

**PENGARUH TAYANGAN YOUTUBE CLASH OF CHAMPIONS
TERHADAP LITERASI DIGITAL PELAJAR SM/SEDERAJAT DKI
JAKARTA**

GITA RAMANDA AZ-ZAHRA

ABSTRAK

Tingkat penyelesaian pendidikan di Indonesia mengalami penurunan dalam rentang tahun 2021 hingga 2023. Hal ini diperkuat dengan data indeks literasi digital yang menunjukkan kesenjangan berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dan tingkat pendidikan, khususnya dikalangan pelajar. Disisi lain, tayangan *Clash Of Champions* yang berbasis pendidikan melalui *platform* YouTube hadir sebagai salah satu upaya mendorong peningkatan literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan YouTube *Clash Of Champions* terhadap literasi digital pelajar SM/ sederajat di DKI Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar SM/ sederajat di wilayah DKI Jakarta, dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tayangan *Clash Of Champions* berpengaruh secara signifikan terhadap literasi digital pelajar. Dimensi pada variabel Tayangan COC ada frekuensi, durasi dan atensi. Dimensi pada variabel Literasi Digital yaitu kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kemampuan utama literasi digital dan sikap dan perspektif pengguna informasi.

Kata Kunci : Literasi Digital, *Clash Of Champions*, Media Baru, YouTube

THE IMPACT YOUTUBE OF CLASH OF CHAMPIONS ON THE DIGITAL LITERACY OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN DKI JAKARTA.

GITA RAMANDA AZ-ZAHRA

ABSTRACT

The level of educational attainment in Indonesia experienced a decline between 2021 and 2023. This is supported by data on the digital literacy index, which reveals disparities based on socioeconomic background and education level, particularly among students. On the other hand, the educational YouTube series Clash of Champions emerged as one of the initiatives aimed at improving digital literacy. This study aims to determine the influence of Clash of Champions on the digital literacy of senior high school students (or equivalent) in the Jakarta Capital Region (DKI Jakarta). A quantitative approach was employed using a survey method through the distribution of questionnaires. The population in this study consists of senior high school students (or equivalent) in the DKI Jakarta area, with a total sample of 100 respondents. The findings indicate that Clash of Champions has a significant influence on students' digital literacy. The dimensions of the independent variable Clash of Champions — include frequency, duration, and attention. The dimensions of the dependent variable digital literacy — include basic digital literacy skills, background knowledge of information, core digital literacy competencies, and attitudes and perspectives as information users.

Keywords: Digital Literacy, Clash of Champions, New Media, YouTube