

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi pendidikan merupakan suatu bidang kajian yang berfokus pada penerapan teori dan konsep komunikasi yang ditujukan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran serta sebagai salah satu solusi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pendidikan dan pembelajaran. Secara sederhana komunikasi pendidikan adalah segala bentuk informasi atau pesan yang disampaikan berkaitan dengan aspek pendidikan dan saling terhubung satu sama lain dapat dinyatakan sebagai komunikasi pendidikan. Dalam praktik pendidikan dan pembelajaran, komunikasi tidak hanya mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, namun juga berkontribusi dalam memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran (Nofrion, 2018).

Dalam komunikasi terdapat hambatan-hambatan dalam proses komunikasi, diantaranya: hambatan sosiologi, antropologi dan psikologi. Dalam hambatan sosiologi, masyarakat terdiri dari berbagai usia, tingkat pendidikan, ideologi dan sebagainya yang kesemuanya dapat menjadi hambatan dalam proses komunikasi. Hambatan antropologi, disebabkan karena budaya yang dibawa seseorang saat berkomunikasi berbeda dengan orang lain. Hambatan psikologi, umumnya terjadi disebabkan sebelum melakukan proses komunikasi komunikator tidak melihat kondisi komunikannya. Hambatan semantik, hambatan komunikasi yang berhubungan dengan bahasa yang digunakan oleh komunikator sebagai pesan untuk menyalurkan pikiran dan perasaannya kepada komunikan. Hambatan

mekanik, dalam hal ini media yang digunakan dalam proses komunikasi. Hambatan ekologi, disebabkan oleh gangguan lingkungan dalam proses berlangsungnya komunikasi (Winggi).

Pembelajaran matematika adalah salah satu bagian dari pendidikan di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk membekali manusia dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan dalam membantu kehidupan manusia yang memiliki pola dan susunan tertentu serta mempunyai objek yang bersifat abstrak (Azka et al., 2019). Objek abstrak tersebut yang menjadi penyebab matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipelajari.

Menurut hasil dari *the Program for International Student Assessment* (PISA). PISA merupakan penilaian pelajar kelas dunia yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) setiap tiga tahun sekali untuk tujuan mengevaluasi sistem pendidikan di dunia dengan mengukur performa akademik pelajar sekolah berusia 15 tahun pada bidang kemampuan membaca, matematika dan sains. Pada tahun 2018 khusus untuk penilaian matematika, Indonesia berada di peringkat ke- 73 dari 79 negara yang tercatat sebagai peserta PISA (Dian, 2022). Sementara itu *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) merupakan penilaian internasional untuk pengetahuan matematika dan sains pada siswa kelas empat dan delapan di seluruh dunia (Permana, 2019). Hasil TIMSS tahun 2015 kemampuan anak-anak

dalam matematika menempatkan Indonesia pada peringkat ke- 46 dari 51 negara (Purwana, 2022).

Data di atas memperlihatkan bahwa matematika masih belum dapat dipahami secara mendalam atau bahkan matematika masih dianggap sulit oleh anak-anak Indonesia. Pada proses pembelajaran matematika yang diajarkan secara konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan cara yang tidak menyenangkan, membosankan, serta penyampaian materi yang membingungkan. Hal tersebut menyebabkan banyak anak-anak di Indonesia kesulitan dalam memahami matematika.

Hadirnya teknologi di era digital memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat. Media sosial saat ini dipandang sebagai kebutuhan sekunder yang cukup penting bagi setiap individu, hal itu disebabkan adanya kebutuhan akan informasi, komunikasi, pendidikan dan akses akan pengetahuan dari seluruh dunia. Hadirnya media sosial memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi atau menambah pengetahuan khususnya pengetahuan tentang matematika dengan memberikan suasana berbeda. Dengan hadirnya media sosial matematika tidak lagi dipandang sebagai pembelajaran yang menyulitkan melainkan menjadi ilmu yang mulai disukai oleh anak-anak di Indonesia karena di dalam media sosial materi pembelajaran matematika dikemas dengan cara berbeda yakni dengan lebih menarik, fun, penyampaian materi tidak membosankan sehingga memberikan semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran serta ilmu pengetahuan matematika.

Menurut Munir dalam bukunya yang berjudul pembelajaran digital, ia mendefinisikan bahwa pembelajaran digital adalah suatu sistem yang dapat memfasilitasi para penggunanya untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan juga lebih bervariasi (Fitriani, 2021). Fasilitas yang ada pada sistem pembelajaran digital, membuat para pengguna dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. Di dalam pembelajaran digital semua materi pembelajaran dapat dimuat dalam berbagai macam bentuk, tidak hanya dalam bentuk lisan atau verbal tetapi lebih bervariasi seperti teks, grafis, animasi, audio dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran digital, materi yang dimuat dalam bentuk konten dan komunikasi sangat penting untuk dapat menyampaikan pesan atau isi materi yang ingin disampaikan. Penggunaan komunikasi yang baik dan interaktif serta penguasaan materi yang baik, menghasilkan sebuah karya yang menarik untuk dapat dinikmati banyak orang dalam menambah pemahaman dan pengetahuannya akan suatu pengetahuan. Pembelajaran digital adalah suatu sistem penerapan konten pembelajaran dengan berbasis web ataupun digital.

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan memberikan ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2020). Media sosial menggunakan teknologi seluler dan berbasis web untuk menciptakan *platform* yang sangat interaktif dimana individu dan

komunitas mampu berbagi, membuat bersama, mendiskusikan, dan memodifikasi konten yang dibuat penggunanya (Firamadhina & Krisnani, 2021).

Berdasarkan data dari DataIndonesia.id jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia yakni sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri (Widi, 2023). Data diatas menunjukkan bahwa tingginya jumlah pengguna aktif media sosial di masyarakat, hal ini karena kemudahan, kecepatan dan kenyamanan yang diberikan oleh media sosial membuat masyarakat menjadikan media sosial sebagai bagian dari mereka dalam melakukan aktifitas mulai dari mendapatkan informasi, hiburan, pendidikan, edukasi, membuat konten dan sebagainya.

Dari situs UICI.ac.id yang mengutip goodstats.id, terdapat tujuh media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia sepanjang 2022, diantaranya: WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Telegram, Twitter dan Facebook Messenger. TikTok merupakan aplikasi jejaring media sosial serta *platform* video musik yang diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang berasal dari negara tiongkok. Aplikasi TikTok memberikan akses kepada para penggunanya untuk dapat membuat video pendek mereka sendiri (Fitriani, 2021). TikTok merupakan media sosial yang saat ini sedang disukai oleh masyarakat. Sedangkan menurut dataindonesia.id Indonesia tercatat sebagai negara dengan pengguna TikTok terbesar kedua di dunia pada Januari 2023. Tercatat ada 109,90 juta pengguna media sosial TikTok di dalam negeri (Sarnita, 2023). dengan

pengguna terbesar kedua di dunia, membuat para konten kreator berlomba-lomba dalam membuat konten.

Dalam aplikasi TikTok sendiri terdapat fitur-fitur yang dapat mempermudah masyarakat dalam membuat konten. Namun, masyarakat hanya bisa mengunggah konten dalam bentuk format video ke dalam aplikasi TikTok dengan durasi tertentu yakni tidak lebih dari tiga menit. Kelebihan dan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi TikTok tidak serta merta memberikan dampak negatif kepada masyarakat, tetapi dapat memberikan edukasi atau pembelajaran terhadap pengguna aplikasi TikTok melalui sebuah konten. Berbagai jenis konten hadir di dalam aplikasi TikTok dengan berbagai macam tema, mulai dari hiburan, pendidikan, edukasi dan sebagainya.



Gambar 1.1 Akun TikTok @liannanathania
(sumber: TikTok @liannanathania, 2020)

Pada gambar 1.1 merupakan akun TikTok @liannanathania yang dibuat pada Agustus 2020 lalu. Salah satu konten kreator yang memanfaatkan media sosial TikTok sebagai media untuk memposting konten edukasi tentang

matematika. Lianna Nathania merupakan sarjana informatika lulusan dari UMN (Universitas Multimedia Nusantara) Tangerang tahun 2020. Di tahun 2022 Lianna Nathania pernah dua kali diundang oleh kemendikbud ristek sebagai narasumber pada diskusi tentang tips dan trik cara membuat konten edukasi di TikTok dan juga diskusi terkait Program Indonesia Pintar (PIP) melalui konten pendidikan. Konten pendidikan yang dibuat oleh akun TikTok @liannanathania adalah tentang memberikan trik dan tips cara mengerjakan soal matematika. Dalam akun tersebut Lianna Nathania membagikan konten edukasi yang berisikan tentang tips dan trik dalam mengerjakan soal matematika.

Akun Lianna Nathania sudah menghasilkan konten sebanyak 645 video dengan berbagai macam video, sebagian besar konten video yang dihasilkan dari akun TikTok @liannanathania berisi tentang trik dan juga tips dalam mengerjakan soal matematik. Dengan 3.2M pengikut dan 41.3M suka. Lianna membuat beberapa daftar putar dalam konten edukasinya, diantaranya 1 menit paham, #LiannaJawabSoal, Tes IQ, Tips, dan Trik MTK. Pada konten 1 menit paham Lianna membagikan konten edukasi tentang cara mengerjakan soal matematika dengan menggunakan rumus hanya dalam satu menit saja. Pada konten #LiannaJawabSoal membagikan konten edukasi seputar jawaban dari pertanyaan-pertanyaan soal matematika yang di dapatkan dari akun instagramnya. Pada konten Tes IQ Lianna membagikan soal matematika dan sekaligus memberikan cara-cara dalam menyelesaikan soal tersebut. Pada konten Tips Lianna memberikan tips yang dapat diikuti oleh penonton. Dan konten Trik MTK



dimana seseorang dapat terus belajar Matematika dengan menonton konten-konten edukasi tentang trik cara mengerjakan soal matematika yang belum mereka pahami. Kemudahan dalam mengakses, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja yang membuat banyak orang tertarik untuk menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dimanfaatkan oleh akun TikTok @liannanathania dalam membuat konten edukasi tentang matematika melalui media sosial TikTok.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai konten edukasi di media sosial TikTok. Penelitian yang berjudul pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media edukasi di era generasi Z, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media edukasi di era generasi Z, hasil penelitian adalah pandangan baru mengenai pemanfaatan TikTok sebagai media edukasi bagi generasi Z untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru serta sebagai sarana dalam menyebarkan konten edukasi (Rahmana et al., 2022). Penelitian selanjutnya dengan judul pengaruh konten TikTok @jeromepolin98 sebagai media edukasi terhadap tingkat pengetahuan generasi Z, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara penggunaan konten TikTok @jeromepolin98 sebagai media edukasi terhadap tingkat pengetahuan generasi Z (Mediana et al., 2022).

Alasan peneliti memilih matematika karena matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak untuk itu diperlukan pemahaman dan juga komunikasi dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan agar dapat

dipahami oleh penonton. Peneliti memilih akun TikTok @liannanathania karena dari hasil pengamatan yang dilakukan, terdapat perbedaan judul, objek dan subjek penelitian, kerangka konsep, kerangka berpikir antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu. Kemudian akun TikTok @liannanathania atau Lianna Nathania sendiri dalam proses komunikasi pendidikan yang dilakukannya dapat meminimalisir hambatan-hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan hal ini dibuktikan dari respon penonton di kolom komentar yang mengerti dari apa yang telah dijelaskan. TikTok yang semulanya dimanfaatkan sebagai media sarana hiburan, kini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan melalui konten edukasi. Dengan demikian peneliti mengajukan judul penelitian **“Analisis Isi Konten Edukasi Trik Matematika Pada Akun TikTok @liannanathania”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka fokus penelitian ini adalah analisis isi konten edukasi trik matematika pada akun TikTok @liannanathania.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari fokus penelitian yang telah dijabarkan diatas maka pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana isi konten edukasi trik matematika pada akun TikTok @liannanathania?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana isi konten edukasi trik matematika pada akun TikTok @liannanathania.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah dapat membantu dalam memperkaya kajian ilmu pengetahuan dan menambah referensi khususnya ilmu komunikasi yang memiliki tema terkait analisis isi deskriptif dalam hal konten edukasi pada media sosial TikTok.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran kepada Lianna Nathania dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dengan soal-soal yang lebih kompleks dan memperhatikan apa yang dibutuhkan oleh penonton.

1.6 Sistematika Penelitian

Penelitian menggunakan panduan teknis penelitian tugas akhir dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai acuan untuk memberikan gambaran yang terperinci mengenai penelitian yang dilakukan:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TELAAH PUSTAKA

Temuan penelitian terdahulu, kerangka konsep, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Memberikan penjelasan tentang jenis dan metode penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data, serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang profil informal, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian ini, peneliti memberikan kesimpulan mengenai temuan dan hasil analisis dari penelitian, serta memberikan saran yang berguna bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan terkait.

