UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengaruh Tayangan Edutainment Ruangguru Clash of Champions Season 1 terhadap Perilaku Digital Audiens Berdasarkan Model AISAS dengan Attention dan Interest sebagai Variabel Mediasi Serial
Hanestatri Wiritanaya, Dr. Widodo Agus Setianto, M.Si.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN....ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.... iii
HALAMAN PERSEMBAHAN....iv
ABSTRAK....viii
***ABSTRACT*....ix**
DAFTAR ISI....x
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR....xii
BAB I PENDAHULUAN.... 1
A. Latar Belakang....1
B. Pertanyaan Penelitian....9
C. Tujuan Penelitian.... 9
D. Manfaat Penelitian....9
E. Kebaruan Penelitian.... 11
F. Sistematika Pembagian BAB....18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.... 20
A. Kerangka Teori.... 20
B. Kerangka Konsep....42
C. Definisi Operasional.... 46
D. Operasionalisasi Konsep....47
E. Hipotesis Penelitian....52
BAB III METODOLOGI....56
A. Paradigma Penelitian.... 56
B. Metode Penelitian.... 56
C. Populasi dan Sampel....57
D. Teknik Pengumpulan Sampel.... 59
E. Teknik Pengumpulan Data.... 59
F. Teknik Analisis Data....61
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.... 69
H. Uji Asumsi Model....73
I. Limitasi Penelitian....78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN....80
A. Gambaran Umum Objek Penelitian....80
B. Gambaran Umum Responden....83

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengaruh Tayangan Edutainment Ruangguru Clash of Champions Season 1 terhadap Perilaku Digital Audiens Berdasarkan Model AISAS dengan Attention dan Interest sebagai Variabel Mediasi Serial
Hanestatri Wiritanaya, Dr. Widodo Agus Setianto, M.Si.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

C. Pengalaman Menonton Tayangan..... 85
D. Analisis Statistik Deskriptif Rata-Rata (*Mean*)..... 92
E. Analisis Korelasi Spearman (*Spearman's Rho*)..... 104
F. Analisis Pengaruh dengan Uji *Bootstrapping*.....107
G. Pembahasan.....117
BAB V PENUTUP..... 139
A. Kesimpulan..... 139
B. Saran..... 142
DAFTAR PUSTAKA..... 145
LAMPIRAN..... 156

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengaruh Tayangan Edutainment Ruangguru Clash of Champions Season 1 terhadap Perilaku Digital Audiens Berdasarkan Model AISAS dengan Attention dan Interest sebagai Variabel Mediasi Serial
Hanestatri Wiritanaya, Dr. Widodo Agus Setianto, M.Si.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu..... 11
Tabel 1.2 Sistematika Pembagian BAB.....18
Tabel 2.1 Penjelasan Sub Model Penelitian.....45
Tabel 2.2 Operasionalisasi Konsep.....47
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Variabel *Edutainment* (X).....70
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel *Attention* (Z1).....70
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel *Interest* (Z2)..... 71
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel *Search* (Y5)..... 71
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel *Action* (Y2).....72
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel *Share* (Y3).....72
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....73
Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Uji *Kolmogorov-Smirnov*..... 74
Tabel 3.9 Rangkuman Hasil Uji Multikolinearitas..... 75
Tabel 4.1 Distribusi Demografi Responden.....83
Tabel 4.2 Distribusi Pengalaman Menonton Tayangan..... 85
Tabel 4.3 Hasil Uji *Chi-Square* Ingatan Konten dan Waktu Terakhir Menonton.....89
Tabel 4.4 Hasil Uji *Chi-Square* Intensitas Menonton dan Ingatan terhadap Konten. 91
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Uji Statistik..... 92
Tabel 4.6 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Education*.....93
Tabel 4.7 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Entertainment*..... 94
Tabel 4.8 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Interactivity*.....96
Tabel 4.9 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Attention*.....97
Tabel 4.10 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Interest*..... 99
Tabel 4.11 Hasil Analisis Rata-Rata Indikator *Search*..... 100
Tabel 4.12 Hasil Analisis Rata-Rata Dimensi *Action*.....102
Tabel 4.13 Hasil Analisis Rata-Rata Dimensi *Share*..... 103
Tabel 4.14 Rangkuman Hasil Uji Korelasi *Spearman*.....105
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Pengaruh Langsung (*Direct Effect*) Sub Model 1 (Hipotesis H1a).....107
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*) Sub Model 1 (Hipotesis H1b).....108
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Pengaruh Langsung (*Direct Effect*) Sub Model 2 (Hipotesis H2a).....110

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengaruh Tayangan Edutainment Ruangguru Clash of Champions Season 1 terhadap Perilaku Digital Audiens Berdasarkan Model AISAS dengan Attention dan Interest sebagai Variabel Mediasi Serial
Hanestatri Wiritanaya, Dr. Widodo Agus Setianto, M.Si.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*) Sub Model 2 (Hipotesis H2b).....111
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Pengaruh Langsung (*Direct Effect*) Sub Model 3 (Hipotesis H3a).....112
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect*) Sub Model 3 (Hipotesis H3b).....114
Tabel 4.21 Hasil Pengujian Pengaruh *Attention* terhadap *Interest* (serial mediator) (Hipotesis H4).....115
Tabel 4.22 Data Model Summary.....116

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Pengaruh Tayangan Edutainment Ruangguru Clash of Champions Season 1 terhadap Perilaku Digital Audiens Berdasarkan Model AISAS dengan Attention dan Interest sebagai Variabel Mediasi Serial
Hanestatri Wiritanaya, Dr. Widodo Agus Setianto, M.Si.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori S-O-R.....34
Gambar 2.2 Model AISAS..... 38
Gambar 2.3 Model AISAS Non-Linear 39
Gambar 2.4 Model Penelitian 44
Gambar 2.5 Diagram Konseptual Model 6 44
Gambar 2.6 Sub Model 1 45
Gambar 2.7 Sub Model 2 45
Gambar 2.8 Sub Model 3 45
Gambar 2.9 Diagram Statistik Model 6 53
Gambar 3.1 Diagram Statistik Model 6 66
Gambar 3.2 Hasil Scatterplot Uji Heteroskedastisitas 77
Gambar 4.1 Poster *Clash of Champions* Ruangguru *Season 1*.....80
Gambar 4.2 Program Belajar Bersama *Champions* di Brain Academy Ruangguru....81