*Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,*
*ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X*
*Volume 12 Nomor 04, Desember 2026*

# EDUTAINMENT DIGITAL DAN SEMANGAT KOMPETISI AKADEMIK: ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA PGMI UIN KHAS JEMBER PADA TAYANGAN CLASH OF CHAMPIONS RUANGGURU

Hofsawati Nengseh[1], Muhammad Suwignyo Prayogo[2], Izza Afkarina Mutmainah[3]
[1,2,3]PGMI FTIK Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
[1]nengsehhofsawati@gmail.com, [2]wignyoprayogo@uinkhas.ac.id,
[3]izzaafkarina446@gmail.com.

## *ABSTRACT*

*This study aims to describe the perceptions of students in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI) program at UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember regarding the Clash of Champions program as a form of digital edutainment and its relationship with academic competition spirit. This research employed a quantitative approach with a descriptive design. Data were collected through a questionnaire consisting of 28 statements using a five-point Likert scale and completed by 30 PGMI students. The data were analyzed descriptively by calculating the mean scores and percentages of respondents' answers. The results show that students' perceptions of the Clash of Champions program tend to be positive, with an overall mean score of 4.27 on a 5-point scale. The aspect of academic spirit and competition received the highest mean score of 4.33, followed by digital edutainment at 4.26 and the program's relevance to PGMI students' academic life at 4.13. The highest rating was given to the importance of hard work in achieving academic success, with a mean score of 4.53, while the program's relevance to PGMI students' academic life received a mean score of 3.93. These findings indicate that students view the program as educational entertainment that provides inspiration regarding hard work, academic achievement, and healthy academic competition. However, this positive perception cannot be interpreted as direct evidence of increased learning motivation or academic achievement. Therefore, this study provides an overview of the potential of academic competition programs as a source of reflection for fostering learning enthusiasm, a healthy competitive mindset, and academic motivation among prospective MI/SD teachers.*

***Keywords:*** *Clash of Champions, digital edutainment, student perceptions, academic competition, PGMI.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember terhadap tayangan *Clash of Champions* sebagai bentuk edutainment digital serta hubungannya dengan semangat kompetisi akademik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesioner berisi 28 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat yang diisi oleh 30 mahasiswa

PGMI. Analisis dilakukan secara deskriptif melalui perhitungan rata-rata dan persentase jawaban responden. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap tayangan tersebut cenderung positif, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,27 dari skala 5. Aspek semangat dan kompetisi akademik memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4,33, diikuti aspek edutainment digital sebesar 4,26 dan relevansi tayangan bagi kehidupan akademik mahasiswa PGMI sebesar 4,13. Penilaian tertinggi diperoleh pada pentingnya kerja keras untuk mencapai prestasi akademik, yaitu 4,53, sedangkan relevansi tayangan dengan kehidupan akademik mahasiswa PGMI mencatat rata-rata 3,93. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memandang tayangan tersebut sebagai hiburan edukatif yang mampu memberikan inspirasi mengenai kerja keras, pencapaian prestasi, dan kompetisi akademik yang sehat. Meskipun demikian, persepsi positif tersebut belum dapat dijadikan bukti adanya peningkatan motivasi atau prestasi belajar secara langsung. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan gambaran mengenai potensi tayangan kompetisi akademik sebagai bahan refleksi untuk menumbuhkan semangat belajar, pola pikir kompetitif yang sehat, serta motivasi akademik di kalangan calon guru MI/SD.

**Kata Kunci:** Clash of Champions, edutainment digital, persepsi mahasiswa, kompetisi akademik, PGMI.

## A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pemanfaatan media audiovisual dari sekadar sarana hiburan menjadi media yang berpotensi mendukung proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan tersebut adalah edutainment, yaitu perpaduan unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta mendorong keterlibatan peserta didik. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa model edutainment berpotensi mendukung motivasi belajar melalui pemanfaatan teknologi dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik (Salsabila et al., 2025) (Aseery, 2024). Meskipun demikian, keberadaan unsur pendidikan dalam suatu tayangan tidak serta-merta menjamin munculnya motivasi akademik karena respons penonton dapat dipengaruhi oleh penyajian konten dan cara mereka memaknai pengalaman menonton (Hsieh et al., 2026) (Serrada-Sotil Huertas Martinez & Granado-Peinado, 2025) (Lachner et al., 2022). Oleh karena itu, persepsi penonton perlu dikaji untuk memahami potensi tayangan digital dalam menghadirkan nilai edukatif dan mendorong semangat kompetisi akademik.

Salah satu tayangan digital yang merepresentasikan perpaduan pendidikan dan hiburan adalah Clash of Champions, program kompetisi akademik yang diproduksi oleh Ruangguru dan mulai ditayangkan pada 2024 (Istiati & Muflichah, 2025). Program ini menghadirkan mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi dalam serangkaian tantangan yang menekankan kemampuan berpikir, penguasaan pengetahuan, penyusunan strategi, dan pemecahan masalah. Karakteristik tersebut menjadikan Clash of Champions menarik untuk dikaji karena kompetisi akademik dikemas dalam format hiburan yang berpotensi memberikan inspirasi kepada penonton, meskipun tidak selalu mendorong perubahan perilaku belajar (Pratiwi & Laraskana, 2026) (Sari & Reftantia, 2024). Penelitian terdahulu mengkaji program tersebut melalui perspektif komodifikasi bakat dalam kepentingan pemasaran Ruangguru, sedangkan penelitian lain menganalisis sentimen publik terhadap tayangan tersebut menggunakan algoritma klasifikasi (Istiati & Muflichah, 2025) (Apriani & Pratiwi, 2025). Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai aspek media dan respons publik, tetapi persepsi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terhadap nilai edukatif tayangan dan kaitannya dengan semangat kompetisi akademik masih perlu ditelaah lebih lanjut.

Secara teoretis, persepsi mahasiswa terhadap tayangan kompetisi akademik dapat dikaji melalui perspektif motivasi belajar, termasuk *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam mendukung motivasi individu (Sanchez-De Miguel et al., 2023) (Meng & Liu, 2026). Penelitian terdahulu membahas pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menyoroti keterlibatan dan pencapaian akademik (Berdousis, 2024) (Zeng et al., 2024) (Buenadicha-Mateos et al., 2025). Kajian tersebut menunjukkan relevansi unsur tantangan dan kompetisi dalam pengalaman belajar, tetapi temuan mengenai motivasi tidak dapat secara langsung digunakan untuk menyimpulkan bahwa tayangan hiburan digital meningkatkan prestasi akademik (Liu et al., 2025) (Camacho-Sánchez Serna Bardavío et al., 2024) (Camacho-Sánchez et al., 2022).

Dalam konteks mahasiswa PGMI, Clash of Champions menarik untuk dikaji karena mahasiswa tidak hanya menjalani proses pembelajaran di perguruan tinggi, tetapi juga mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang perlu mengembangkan motivasi belajar dan sikap kompetitif yang sehat. Dengan demikian, analisis persepsi mahasiswa diperlukan untuk memahami bagaimana nilai edukatif dan kompetisi dalam tayangan tersebut dimaknai dalam konteks kehidupan akademik mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan: bagaimana persepsi mahasiswa PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember terhadap tayangan Clash of Champions sebagai bentuk *edutainment* digital dan bagaimana mereka memaknai keterkaitannya dengan semangat kompetisi akademik? Pertanyaan ini berangkat dari penelitian terdahulu yang cenderung membahas tayangan tersebut melalui aspek komodifikasi konten, sentimen publik, dan minat belajar dalam konteks pembelajaran tertentu. Misalnya, penelitian yang mengkaji tayangan Clash of Champions dalam kaitannya dengan minat belajar matematika, sedangkan penelitian lain membahas persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi (Amri & Ardiyanti, 2025) (Berdousis, 2024). Penelitian ini menempatkan mahasiswa PGMI sebagai subjek kajian dengan memusatkan perhatian pada persepsi terhadap unsur pendidikan dan hiburan serta makna kompetisi akademik bagi kehidupan perkuliahan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap karakteristik edukatif tayangan, mengidentifikasi kecenderungan inspirasi akademik yang mereka rasakan, dan menjelaskan relevansi nilai kompetisi tersebut dalam konteks pendidikan calon guru MI/SD.

Penelitian ini berangkat dari argumen bahwa Clash of Champions berpotensi dipersepsikan sebagai bentuk *edutainment* digital yang menginspirasi semangat kompetisi akademik melalui perpaduan tantangan intelektual, penyajian hiburan, dan representasi prestasi mahasiswa. Argumen tersebut sejalan dengan kajian mengenai potensi *edutainment* dalam mendukung motivasi belajar serta pembahasan

penelitian mengenai keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi (Salsabila et al., 2025) (Berdousis, 2024). Namun, persepsi positif terhadap tayangan tidak dapat langsung diartikan sebagai bukti peningkatan motivasi belajar, perubahan perilaku akademik, atau pencapaian prestasi mahasiswa. Untuk mengkaji persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data kuesioner dari 30 mahasiswa PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai persepsi mahasiswa terhadap *edutainment* digital dan semangat kompetisi akademik serta memperkaya kajian media digital dalam konteks pendidikan calon guru MI/SD.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap tayangan Clash of Champions sebagai bentuk *edutainment* digital serta keterkaitannya dengan semangat kompetisi akademik. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner yang memuat pernyataan terstruktur dengan skala Likert lima tingkat. Hasil pengukuran dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden tanpa melakukan pengujian hubungan sebab-akibat.

Penelitian dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember, yang berlokasi di Jalan Mataram Nomor 1, Mangli, Kabupaten Jember, Jawa Timur. UIN KHAS Jember merupakan perguruan tinggi keagamaan Islam negeri yang menyelenggarakan pendidikan tinggi dalam berbagai bidang keilmuan, termasuk pendidikan dan keguruan. Konteks penelitian difokuskan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), yaitu mahasiswa yang dipersiapkan menjadi calon pendidik pada jenjang pendidikan dasar Islam. Lingkungan akademik tersebut relevan untuk mengkaji persepsi terhadap tayangan kompetisi akademik karena mahasiswa menjalani proses pembelajaran sekaligus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi akademik.

Penentuan lokasi dan konteks penelitian ini didasarkan pada kesesuaian karakteristik partisipan dengan fokus kajian *edutainment* digital dan kompetisi akademik.

Partisipan penelitian berjumlah 30 mahasiswa PGMI UIN KHAS Jember yang telah memberikan respons terhadap kuesioner. Teknik pengambilan sampel perlu dijelaskan berdasarkan prosedur yang benar-benar digunakan dalam pengumpulan data, misalnya *convenience sampling* apabila responden dipilih berdasarkan kemudahan akses dan kesediaan berpartisipasi, atau *purposive sampling* apabila responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu (Slater & Hasson, 2025) (Magnone & Yezierski, 2024) (Himam & Anam, 2026). Kriteria partisipasi dapat mencakup status sebagai mahasiswa PGMI UIN KHAS Jember dan kesediaan mengisi kuesioner, sedangkan pengalaman menonton Clash of Champions perlu dipastikan sesuai dengan tujuan pengukuran. Jumlah responden dan karakteristik sampel tersebut menjadi dasar untuk mendeskripsikan persepsi partisipan, bukan untuk mewakili seluruh mahasiswa PGMI secara luas tanpa dasar sampling yang memadai.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terdiri atas 28 pernyataan dengan lima pilihan respons berdasarkan skala Likert. Skor jawaban diberikan sesuai dengan kategori yang digunakan dalam instrumen, yaitu skor 1 sampai 5, dengan arah penilaian disesuaikan dengan rumusan setiap pernyataan. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi mahasiswa terhadap unsur pendidikan dan hiburan dalam tayangan, inspirasi akademik yang dirasakan, serta pemaknaan terhadap kompetisi akademik. Sebelum analisis dilakukan, setiap pernyataan perlu dikelompokkan berdasarkan indikator dan landasan teori yang relevan agar pengukuran setiap aspek memiliki dasar konseptual yang jelas. Kualitas instrumen perlu diperiksa melalui penilaian kesesuaian isi dengan indikator penelitian dan, apabila memungkinkan, pengujian reliabilitas untuk menilai konsistensi butir-butir yang mengukur konstruk yang sama (Aseery, 2024) (Cheung et al., 2024) (Lambert & Newman, 2023).

Data kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui penghitungan frekuensi, persentase, nilai rata-rata, dan

simpangan baku (Serrada-Sotil Huertas Martinez & Granado-Peinado, 2025) (Franc et al., 2023) (Fulk, 2023). Frekuensi dan persentase digunakan untuk menggambarkan distribusi jawaban mahasiswa pada setiap pilihan respons, sedangkan nilai rata-rata dan simpangan baku digunakan untuk menjelaskan kecenderungan serta variasi jawaban responden. Analisis dilakukan pada tingkat butir pernyataan dan kelompok indikator yang telah ditetapkan berdasarkan kerangka konseptual penelitian. Apabila skor rata-rata digunakan untuk menginterpretasikan kecenderungan persepsi, kategori penilaian harus ditentukan secara konsisten dan dijelaskan dalam artikel. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan dengan mengaitkan temuan empiris pada konsep *edutainment* digital dan semangat kompetisi akademik, tanpa menyimpulkan adanya pengaruh kausal yang tidak diuji dalam desain penelitian (Serrada-Sotil Huertas Martinez & Granado-Peinado, 2025) (Maskandi et al., 2025) (Li et al., 2024).

Pelaksanaan penelitian memperhatikan prinsip partisipasi sukarela, keterbukaan informasi, dan perlindungan identitas responden. Sebelum pengisian kuesioner, partisipan perlu memperoleh penjelasan mengenai tujuan penelitian, bentuk keterlibatan, penggunaan data, serta hak untuk tidak menjawab atau menghentikan partisipasi tanpa konsekuensi akademik. Identitas pribadi tidak dicantumkan dalam pelaporan hasil, dan data kuesioner digunakan sesuai dengan tujuan penelitian serta disimpan secara bertanggung jawab. Peneliti juga menjaga sikap objektif terhadap perbedaan pandangan responden dan tidak mengarahkan jawaban berdasarkan penilaian pribadi terhadap tayangan Clash of Champions. Seluruh prosedur etis yang dilaporkan dalam artikel harus disesuaikan dengan langkah yang benar-benar dilaksanakan selama proses pengumpulan data.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Bagian ini disusun berdasarkan data kuesioner dari 30 mahasiswa

PGMI UIN KHAS Jember yang terdapat dalam file Excel kalian. Hasil analisis mencakup persepsi terhadap edutainment digital, semangat kompetisi akademik, serta relevansi tayangan Clash of Champions bagi kehidupan perkuliahan mahasiswa. Temuan awal menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan jawaban adalah 4,27 dari skala 5, dengan kecenderungan penilaian positif. Hasil tersebut menjadi dasar untuk membahas bagaimana mahasiswa memaknai tayangan sebagai hiburan edukatif dan sumber inspirasi akademik. Namun, skor persepsi ini tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa tayangan tersebut meningkatkan motivasi atau prestasi belajar secara nyata. Berdasarkan data kuesioner, penelitian melibatkan 30 mahasiswa PGMI. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan semester disajikan pada Tabel 1.

| **Karakteristik** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
|---|---|---|---|
| Jenis kelamin | Perempuan | 27 | 90,0% |
| | Laki-laki | 3 | 10,0% |
| Semester | 1 | 5 | 16,7% |
| | 3 | 10 | 33,3% |
| | 5 | 15 | 50,0% |
| Total | | 30 | 100% |

**Sumber: Data kuesioner penelitian, diolah.**

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa perempuan, yaitu 27 orang (90%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 3 orang (10%). Berdasarkan semester, responden terbanyak berasal dari semester 5, yaitu 15 orang (50%), diikuti semester 3 sebanyak 10 orang (33,3%) dan semester 1 sebanyak 5 orang (16,7%). Komposisi tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian terutama menggambarkan persepsi mahasiswa perempuan dan mahasiswa semester 5 dalam sampel ini. Oleh karena itu, hasilnya perlu ditafsirkan sesuai karakteristik responden dan tidak langsung digeneralisasikan kepada seluruh mahasiswa PGMI UIN KHAS Jember.

Analisis terhadap delapan pernyataan mengenai edutainment digital menghasilkan skor rata-rata 4,26 dari skala 5. Hasil ini menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan penilaian positif terhadap perpaduan unsur pendidikan dan hiburan dalam

tayangan Clash of Champions. Rincian hasil analisis setiap aspek disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik deskriptif persepsi mahasiswa terhadap edutainment digital.

| Aspek yang diukur | Rata-rata | Jawaban 4–5 |
|---|---|---|
| Unsur pendidikan dan hiburan disajikan secara menarik | 4,47 | 93,3% |
| Pembelajaran akademik terlihat lebih menarik | 4,30 | 83,3% |
| Kompetisi membuat konten pendidikan lebih mudah diikuti | 4,07 | 76,7% |
| Pengalaman belajar melalui media digital | 4,37 | 83,3% |
| Informasi akademik disajikan secara menghibur | 4,30 | 86,7% |
| Kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa saat ini | 3,87 | 73,3% |
| Tayangan sebagai bentuk edutainment digital | 4,27 | 83,3% |
| Kombinasi edukasi dan hiburan menarik untuk ditonton | 4,47 | 90,0% |
| Rata-rata keseluruhan aspek | 4,26 | 83,8% |

**Sumber: Data kuesioner penelitian, diolah.**

Tabel 2 memperlihatkan bahwa penilaian tertinggi terdapat pada daya tarik penyajian unsur pendidikan dan hiburan serta kombinasi kedua unsur tersebut, masing-masing dengan rata-rata 4,47. Sebaliknya, kesesuaian penggunaan media digital dengan karakteristik mahasiswa memperoleh rata-rata terendah, yaitu 3,87. Temuan ini menunjukkan bahwa responden cenderung mengapresiasi format tayangan yang menghibur sekaligus menampilkan tantangan akademik, tetapi penilaian terhadap kesesuaiannya dengan karakteristik mahasiswa tidak sekuat penilaian terhadap daya tarik tayangan. Dengan demikian, aspek hiburan dan penyajian kompetisi tampak menonjol dalam persepsi responden, sedangkan relevansi format digital masih memiliki ruang untuk dikaji lebih lanjut.

Aspek kedua mencakup 14 pernyataan mengenai semangat belajar, inspirasi berprestasi, kerja keras, persiapan akademik, dan

kompetisi yang sehat. Hasil pengolahan data menunjukkan rata-rata 4,33 dari skala 5, yang merupakan nilai tertinggi di antara ketiga kelompok aspek penelitian.

Tabel 3. Statistik deskriptif semangat dan kompetensi akademik

| **Pernyataan yang memperoleh perhatian** | **Rata-rata** | **Jawaban 4–5** |
|---|---|---|
| Pentingnya kerja keras dalam mencapai prestasi | 4,53 | 90,0% |
| Kompetisi sebagai inspirasi untuk saling mengembangkan kemampuan | 4,47 | 86,7% |
| Prestasi dicapai melalui proses dan usaha | 4,47 | 86,7% |
| Kompetisi sebagai motivasi meningkatkan kemampuan secara positif | 4,43 | 86,7% |
| Inspirasi untuk berprestasi | 4,40 | 90,0% |
| Dorongan mengembangkan kemampuan akademik | 4,10 | 83,3% |
| Rata-rata keseluruhan aspek | 4,33 | 86,0% |

**Sumber: Data kuesioner penelitian, diolah.**

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa mahasiswa paling mengapresiasi nilai kerja keras dalam mencapai prestasi akademik, dengan rata-rata 4,53. Nilai tinggi juga terlihat pada pandangan bahwa prestasi diperoleh melalui proses dan usaha serta kompetisi dapat menjadi sarana untuk saling menginspirasi. Sementara itu, pernyataan mengenai dorongan untuk mengembangkan kemampuan akademik memperoleh rata-rata 4,10, lebih rendah daripada sejumlah pernyataan tentang nilai dan proses kompetisi. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa responden cenderung memberikan penilaian lebih tinggi terhadap pesan normatif tentang kerja keras dan prestasi daripada terhadap dorongan pribadi untuk mengembangkan kemampuan akademik. Namun, data ini menggambarkan persepsi responden terhadap tayangan, bukan bukti bahwa mereka telah mengubah

kebiasaan belajar atau meningkatkan prestasi.

Aspek ketiga terdiri atas enam pernyataan yang mengukur persepsi mahasiswa mengenai relevansi tayangan dengan kehidupan akademik PGMI. Aspek ini memperoleh rata-rata 4,13 dari skala 5, dengan 81,7% jawaban berada pada kategori skor 4–5.

Tabel 4. Persepsi mahasiswa terhadap relevansi tayangan bagi kehidupan akademik PGMI.

| Pernyataan yang diukur | Rata-rata | Jawaban 4–5 |
|---|---|---|
| Relevansi tayangan dengan kehidupan akademik PGMI | 3,93 | 66,7% |
| Inspirasi untuk meningkatkan prestasi akademik | 4,17 | 83,3% |
| Penerapan nilai kompetisi dalam perkuliahan | 4,17 | 83,3% |
| Inspirasi untuk mengembangkan potensi akademik | 4,10 | 80,0% |
| Relevansi semangat belajar dengan kebutuhan mahasiswa PGMI | 4,13 | 86,7% |
| Referensi untuk membangun kompetisi akademik di lingkungan mahasiswa | 4,27 | 90,0% |
| Rata-rata keseluruhan aspek | 4,13 | 81,7% |

**Sumber: Data kuesioner penelitian, diolah.**

Berdasarkan Tabel 4, pernyataan bahwa Clash of Champions dapat menjadi referensi untuk membangun semangat kompetisi akademik di lingkungan mahasiswa memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 4,27. Sebaliknya, relevansi tayangan dengan kehidupan akademik mahasiswa PGMI memperoleh rata-rata 3,93 dan merupakan nilai terendah dalam kelompok ini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menerima nilai kompetisi sebagai sumber inspirasi, tetapi penerapannya dalam konteks perkuliahan PGMI belum dipersepsikan sama kuatnya. Kondisi ini penting diperhatikan karena

tantangan akademik dalam tayangan tidak sepenuhnya identik dengan kebutuhan pembelajaran calon guru MI/SD. Untuk memperjelas kecenderungan umum jawaban responden, ketiga aspek penelitian dibandingkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan persepsi mahasiswa terhadap tayangan Clash of Champions

| **Aspek penelitian** | **Jumlah pernyataan** | **Rata-rata** | **Jawaban skor 4–5** |
|---|---|---|---|
| Edutainment digital | 8 | 4,26 | 83,8% |
| Semangat dan kompetisi akademik | 14 | 4,33 | 86,0% |
| Relevansi bagi mahasiswa PGMI | 6 | 4,13 | 81,7% |
| Keseluruhan | 28 | 4,27 | 84,4% |

**Sumber: Data kuesioner penelitian, diolah.**

Tabel 5 menunjukkan bahwa aspek semangat dan kompetisi akademik memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 4,33, diikuti edutainment digital sebesar 4,26 dan relevansi bagi mahasiswa PGMI sebesar 4,13. Secara keseluruhan, 84,4% dari 840 jawaban pada 28 pernyataan berada pada skor 4 atau 5. Hasil ini menunjukkan kecenderungan persepsi positif terhadap tayangan, terutama berkaitan dengan nilai kerja keras, pencapaian prestasi, dan kompetisi akademik yang sehat. Meskipun demikian, perbedaan rata-rata antaraspek perlu dipahami sebagai gambaran deskriptif, bukan sebagai bukti bahwa satu aspek secara statistik lebih unggul daripada aspek lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memberikan penilaian positif terhadap Clash of Champions sebagai tayangan yang memadukan pendidikan dan hiburan. Rata-rata 4,26 pada aspek edutainment digital, khususnya nilai 4,47 pada daya tarik penyajian, mengindikasikan bahwa format hiburan yang memuat tantangan intelektual dipersepsikan menarik oleh responden. Temuan ini sejalan dengan penelitian Salsabila, Sufyadi, dan Utama (2025), yang menyimpulkan bahwa penerapan

edutainment berpotensi mendukung motivasi belajar melalui pemanfaatan teknologi dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik (Salsabila et al., 2025).

Meskipun demikian, terdapat perbedaan antara daya tarik tayangan dan persepsi mengenai kesesuaiannya dengan karakteristik mahasiswa. Pernyataan tentang kombinasi unsur pendidikan dan hiburan memperoleh rata-rata 4,47, sedangkan kesesuaian penggunaan media digital dengan karakteristik mahasiswa memperoleh rata-rata 3,87. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa responden lebih kuat mengapresiasi format penyajian tayangan daripada menilai kesesuaiannya dengan kebutuhan mereka sebagai mahasiswa. Secara interpretatif, tayangan yang menarik belum tentu dipandang sebagai media belajar yang dapat diterapkan secara langsung dalam perkuliahan. Oleh karena itu, potensi edutainment digital perlu dipahami bukan hanya berdasarkan daya tarik konten, tetapi juga berdasarkan relevansinya dengan kebutuhan dan pengalaman belajar mahasiswa.

Aspek semangat dan kompetisi akademik memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 4,33. Nilai tersebut terutama didukung oleh penilaian terhadap pentingnya kerja keras dalam mencapai prestasi akademik yang memperoleh rata-rata 4,53. Hasil ini mengindikasikan bahwa responden cenderung memandang kompetisi dalam Clash of Champions sebagai representasi proses mencapai prestasi melalui usaha, persiapan, dan pengembangan kemampuan. Dengan demikian, nilai yang menonjol dalam persepsi responden bukan semata-mata kemenangan dalam kompetisi, melainkan proses dan usaha yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan.

Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian yang mengkaji keterkaitan tayangan Clash of Champions dengan minat belajar matematika pada siswa sekolah menengah (Amri & Ardiyanti, 2025) (Sanchez-De Miguel et al., 2023). Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena mengkaji persepsi mahasiswa PGMI dan memusatkan perhatian pada makna kompetisi akademik, bukan secara khusus pada minat belajar mata pelajaran tertentu. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pernyataan mengenai dorongan untuk

mengembangkan kemampuan akademik memperoleh rata-rata 4,10, lebih rendah daripada penilaian terhadap kerja keras. Perbedaan tersebut dapat menjadi indikasi bahwa mahasiswa lebih mudah mengapresiasi pesan tentang pentingnya usaha daripada menyatakan bahwa tayangan secara langsung mendorong pengembangan kemampuan diri. Interpretasi ini tetap perlu dibatasi pada kecenderungan jawaban kuesioner karena penelitian tidak mengukur perubahan perilaku belajar secara langsung.

Rata-rata 4,13 pada aspek relevansi menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memandang nilai kompetisi dalam Clash of Champions relevan sebagai sumber inspirasi akademik. Pernyataan mengenai potensi tayangan sebagai referensi untuk membangun semangat kompetisi akademik di lingkungan mahasiswa memperoleh rata-rata 4,27. Sebaliknya, relevansi tayangan dengan kehidupan akademik mahasiswa PGMI memperoleh rata-rata 3,93, yang menunjukkan bahwa hubungan antara tayangan dan pengalaman perkuliahan tidak dipersepsikan sekuat nilai inspiratifnya. Temuan ini penting karena mahasiswa PGMI memiliki kebutuhan akademik yang beragam, termasuk penguasaan materi pembelajaran, pengembangan keterampilan pedagogis, dan persiapan menjadi calon guru MI/SD.

Dalam konteks tersebut, kompetisi akademik dapat dimaknai secara konstruktif apabila mendorong mahasiswa untuk memperbaiki kemampuan diri sekaligus menghargai pencapaian orang lain. Nilai kerja keras, persiapan, dan sikap sportif yang dipersepsikan dari tayangan dapat dijadikan bahan refleksi dalam kegiatan perkuliahan, misalnya melalui diskusi akademik, pemecahan masalah, dan kegiatan kolaboratif. Akan tetapi, nilai-nilai tersebut tidak seharusnya diterapkan dengan menekankan perbandingan prestasi secara berlebihan. Bagi mahasiswa PGMI, kompetisi yang sehat perlu berjalan beriringan dengan kerja sama, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap perbedaan kemampuan. Dengan demikian, relevansi Clash of Champions bagi calon guru terletak pada nilai akademik yang dapat direfleksikan, bukan pada anggapan bahwa format kompetisinya harus

diterapkan secara langsung dalam pembelajaran.

Secara teoretis, temuan penelitian dapat dibahas melalui Self-Determination Theory, khususnya konsep kompetensi yang berkaitan dengan kebutuhan individu untuk merasa mampu menghadapi tantangan dan mengembangkan keterampilan. Penilaian positif terhadap kerja keras, persiapan, dan pengembangan kemampuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai tersebut dianggap penting oleh responden dalam konteks kompetisi akademik. Kajian sistematis dan meta-analisis Ratinho dan rekan-rekan (2026) mengenai gamifikasi dalam pembelajaran matematika pada pendidikan menengah dan tinggi menemukan efek positif kecil hingga sedang terhadap motivasi, tetapi juga menekankan pentingnya menyeimbangkan kompetisi dengan penguasaan materi dan kerja sama (Zeng et al., 2024).

Temuan tersebut memberikan perspektif pembanding bahwa unsur tantangan dan kompetisi dapat mendukung motivasi dalam konteks pendidikan, tetapi hasilnya bergantung pada desain dan konteks penerapannya. Dalam penelitian ini, hubungan tersebut belum diuji secara kausal karena data yang dikumpulkan hanya menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap tayangan. Oleh sebab itu, hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti deskriptif mengenai bagaimana mahasiswa memaknai unsur hiburan, tantangan akademik, dan inspirasi berprestasi. Kontribusi penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik, sehingga memperluas pembahasan edutainment digital dari konteks pembelajaran formal menuju konsumsi tayangan kompetisi akademik di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai persepsi terhadap edutainment digital dalam konteks mahasiswa calon guru. Hasilnya memperlihatkan bahwa daya tarik tayangan, apresiasi terhadap kerja keras, dan relevansi dengan kehidupan perkuliahan merupakan aspek yang perlu dibedakan dalam menganalisis potensi edukatif suatu tayangan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pentingnya membedakan antara persepsi positif terhadap media dan bukti perubahan motivasi atau perilaku belajar. Kontribusi tersebut bersifat

kontekstual karena didasarkan pada tanggapan 30 mahasiswa PGMI UIN KHAS Jember dan belum dapat digeneralisasikan ke populasi mahasiswa yang lebih luas.

Tayangan seperti Clash of Champions dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi reflektif mengenai strategi belajar, ketekunan, pemecahan masalah, dan kompetisi yang sehat. Dosen atau mahasiswa dapat mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan aktivitas perkuliahan tanpa menganggap bahwa menonton tayangan saja sudah cukup untuk meningkatkan kemampuan akademik. Bagi calon guru MI/SD, refleksi terhadap tayangan juga dapat menjadi kesempatan untuk menilai bagaimana tantangan intelektual dan hiburan dapat dikombinasikan secara proporsional dalam pembelajaran. Namun, penerapan gagasan tersebut tetap perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pendidikan yang hendak dicapai.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember secara umum memiliki persepsi positif terhadap program Clash of Champions, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,27 dari skala 5. Aspek motivasi akademik dan kompetisi memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,33, diikuti oleh aspek edutainment digital sebesar 4,26 dan relevansi program dengan kehidupan akademik mahasiswa PGMI sebesar 4,13. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengapresiasi perpaduan antara pendidikan dan hiburan serta menganggap program tersebut sebagai sumber inspirasi dalam hal kerja keras, pencapaian akademik, dan persaingan akademik yang sehat. Namun, relevansi program dengan kehidupan akademik mahasiswa PGMI memperoleh nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Clash of Champions berpotensi menjadi sumber refleksi dalam menumbuhkan semangat belajar dan mendorong persaingan akademik yang sehat di kalangan calon guru Madrasah Ibtidaiyah. Nilai-nilai yang ditampilkan dalam program tersebut dapat dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi, seperti mengembangkan kemampuan akademik, pemecahan

masalah, dan kerja sama. Meskipun demikian, hasil penelitian ini terbatas pada persepsi 30 mahasiswa sehingga belum dapat digeneralisasikan secara luas atau dijadikan bukti bahwa program tersebut secara langsung meningkatkan motivasi belajar maupun prestasi akademik mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan responden yang lebih beragam serta mengkaji lebih mendalam hubungan antara program kompetisi akademik dengan perilaku belajar mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Amri, A. N., & Ardiyanti, Y. (2025). Pengaruh Acara Clash of Champions oleh Ruangguru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, *7*(1), 166–172.

Apriani, E., & Pratiwi, N. (2025). Analisis Sentimen Game Show Clash of Champions. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia,*.

Aseery, A. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Kelas Pendidikan Agama di Tingkat Sekolah Dasar. *British Journal of Religious Education*, *46*(1), 43–58.

Berdousis, I. (2024). Mengeksplorasi Pembelajaran Bergamifikasi: Perspektif Keterlibatan Siswa dan Prestasi Akademik. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, *16*(3), 172–180.

Buenadicha-Mateos, M., Sánchez-Hernández, M. I., González-López, O. R., & Tato-Jiménez, J. L. (2025). Dari Keterlibatan menuju Prestasi: Bagaimana Gamifikasi Memengaruhi Keberhasilan Akademik di Pendidikan Tinggi. *Education Sciences*, *15*(8), 1054.

Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital yang Digamifikasi sebagai Strategi Pedagogis: Kinerja dan Motivasi Akademik Siswa. *Applied Sciences*, *12*(21), 11214.

Camacho-Sánchez Serna Bardavío, J., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Kinerja Akademik melalui Metodologi Pembelajaran Berbasis Permainan Digital yang Digamifikasi dengan Menggunakan Model ARCS. *Interactive Learning Environments*, *32*(10), 6868–6885.

Cheung, G. W., Cooper-Thomas, H. D., Lau, R. S., & Wang, L. C. (2024). Pelaporan Reliabilitas, Validitas Konvergen, dan Diskriminan dengan Pemodelan Persamaan Struktural: Tinjauan dan Rekomendasi Praktik Terbaik. *Asia Pacific Journal of Management*, *41*(2), 745–783.

Franc, J. M., Hung, K. K. C., Pirisi, A., & Weinstein, E. S. (2023). Analisis Data Skala Linear 7 Poin Studi Delphi dengan Metode Parametrik: Penggunaan Rata-Rata dan Simpangan Baku. *Methodological Innovations*,

*16*(2), 226–233.

Fulk, G. (2023). Statistik Deskriptif: Langkah Awal yang Penting. *Journal of Neurologic Physical Therapy*, *47*(2), 63.

Himam, M. K., & Anam, S. (2026). Teknik pemilihan informan dalam penelitian kualitatif: Strategi dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *5*(2), 1688–1696.

Hsieh, J. K., Huang, H. Y., & Liao, C. H. (2026). Bagaimana Perilaku Menonton Video Memengaruhi Efektivitas Pembelajaran pada Platform Berbasis Video Daring: Perspektif Teori Alur. *Behaviour & Information Technology*, *45*(11), 2646–2659.

Istiati, F., & Muflichah, H. S. (2025). Komodifikasi Talenta dalam Kepentingan Pemasaran Ruangguru: Analisis Program Acara Clash of Champions. *POPULIKA*, *13*(1), 58–77.

Lachner, A., Hoogerheide, V., van Gog, T., & Renkl, A. (2022). Belajar dengan Mengajar tanpa Kehadiran atau Interaksi Audiens: Kapan dan Mengapa Hal Ini Berhasil? *Educational Psychology Review*, *34*(2), 575–607.

Lambert, L. S., & Newman, D. A. (2023). Pengembangan dan Validasi Konstruk dalam Tiga Langkah Praktis: Rekomendasi bagi Penelaah, Editor, dan Penulis. *Organizational Research Methods*, *26*(4), 574–607.

Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). Dampak Permainan Pendidikan Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa: Efek Mediasi Keterlibatan Belajar dan Efek Moderasi Lingkungan Digital. *PLOS ONE*, *19*(1), e0294350.

Liu, J., Shadiev, R., & Cao, M. (2025). Pengaruh Permainan Edukasi Kewargaan Digital terhadap Prestasi Belajar, Motivasi, Beban Kognitif, dan Pola Perilaku Remaja. *Education and Information Technologies*, *30*(11), 15817–15870.

Magnone, K. Q., & Yezierski, E. J. (2024). Lebih dari Sekadar Kemudahan: Kasus dan Metode untuk Pengambilan Sampel Purposif dalam Penelitian Pengembangan Profesional Guru Kimia. *Journal of Chemical Education*, *101*(3), 718.

Maskandi, L., Irwan, M. P. M., Murcahyanto, M. P. D. H., & Haritani, M. H. D. H. H. (2025). *Paradigma Baru Penelitian Pendidikan Fondasi, Metode, Dan Inovasi Untuk Abad Ke-21*. Hamzanwadi Press.

Meng, W. T., & Liu, D. (2026). Pengaruh Desain Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas Berbasis Teori Determinasi Diri terhadap Motivasi Intrinsik Siswa. *Brain and Behavior*, *16*(2). https://doi.org/https://doi.org/e70928

Pratiwi, F. S., & Laraskana, T. N. (2026). Pembelajaran Bergamifikasi dan Keterlibatan Audiens: Analisis Komunikasi Media terhadap Clash of Champions Ruangguru Musim 2 (2025). *The Fifth International Conference on Government Education Management and Tourism+ Engineering*.

Salsabila, K., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis: Pemanfaatan Model Pembelajaran Edutainment terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Profesi Pendidikan*, *4*(1), 132–145.

Sanchez-De Miguel, M., Orkaizagirre-Gomara, A., Izagirre-Otaegi, A.,

Badiola Ortiz de Elguea-Díaz, I., Gomez-Gastiasoro, A., & Goudas, M. (2023). Hubungan antara Motivasi, Resiliensi, Kompetensi yang Dipersepsikan, dan Iklim Kelas pada Mahasiswa dari Perspektif Teori Determinasi Diri. *Education Sciences*, *13*(2), 147.

Sari, K. A., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni Clash of Champions Ruangguru di Tengah Maraknya Tayangan Nonedukatif. *IAPA Proceedings Conference*, 130–145.

Serrada-Sotil Huertas Martinez, J. A., & Granado-Peinado, M. (2025). Apakah Sistem Respons Audiens Benar-Benar Meningkatkan Pembelajaran dan Motivasi di Pendidikan Tinggi? Sebuah Tinjauan Sistematis. *Humanities and Social Sciences Communications*, *12*(1), 1767.

Slater, P., & Hasson, F. (2025). Pengukuran data, instrumen dan pengambilan sampel. *Jurnal Keperawatan Psikiatri Dan Kesehatan Mental*, *32*(3), 680–685.

Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Mengeksplorasi Dampak Gamifikasi terhadap Kinerja Akademik Siswa: Meta-Analisis Komprehensif atas Studi Tahun 2008 hingga 2023. *British Journal of Educational Technology*, *55*(6), 2478–2502.