



Analisis Peran Gender dalam Acara Clash Of Champions Ruangguru: Perspektif Kesetaraan dan Partisipasi dalam Meraih Prestasi

Titi Murni Asih¹, Nur Ismiati², Asna Lutf³

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

ABSTRAK: Permasalahan kesetaraan gender di Indonesia masih terus diperjuangkan hingga saat ini agar perempuan mendapatkan hak yang setara dengan laki-laki dalam berbagai hal, seperti pendidikan, pekerjaan, dan hak-hak lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis terkait kesetaraan gender pada video Clash of Champions yang diselenggarakan oleh Ruangguru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menggunakan tiga teknik yaitu analisis konten, studi pustaka, dan menitik beratkan pada tinjauan semiotika dengan model Charles Sanders Pierce yang terdiri dari: tanda, objek, dan interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui aplikasi Ruangguru, siapa saja bisa mendapatkan kesempatan belajar untuk bisa masuk pada perguruan tinggi tanpa memandang jenis kelamin. Hasil menunjukkan bahwa perempuan turut bersaing secara setara untuk meraih prestasi dalam tayangan Clash of Champions musim pertama episode satu.

Kata Kunci: Kesetaraan Gender, Ruang Guru, Semiotika, Kompetisi

ABSTRACT: The issue of gender equality in Indonesia continues to be fought for to this day, ensuring that women have equal rights with men in various matters, such as education, employment, and other rights. The aim of this research is to analyze gender equality in the Clash of Champions video organized by Ruangguru. This research uses a descriptive qualitative method that employs three techniques: content analysis, literature study, and a focus on semiotic review using the Charles Sanders Pierce model, which consists of: signs, objects, and interpretation. The research results show that through the Ruangguru application, anyone can get the opportunity to learn to enter higher education regardless of gender. The results show that women competed equally to achieve success in Clash of Champions first season episode one.

Keywords: Gender Equality, Teacher Room, Semiotics, Competition

1. PENDAHULUAN

Dalam UUD 1945 pasal 27 ayat 1 yang berbunyi bahwa “Segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya.” Pada kutipan Undang-Undang di atas, menegaskan bahwa negara Indonesia menjunjung kesetaraan warga negaranya tanpa memandang gender. Hal ini sejalan dengan apa yang dicita-citakan R. A. Kartini pada zaman dulu bahwa ia mengharapkan wanita Indonesia setara kedudukannya dengan laki-laki, dan bukan menjadi kelas dua dan dibawah laki-laki saja.

Sejak masa Orde Baru pemerintahan Indonesia telah membuka mata perihal kesetaraan gender, Hal ini ditunjukkan dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1984 yang meratifikasi Konvensi Penghapusan Segala Bentuk Diskriminasi terhadap Perempuan. Saat itu, Indonesia juga mengirimkan perwakilannya ke Komite The Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women. Komite ini bertugas memantau pelaksanaan Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang nilai-nilai yang setara dan terdiri dari perwakilan negara-negara di seluruh dunia. (DJKN 2021).

Sampai saat ini, kesetaraan gender di Indonesia masih terus diperjuangkan agar perempuan mendapatkan hak yang sama dengan laki-laki dalam berbagai bidang. Salah satu bentuk upaya tersebut tercermin dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 2003 (UUK) yang mengatur hubungan kerja di Indonesia dan diharapkan mampu menjamin kesetaraan gender di dunia kerja (Lenda et al., 2024). Namun demikian, tantangan masih terus muncul, terutama karena budaya patriarki yang sudah mengakar kuat. Dalam buku Perempuan, Masyarakat Patriarki dan Kesetaraan Gender dijelaskan bahwa kesetaraan gender hadir sebagai upaya melawan sistem patriarki yang menempatkan perempuan dalam posisi subordinat, seolah peran mereka hanya terbatas pada fungsi reproduktif dan ruang domestik semata (BaKTI 2020).

Pada acara Clash of Champions (CoC) episode pertama yang diselenggarakan oleh Ruangguru, peneliti akan menganalisis terkait kesetaraan gender. Secara tidak langsung, acara ini mempromosikan mengenai kesetaraan gender dalam hal pendidikan, tetapi belum jelas apakah platform seperti Ruangguru telah berhasil dalam upaya ini, terkhusus dalam acara kompetisi seperti CoC. Namun ada pertanyaan yang muncul yaitu: Apakah terdapat kesenjangan dalam partisipasi dan representatif antara peserta laki-laki dan perempuan?

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana kesetaraan gender diimplementasikan dalam acara pendidikan berbentuk kompetensi di

Indonesia. Temuan ini bisa memberikan rekomendasi bagi penyelenggara acara pendidikan lainnya untuk meningkatkan kesetaraan gender dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif.

Penelitian ini berfokus pada analisis semiotika dari episode satu musim pertama Clash of Champions Ruangguru dengan menggunakan teori-teori yang relevan tentang kesetaraan gender. Keterbatasan penelitian ini adalah terbatasnya data pada satu episode dan kemungkinan adanya bias interpretasi. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemilihan objek berupa konten edukasi digital berbasis kompetisi dimana representasi gender ditelaah secara kritis untuk mengetahui sejauh mana nilai-nilai kesetaraan gender digambarkan dalam media pembelajaran kontemporer.

2. METODE PENELITIAN

Dalam UUD 1945 pasal 27 ayat 1 yang berbunyi bahwa “Segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya.” Pada kutipan Undang-Undang di atas, menegaskan bahwa negara Indonesia menjunjung kesetaraan warga negaranya tanpa memandang gender. Hal ini sejalan dengan apa yang dicita-citakan R. A. Kartini pada zaman dulu bahwa ia mengharapkan wanita Indonesia setara kedudukannya dengan laki-laki, dan bukan menjadi kelas dua dan dibawah laki-laki saja.

Sejak masa Orde Baru pemerintahan Indonesia telah membuka mata perihal kesetaraan gender, Hal ini ditunjukkan dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1984 yang meratifikasi Konvensi Penghapusan Segala Bentuk Diskriminasi terhadap Perempuan. Saat itu, Indonesia juga mengirimkan perwakilannya ke Komite The Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women. Komite ini bertugas memantau pelaksanaan Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang nilai-nilai yang setara dan terdiri dari perwakilan negara-negara di seluruh dunia. (DJKN 2021).

Sampai saat ini, kesetaraan gender di Indonesia masih terus diperjuangkan agar perempuan mendapatkan hak yang sama dengan laki-laki dalam berbagai bidang. Salah satu bentuk upaya tersebut tercermin dalam Undang-Undang No. 1 Tahun 2003 (UUK) yang mengatur hubungan kerja di Indonesia dan diharapkan mampu menjamin kesetaraan gender di dunia kerja (Lenda et al., 2024). Namun demikian, tantangan masih terus muncul, terutama karena budaya patriarki yang sudah mengakar kuat. Dalam buku Perempuan, Masyarakat Patriarki dan Kesetaraan Gender dijelaskan bahwa kesetaraan gender hadir sebagai upaya

melawan sistem patriarki yang menempatkan perempuan dalam posisi subordinat, seolah peran mereka hanya terbatas pada fungsi reproduktif dan ruang domestik semata (BaKTI 2020).

Pada acara Clash of Champions (CoC) episode pertama yang diselenggarakan oleh Ruangguru, peneliti akan menganalisis terkait kesetaraan gender. Secara tidak langsung, acara ini mempromosikan mengenai kesetaraan gender dalam hal pendidikan, tetapi belum jelas apakah platform seperti Ruangguru telah berhasil dalam upaya ini, terkhusus dalam acara kompetisi seperti CoC. Namun ada pertanyaan yang muncul yaitu: Apakah terdapat kesenjangan dalam partisipasi dan representatif antara peserta laki-laki dan perempuan?

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana kesetaraan gender diimplementasikan dalam acara pendidikan berbentuk kompetensi di Indonesia. Temuan ini bisa memberikan rekomendasi bagi penyelenggara acara pendidikan lainnya untuk meningkatkan kesetaraan gender dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif.

Penelitian ini berfokus pada analisis semiotika dari episode satu musim pertama Clash of Champions Ruangguru dengan menggunakan teori-teori yang relevan tentang kesetaraan gender. Keterbatasan penelitian ini adalah terbatasnya data pada satu episode dan kemungkinan adanya bias interpretasi. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemilihan objek berupa konten edukasi digital berbasis kompetisi dimana representasi gender ditelaah secara kritis untuk mengetahui sejauh mana nilai-nilai kesetaraan gender digambarkan dalam media pembelajaran kontemporer.

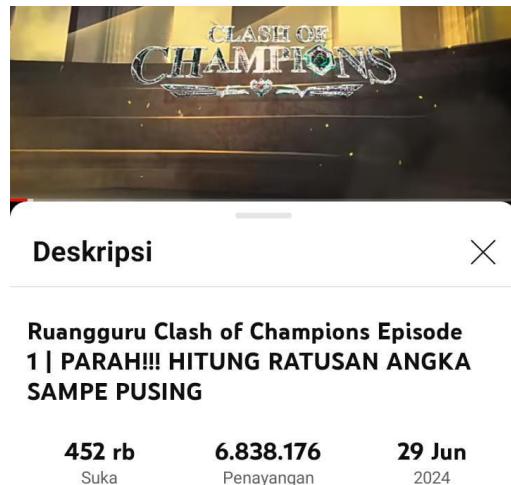
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Konten

Konten segar yang dibuat oleh Ruangguru berhasil mencuri perhatian banyak kalangan muda maupun tua, dimana Ruangguru menyajikan video kompetisi mahasiswa dari sejumlah perguruan tinggi terbaik di Indonesia. Merujuk pada website resmi Ruangguru, video Clash of Champions adalah video game kompetisi yang diadaptasi dari University War yang berasal dari Korea Selatan (Ruangguru 2024). Jika ditilik ke belakang, Ruangguru baru tercipta pada tahun 2014, namun dengan sifat optimisme dan terus maju

Ruangguru mampu bersaing dengan aplikasi belajar lainnya untuk berada dititik sekarang dengan pengguna lebih dari 6 juta dan 150.000 guru (Setiawati 2019).

Gambar 1.



Konten game kompetisi Ruangguru yang diikuti oleh 40 mahasiswa berprestasi yang sudah diseleksi. Video berhasil menembus penonton sebanyak 4 juta lebih saat penayangan pertama dan saat tanggal penelitian ini dimulai pada 11 Juli 2024 penonton semakin meningkat menjadi 6 juta lebih. Ini membuktikan bahwa konten pendidikan berbasis kompetisi cukup dinikmati oleh banyak orang Indonesia.

Gambar 2.



Dari beberapa komentar pada video Clash of Champions, banyak masyarakat yang berharap agar anak-anak muda Indonesia termotivasi dengan adanya acara ini. Tentu saja, peranan pendidikan cukup besar untuk membentuk dan membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang bisa bersaing dengan sehat dan tetap memiliki rasa kemanusiaan (Yayan Alpian 2019).

Gambar 3



Kekhawatiran masyarakat terhadap konten-konten yang kurang berkualitas dan terkadang tidak layak untuk dipertontonkan memang semakin merajalela. Seiring berkembangnya zaman, di era 4.0 segala hal mudah untuk ditelusuri melalui media sosial, tak heran informasi dan konten yang tidak pantas mudah untuk dilihat banyak orang. Bagi sebagian orang, konten tidak berguna sebaiknya punah karena ini mempengaruhi dalam pendidikan anak-anak juga. Beberapa penelitian mendukung pandangan ini: Nurfadilla, Wardhani, dan Asmawati (2025) menemukan bahwa paparan konten negatif di jejaring sosial secara signifikan meningkatkan perilaku agresif pada anak usia 4-5 tahun, dan menggarisbawahi pentingnya pengawasan orang tua dalam proses ini. Penelitian oleh Ismatun Nisak dkk. (2025) menyoroti bahwa konten dewasa yang tidak disaring dapat mengganggu perkembangan sosio-emosional anak-anak sekolah dasar, sehingga penyaringan menjadi sangat penting.

Omeri berpendapat bahwa pendidikan karakter sangat diperlukan tidak hanya pada sekolah, namun juga rumah dan lingkungan masyarakat, bukan lagi hanya diajarkan pada usia dini saja, tapi juga kepada remaja dan dewasa (Omeri 2015). Karakter tiap orang menentukan bagaimana menghargai masing-masing individu, dan Indonesia masih memerlukan wadah untuk generasi muda yang cerdas. Itulah sebabnya dengan adanya acara Clash of Champions seolah memberi jalan untuk orang-orang cerdas dihargai baik itu

perempuan maupun laki-laki. Kesetaraan yang cukup terlihat dalam acara kompetisi ini membuat banyak orang bersyukur dengan hadirnya acara ini.

B. Tinjauan Semiotika

Tujuh gambar hasil screenshot dari menonton video Clash of Champions episode pertama yang akan mempresentasikan tentang bagaimana Ruangguru menciptakan tempat bagi kesetaraan gender, terdiri dari tiga babak. Secara rinci sebagai berikut:

Tanda

Gambar 4.



Objek

Seluruh peserta sebanyak 40 orang duduk pada tempat yang sudah disediakan.

Interpretan

Peserta memiliki peran yang penting dalam acara ini, dengan duduk di kursi yang tersedia menunjukkan partisipasi dan keterlibatan langsung pada acara yang tengah berlangsung.

Tanda

Gambar 5.



Objek

Shakira menyambut Alfie karena jadi orang kedua yang lolos di babak pertama.

Interpretan

Walau menjadi orang kedua yang lolos di babak pertama, itu adalah prestasi yang harus diakui. Alfie mendapatkan pengakuan atas usahanya, dan tindakan yang ditunjukkan Shakira bahwa prestasi ini layak untuk diapresiasi.

Tanda

Gambar 6.



Objek

Memperlihatkan pengguna Ruangguru yang lolos di Perguruan tinggi impian mereka.

Interpretan

Ditengah video acara kompetisi, Ruangguru menampilkan pengguna aplikasi yang berhasil masuk di perguruan tinggi dan program studi impian mereka. Ruangguru memberikan pengakuan dan validasi terhadap usaha dan pencapaian individu-individu tersebut, ini secara tidak langsung dapat meningkatkan percaya diri dan kebanggaan pada mereka.

Tanda

Gambar 7.



Objek

Peserta laki-laki menyambut kedatangan Manuella sebagai peserta yang lolos kedua pada babak kedua.

Interpretan

Tindakan ini dapat memperlihatkan bahwasannya kompetisi yang diikuti secara sehat dapat membentuk karakter menghargai pencapaian satu sama lain dan menyambut keberhasilan dengan positif.

Tanda

Gambar 8.



Objek

Dua peserta laki-laki dan perempuan sedang mencoba menjawab soal secara bersamaan.

Interpretan

Pada momen ini memperlihatkan dua individu dalam menyelesaikan soal tanpa memandang jenis kelamin. Ini mencerminkan kesetaraan gender pada kompetisi atau situasi akademis.

Tanda

Gambar 9.



Objek

Berkumpulnya seluruh peserta yang lolos di dalam satu ruangan.

Interpretan

Mereka berkumpul membentuk identitas kelompok yang jelas sebagai pemenang babak pertama dan kedua, ini tentunya dapat memperkuat kebersamaan dan identitas kolektif mereka.

Tanda

Gambar 10.



Objek

Tiga peserta pada babak terakhir mencoba memasukkan jawaban mereka pada layar yang tersedia.

Interpretan

Peserta yang terdiri dari dua laki-laki dan satu perempuan yang tengah mencoba memasukkan jawaban di menit-menit terakhir babak ketiga ronde pertama. Hal tersebut memberikan kesempatan yang setara untuk semua gender berpartisipasi dan bersaing.

C. Penafsiran Penelitian

Pada gambar 4 dan 5 memperlihatkan bagaimana mereka memperjuangkan prestasi bukan berdasarkan pada tempat duduk, namun lebih kepada kemampuan pada tiap individu masing-masing. Dalam ungkapan Nasri yang dikutip oleh Dewi dan Ahmad yaitu untuk mendapatkan kedudukan yang setara di dalam pendidikan dan melepaskan perempuan dari rantai diskriminasi, peran RA Kartini sangatlah berpengaruh besar (Dewi Ratnawati 2019). Shakira membuktikan, dengan kemampuan yang ia miliki membuatnya dapat menjadi peserta pertama yang lolos pada babak pertama game kompetisi ini. Diperlihatkan pada gambar 5, Shakira sangat antusias ketika Alfie bisa menjawab soal dan bergabung bersamanya sebagai peserta yang lolos tercepat.

Pada gambar 6 yang sebenarnya adalah iklan dari acara Clash of Champions namun tetap dalam lingkup Ruangguru, menampilkan para pengguna aplikasi Ruangguru yang dengan bangga memperlihatkan bahwa mereka lolos pada perguruan tinggi dan program studi impian berkat Ruangguru. Terlihat, tidak hanya laki-laki, perempuan juga bisa membuktikan bahwasannya mereka mampu berkembang untuk mencapai kesetaraan belajar. Hal ini didukung oleh temuan Ramadhani, Kumala Sari, dan Faizah (2021) yang menunjukkan bahwa peningkatan akses perempuan terhadap pendidikan dan kualitas pembelajaran secara signifikan meningkatkan kemampuan serta kepercayaan diri mereka, sehingga perempuan dapat berkembang sejajar dengan laki-laki dalam konteks belajar.

Gambar 7 menunjukkan peserta laki-laki menyambut kedatangan Manuella karena berhasil lolos, mereka cukup berbangga pada usaha Manuella. Walau saling berkompetisi, mereka tetap menghargai pencapaian dan memberikan dukungan yang positif untuk siapa saja yang berhasil menyelesaikan soal. Seperti pendapat Susanti bahwa dalam hal ini menghargai orang lain adalah sifat yang sepatutnya ada pada tiap-tiap individu. Menghargai orang lain berarti tentang bagaimana memperlakukan hak asasi orang lain dan dirinya sendiri (Susanti 2021).

Gambar 8 dan 9 memiliki pandangan yang sama tentang kesetaraan gender dalam menyelesaikan soal. Ruangguru menunjukkan bahwa perempuan maupun laki-laki mampu berpartisipasi dan bersaing dalam bidang yang sama untuk mencapai kesuksesan. Terkait dengan hal ini seperti yang dijelaskan oleh Syamsun, ruang dalam perspektif umum di mana politik, ekonomi, sosial-budaya, dan pendidikan bahwa gerak perempuan tidak terbatas (Ni'am 2015).

Pada gambar 10 keseluruhan peserta yang lolos dari babak pertama sampai ketiga akan berkumpul dalam satu ruangan yang sama, ini berguna untuk mereka mendiskusikan soal-soal yang telah mereka kerjakan, bagaimana penyelesaiannya, dan bagaimana mereka mampu menemukan pola dalam soal tersebut. Menurut Nengah Kelirik, berdiskusi bisa meningkatkan hasil yang baik karena melalui diskusi tiap-tiap orang akan tahu letak benar dan salahnya dari soal yang tersedia (Kelirik 2018).

D. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil metode analisis konten yang digabungkan dengan studi pustaka, serta model semiotika Charles Sanders Pierce terhadap penelitian analisis peran gender dalam acara Clash of Champions Ruangguru episode pertama yang melihat secara perspektif kesetaraan dan partisipasi, dapat dibuat kesimpulan bahwa, melalui aplikasi Ruangguru siapa saja bisa mendapatkan kesempatan belajar untuk bisa masuk pada perguruan tinggi impiannya.

Ruangguru memberikan wadah belajar untuk siswa, dan wadah mengajar untuk guru. Dari satu video kompetisi Clash of Champions didapatkan 7 gambar screenshot yang menunjukkan simbol atau tanda mengenai kesetaraan gender yang ditampilkan oleh

Ruangguru. Dalam hal ini, membuktikan bahwa perempuan mampu bersaing agar setara dalam hal pendidikan untuk meraih prestasi dan kesuksesan.

REFERENSI

- Abubakar, R. 2021. Pengantar Metodologi Penelitian.
- BaKTI, Yayasan. 2020. Perempuan, Masyarakat Patriarki & Kesetaraan Gender. Makassar: Yayasan Bursa Pengetahuan Kawasan Timur Indonesia (BaKTI).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2018. Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. InWriting Center Talk over Time. SAGE Publications, Inc.
- Dewi Ratnawati, Sulistyorini, Ahmad Zainal Abidin. 2019. "Kesetaraan Gender Tentang Pendidikan Laki-laki dan Perempuan." Harkat Media Komunikasi Gender 12.
- DJKN. 2021. Kesetaraan Perempuan dan Laki-Laki. Jakarta Pusat: Kementerian Keuangan Republik Indonesia.
- Kelirik, Nengah. 2018. "Penerapan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukadana." IKA 9.
- Lenda, S. R., Rahmadani, A. D., & Lestarika, D. P. 2024. UNDANG-UNDANG KETENAGAKERJAAN DAN KESETARAAN GENDER. Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan, 7(4), 1-7.
- Ni'am, Syamsun. 2015. "Pendidikan Perspektif Gender Di Indonesia (Menimbang dan Menakar Peran Gender Dalam Pendidikan)." Kesetaraan dan Keadilan Gender 1.
- Nisak, I., Mukarromah, I., Aditama, L. M., & Zulfahmi, M. N. 2025. Pentingnya Filterisasi Konten Dewasa pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Sekolah Dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 3 (1), 199–209.
- Nurfadilla, A., Wardhani, R. R. D. K., & Asmawati, L. 2025. Pengaruh Konten Negatif di Media Sosial terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8 (6), 5859–5866.
- Omeri, Nopan. 2015. "Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan." Jurnal Manajer Pendidikan 465.
- Ruangguru. 2024. Jadwal Tayang Clash of Champions Minggu Ini! 24 Juni. <https://www.ruangguru.com/blog/clash-of-champion-ruangguru>.
- Setiawati, Nindi Silvia Rahmadani dan Mia. 2019. "Aplikasi Pendidikan Online "Ruangguru" Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0." Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 244.
- Susanti. 2021. "Upaya Guru Dalam Menerapkan Sikap Saling Menghargai Sesama Anak Usia

Dini di TK Tunas Muda Ulee Tuy Darul Imarah Aceh Besar.” Pendidikan Anak 61.

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, Nizmah Maratos Soleha. 2019.
“Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia.” Jurnal Buana Pengabdian 67.