, pelatihan dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan pada PT Globelink Sea and Air Freight Indonesia*. 14, 175–193.
- Milyane Tita Melia, dkk. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Widina Bakti Persada Bandung, hal. 44.
- Linawati, R. A., & Desiningrum, D. R. (2017). Hubungan Antara Religiusitas Dengan Psychological Well-Being Pada Siswa Smp Muhammadiyah 7 Semarang. *Jurnal Empati*, Agustus, 7(3), 105–109.
- Maulana, Ahmad Wildan (2019). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Strategi Membangun Citra Pada Divisi Corporate Communication PT. Krakatau Steel Tbk. Skripsi*. Ilmu Komunikasi. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

**RESPON JURNAL ILMIAH MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI**  
**Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sastra UMI**  
**Vol.7 No.1 2026**

<https://jurnal.ilkom.fs.umi.ac.id/index.php/respon/index>

Nuruddin. (2016). *Sistem komunikasi Indonesia*. Jakarta: Rajawali.

Nasrullah, R. (2022). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Prenada Media

Pujiana, D., & Lestari, M. (2017). *Hubungan antara kualitas tidur dengan konsentrasi belajar mahasiswa/I program studi Ilmu keperawatan (PSIK) semester VI STIKES Muhammadiyah Palembang*. Jurnal masker merdeka. 5(1)

Rahayu, M.N.M. & Arianti, R. (2020). *Penyesuaian mahasiswa tahun pertama di perguruan tinggi: Studi pada mahasiswa fakultas psikologi UKSW*. jurnal psikologi sains dan profesi, 4(2), 73-84.

Susanti, E., Firdalius, F., & Rahayu, P. E. (2020). *Peran Digital Komunikasi Terhadap Perempuan Berwirausaha (UMKM) di Kota Padang*. Jurnal Riset Ekonomi Manajemen (REKOMEN), 3(2), 148-155.

Saragih, O., Sebayang, F. A. A., Sinaga, A. B.S., & Ridlo, M. R. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19*. Volume 7 No. 3

Shaleh, A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Aksara Timur.

Sugiyono, D. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Sari, R. P. (2021). *Peran Media Komunikasi Digital Pada Pola Komunikasi Guru dan Murid*. Avant Garde, 9(1), 100. <https://doi.org/10.36080/ag.v9i1.1326>

Thoah, Miftah. (2015). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Trisnani. (2017). *Pemanfaatan whatsapp sebagai media komunikasi dan kepuasan dalam penyampaian pesan dikalangan tokoh masyarakat*. Jurnal komunika: Jurnal komunikasi, media dan informatika, 6(3).

Utami, T., Nurdiansyah, N., Azizah, I. S., Rukmana, A. Y., Pradnyana, I. M. A., Pratiwi, P. Y., ... & Purbaya, M. E. (2024). *Buku Ajar Bisnis Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Walgito, B. 2019. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta.

Wang, Y., & Wang, Y. (2022). *Developing Creative Leadership in the Use of Digital Communication Tools: A Psychological Perspective*. Sustainability, 14(19), 11796