

ABSTRAK

Masifnya digitalisasi pendidikan telah mendorong masyarakat untuk beradaptasi dengan cepat dalam mengikuti inovasi konten edukasi pada media sosial, salah satunya pada platform YouTube. Berbagai macam konten edukasi tersebut tidak hanya datang sebagai keuntungan, tetapi juga tantangan bagi penyedia konten pembelajaran. Fenomena ini menuntut para pihak penyedia layanan pembelajaran untuk membuat inovasi konten, termasuk Ruangguru. Konten Ruangguru Clash of Champions ini menghadirkan berbagai macam respon dari masyarakat terkait konsep dan inovasi terkait tayangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi dan faktor yang melatarbelakangi persepsi penonton tentang tayangan Ruangguru Clash of Champions pada platform YouTube sebagai media pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara terhadap siswa, guru, dan orang tua siswa sebagai penonton tayangan Ruangguru Clash of Champions. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tayangan Ruangguru Clash of Champions bukan sekadar konten hiburan, melainkan juga berperan sebagai media pembelajaran yang membentuk pola pikir serta memotivasi siswa. Proses konstruksi sosial yang terjadi menunjukkan bagaimana realitas yang diciptakan melalui eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi oleh para audiens. Penerimaan terhadap tayangan ini tidak terlepas dari berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Perbedaan preferensi dan juga persepsi yang ada disebabkan oleh faktor keluarga, pendidikan, pengalaman, dan lingkungan sosial turut berdampak pada cara individu dalam memaknai tayangan ini.

Kata Kunci: persepsi, tayangan edukasi, Ruangguru Clash of Champions, media pembelajaran siswa

ABSTRACT

The massive digitization of education has encouraged the public to adapt quickly in following the innovation of educational content on social media, one of which is on the YouTube platform. The wide variety of educational content not only comes as an advantage but also a challenge for learning content providers. This phenomenon requires learning service providers to create innovative content, including Ruangguru. The Ruangguru Clash of Champions content presents a variety of responses from the public regarding the concept and innovation related to the show. This study aims to determine the perceptions and factors behind the audience's perception of Ruangguru Clash of Champions on the YouTube platform as a medium for student learning. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The theory used in this research is the theory of social reality construction proposed by Peter L Berger. The data collection technique in this study used interviews with students, teachers, and parents of students as viewers of Ruangguru Clash of Champions. The results showed that Ruangguru Clash of Champions is not just entertainment content, but also acts as a learning media that shapes students' mindset and motivates them. The social construction process that occurs shows how reality is created through externalization, objectivation, and internalization by the audience. The acceptance of this show is inseparable from the various factors behind it. Differences in preferences and also perceptions that exist due to family factors, education, experience, and social environment also have an impact on the way individuals interpret this show.

Keywords: *perception, educational show, Ruangguru Clash of Champions, student learning media*