

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu yang penting di berbagai aspek kehidupan. Menurut John S. Brubacher Pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang terbentuk melalui kebiasaan baik melalui media yang dirancang secara khusus digunakan untuk membantu seseorang atau orang lain dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Azis & Rikfan, 2022). Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan dan fungsi tersendiri untuk mencapai harapan yang diinginkan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 :

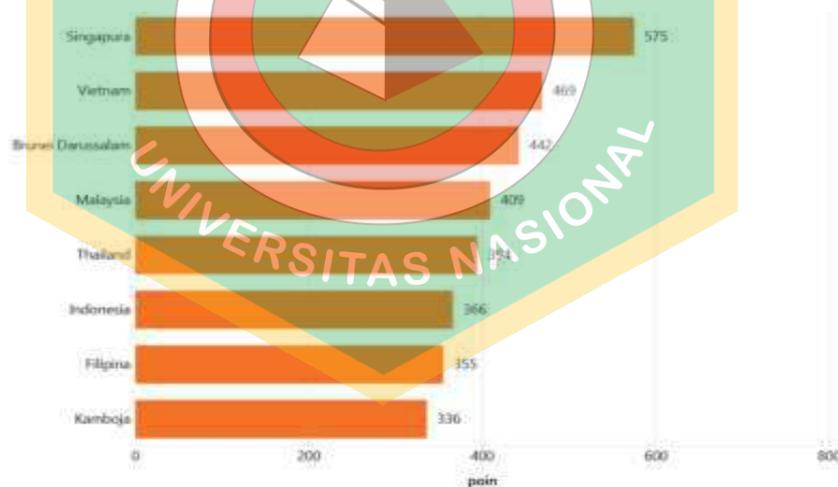
“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Apabila tujuan dan fungsi tersebut berjalan dengan baik masyarakat Indonesia pastinya bisa menghadapi kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi yang sudah berkembang pesat. Pada nyatanya adapun dibalik berkembang pesatnya teknologi pasti adanya tantangan dan masalah yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia. Menurut laporan *World Top 20 Education Poll* tahun 2024 pada Negara kita menempati posisi ke-67 dari 203 negara yang memiliki sistem pendidikan terbaik di dunia. Indonesia belum bisa menduduki peringkat 20 besar pendidikan terbaik di dunia, masih cukup jauh untuk menjangkau peringkat terbaik tersebut, ini mencerminkan pendidikan di Indonesia masih tertinggal oleh negara-negara lain.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting pada pendidikan ini yang merupakan dasar pemikiran logis dan analitis. Matematika adalah mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. (Nurlita et al., 2024). Pendidikan Matematika diajarkan di setiap sekolah

di Indonesia karena memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama sebagai alat untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Matematika digunakan manusia di segala bidang kehidupan seperti medis, kedokteran dan kehidupan sosial untuk membantu mempermudah pekerjaan mereka. Matematika akan terus dipelajari hingga mencapai jenjang pendidikan tertinggi karena merupakan ilmu yang pasti.

Menurut laporan dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022. PISA mengukur kemampuan pelajar di dunia dengan melakukan tes kemampuan matematika dari usia 15 tahun di berbagai negara. Indonesia merupakan peringkat ke-6 dari 8 negara ASEAN dengan memperoleh skor kemampuan matematika 366 poin setara dengan level 1a. Secara umum, di level 1a pelajar Indonesia ini belum memiliki keterampilan berpikir kreatif dalam merumuskan solusi untuk masalah yang lebih kompleks. Di sisi lain, Singapura menempati posisi pertama dengan skor matematika 575, yang menjadikannya peringkat pertama di ASEAN dan juga tertinggi di antara 81 negara peserta tes PISA. Dapat diartikan, kemampuan matematika di Indonesia masih tergolong rendah sesuai dengan fakta yang ada dilapangan.



Gambar 1. 1 Kemampuan belajar Matematika pelajar Indonesia

Sumber:<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/169ba863e25c3d3/pisa-2022-kemampuan-matematika-pelajar-indonesia-turun>

Saat ini, matematika masih dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh siswa, sehingga minat mereka untuk mempelajarinya menjadi rendah. Masih banyak pelajar di Indonesia menjadikan mata pelajaran ini sesuatu yang menyulitkan mereka, serta susahny pelajaran ini untuk dimengerti. Rendahnya minat pelajar Indonesia untuk mempelajari matematika karena mereka kesulitan memahami pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh tidak efektifnya metode pengajaran yang diberikan, kurangnya kualitas bahan pembelajaran, hingga sedikitnya minat dan motivasi pelajar untuk mempelajari matematika.

Sementara itu, Presiden Republik Indonesia Prabowo Subianto meminta untuk pelajaran matematika dikenalkan sejak Taman Kanak-Kanak. Menurut berita harian CNN Indonesia yang ditulis oleh Wahyuni (2024) dengan judul artikel “Prabowo Ingin Pelajaran Matematika Digenjot, Ada Opsi Dimulai dari TK”. Melihat dari sumber yang telah dijelaskan, dalam rapat terbatas di Istana Presiden, Jakarta, pada Selasa (22/10/2024) Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Abdul Mu'ti menjelaskan Presiden Prabowo Subianto menyoroti pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta memperbaiki metode pengajarannya. Ia juga memberikan perhatian khusus pada pengembangan sains dan teknologi, dengan keyakinan bahwa pelajaran matematika menjadi pondasi utama. Berdasarkan hal tersebut, Mu'ti mengusulkan opsi untuk mulai mengajarkan matematika sejak usia dini, khususnya kepada siswa taman kanak-kanak (TK).

Dengan demikian, perlunya edukasi sejak dini secara mendalam mengenai pelajaran matematika. Mulai dari metode pengajaran yang lebih menarik dan kekinian, pemanfaatan teknologi sebagai alat yang bisa dijadikan wadah untuk belajar matematika, serta perlunya sumber daya yang berkualitas. Hal tersebut tentunya akan membantu pelajar agar lebih mudah mempelajari matematika dan menganggap matematika tidak menakutkan lagi. Karena penting sekali dalam mengedukasi matematika kepada pelajar mulai sejak dini, supaya membantu mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Mengingat pentingnya teknologi yang dijadikan media untuk mengedukasi pendidikan Matematika di Indonesia. Teknologi dimanfaatkan sebagai wadah pembelajaran untuk mengembangkan potensi dan kemampuan pelajar. Teknologi

Informasi yang sudah diketahui telah berkembang pesat di dunia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dengan ditandai dengan banyaknya penggunaan internet di dunia. Hampir seluruh masyarakat di dunia telah menggunakan teknologi internet untuk saling memberikan informasi atau sekedar berkomunikasi dengan masyarakat lain. Indonesia sendiri merupakan peringkat ke 7 penggunaan internet terbanyak di dunia. Menurut laporan terbaru *We Are Social*, Indonesia sudah memiliki sekitar 185,3 juta pengguna internet pada Januari 2024 dari total populasi penduduk di Indonesia adalah 278,7 juta. Pengguna internet di Indonesia awal tahun ini bertambah sekitar 1,5 juta orang ini naik 0,8% dibanding pada bulan Januari 2023.



Gambar 1. 2 Data pengguna internet di Indonesia

Sumber : https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/#google_vignette

Teknologi internet sangat penting dikalangan masyarakat khususnya pelajar Indonesia, karena dengan adanya internet memudahkan pelajar mengakses berbagai media yang membantu mereka dalam belajar. Penggunaan internet tentunya sangat membantu aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk berbagai hal yang bisa membantu mereka dalam berkomunikasi, bekerja dan melakukan hal-hal yang bisa mempermudah mereka. Besarnya dampak yang diberikan oleh penggunaan internet dapat mempengaruhi masyarakat untuk selalu bijak dalam menggunakan internet pada penggunaan aktivitas sehari-hari.

Kemajuan teknologi internet dan perkembangan komunikasi di Indonesia telah menciptakan media baru yang dikenal sebagai media online. Salah satu bentuk yang paling umum adalah media sosial. Media sosial sering disebut dengan jejaring sosial, situs jejaring sosial, dan jaringan komunikasi. (Sri Rejeki, 2020). Berdasarkan data *We Are Social* 2024 penggunaan media sosial di Indonesia sebanyak 139 juta pengguna, yang dimana hampir setara dengan penggunaan internet oleh masyarakat. Adanya media sosial ini membuat masyarakat bisa saling berkomunikasi satu sama lain secara online tanpa adanya kesulitan. Media sosial menjadi bagian yang tidak bisa kita pisahkan dari kehidupan masyarakat zaman sekarang.

Media sosial banyak digunakan oleh masyarakat, mulai dari Instagram, Youtube, Whatsapp, Telegram, Pinterest, TikTok dan lain sebagainya. Media yang banyak digunakan belakangan ini adalah Youtube dan salah satu media sosial yang kini begitu populer di Indonesia. Pada laporan *We Are Social* Januari 2024 Youtube menempati posisi kedua penggunaan website terbanyak di Indonesia sebesar 814 juta kunjungan, dengan posisi pertama Google dengan 1,97 miliar pengunjung. Youtube digunakan mulai dari kalangan usia muda hingga dewasa. Mereka menggunakan Youtube sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial. YouTube adalah sebuah *platform* berbagi video yang dimana penggunanya bisa untuk mengunggah, menonton, dan mengunduh berbagai jenis video. Youtube dapat digunakan untuk mengunggah video kuliner, gaya hidup, game, tutorial, edukasi, hobi atau informasi terbaru.

Meningkatnya penggunaan Youtube di masyarakat saat ini mencerminkan perkembangan teknologi komunikasi yang erat kaitannya dengan karakter pribadi penggunanya. Sekarang Youtube dijadikan *platform* media sosial untuk berinteraksi satu sama lain dengan melihat konten-konten yang sedang tren, lalu berkomentar, menyukai konten yang dibuat pengguna lain. Youtube bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan gratis, bisa menonton video dengan durasi lebih panjang. Hal ini membuat pengguna memiliki rasa kepuasan sendiri dengan menonton video yang lebih jelas di Youtube. Selain berfungsi sebagai hiburan, Youtube juga dijadikan untuk fungsi edukasi sekaligus hiburan. Generasi Z yang mendominasi pengguna media sosial YouTube dapat memanfaatkan *platform* tersebut sebagai sarana literasi

digital untuk memperluas wawasan, memperoleh pemikiran baru, dan mendapatkan pengetahuan yang tidak tersedia di buku tentang hal-hal yang menarik minat mereka. (Suyanto et al., 2021)

Meskipun Youtube banyak digunakan untuk menonton atau mengunggah video yang bersifat hiburan. Namun, juga memiliki fungsi untuk konten yang bersifat edukasi dan bisa sekaligus hiburan. Media sosial Youtube berperan penting sebagai *platform* koneksi virtual yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam menciptakan konten atau sumber belajar yang dimanfaatkan sebagai media edukasi. (Pratama, 2020). Konten edukasi di YouTube memiliki peran dalam menambah pengetahuan penonton, memengaruhi sikap dan tindakan mereka, serta menjadi panduan dalam perilaku sehari-hari di masyarakat. (Lestari, 2021). Hal ini tentunya berlaku bagi generasi muda yang sering menjadikan YouTube sebagai referensi dalam bertindak. Tanpa adanya nilai-nilai edukasi, konten YouTube berpotensi hanya memberikan hiburan saja atau bahkan berdampak negatif pada penonton dan tidak memberikan manfaat.

Bahwa ada beberapa *channel* Youtube populer yang isi kontennya mengenai edukasi dan belajar matematika. Pertama ada Youtube *channel* bernama Big Course, memiliki 883 ribu Subscriber dengan 394 video, konten tersebut berisikan materi belajar Matematika, Kimia dan Fisika yang dikhususkan untuk pelajar SMA. Kedua, *channel* Youtube Farhan Journal seorang Tiktokers yang sekarang *Youtuber* ini membahas mengenai edukasi Matematika, vlog keseharian, logika dasar pengetahuan yang memiliki 406k Subscribers dengan 124 video. Ketiga akun Youtube Benni Al azhri, memiliki 362k Subscribers dengan 235 video dengan konten pembelajaran Matematika SD, SMP, SMA lalu level umum memakai video visual pada video-video Youtubanya. Terakhir, Youtube *channel* bernama Nihongo Mantappu yang dikelola oleh seorang Influencer bernama Jerome Polin pada *channel* ini membagikan hal seputar kesehariannya, matematika, Jepang dan budaya dengan jumlah Subscribers mencapai 10,5 juta dengan 1,421 ribu video.

Dari beberapa *channel* Youtube populer mengenai edukasi Matematika peneliti memilih salah satu *channel* Youtube yang membuat konten-konten edukasi, yakni *Nihongo Mantappu* Youtube tersebut dikelola oleh seseorang yang bernama

Jerome Polin Sijabat, seorang *Youtuber* berkebangsaan Indonesia yang pada saat itu berkuliah di Jepang. Jerome mulai membagikan cerita tentang kehidupan pribadinya pada Youtubanya sebagai mahasiswa asal Indonesia yang menempuh studi di Jepang. Pada *channel* Youtubanya, ia membuat konten vlog yang berisi panduan belajar bahasa Jepang, pelajaran matematika, serta aktivitas sehari-harinya selama tinggal di negeri tersebut. Konten-konten yang dibuatnya kini lebih berkembang dan lebih bervariasi, mulai dari konten *battle* pengetahuan umum, *food vloger*, belajar matematika dengan rumus yang mudah serta kolaborasi dengan influencer dan kreator lainnya. Pada *channel* Youtube, Jerome sudah memiliki 10,5 juta Subscriber dan 1,4 ribu video per November 2024.

Selain sebagai seorang *Youtuber* yang kontennya banyak mengedukasi. Jerome juga saat ini memegang jabatan sebagai Co-Founder Mantappu Corp. Ia menjalankan bisnis toko minuman yang diberi nama Menantea dan mengelola pusat bimbingan belajar matematika, Mantappu Academy. Ia bersama kakaknya sebagai co-founder bersama dari Q&A Group awalnya mendirikan agensi ini sebagai forum diskusi tentang matematika, namun kini telah berkembang menjadi agensi bakat yang mengelola berbagai *Youtuber* dan influencer. Pada April 2021, Jerome dan kakaknya Jehian berhasil masuk dalam daftar Forbes 30 Under 30 Asia. Ini merupakan pengakuan atas dedikasi, kerja keras, dan kontribusi yang berharga dalam dunia bisnis dan media yang Jerome jalani selama ini.

Konten yang disajikan Jerome pada Youtube Nihongo Mantappu, sangat banyak dan menarik untuk mengedukasi khususnya Matematika. Jerome Polin menyajikan berbagai materi menarik dan bervariasi, khususnya dalam mengedukasi Matematika. Video-video yang dibuatnya tidak hanya menyampaikan konsep-konsep matematika secara kreatif, tetapi juga dirancang dengan gaya kekinian yang mampu mengikuti tren masa kini, sehingga lebih mudah diterima publik. Dengan penjelasan yang santai, interaktif, dan diselingi humor, Jerome berhasil mengubah Matematika dari sesuatu yang dianggap sulit, menakutkan dan membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan ilustrasi, animasi, serta penyampaian yang sederhana membuat konsep-konsep matematika lebih mudah dipahami. Hal ini membuktikan bahwa konten Jerome tidak hanya relevan

sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi inspirasi serta edukasi untuk menyebarkan semangat belajar yang positif.

Banyaknya konten yang mengedukasi mengenai matematika pada *channel Nihongo Mantappu* Peneliti tertarik pada beberapa video. Pertama “Tes Matematika Youtuber & Influencer Indonesia! (Fadil Jaidi, Alshad Ahmad, Bintang Emon, Gadgetin, KenandGrat, serta KoreaRoemit)”. Peneliti mengambil konten tersebut, ini merupakan salah satu video populer pada *channel* Youtubanya yang sudah tembus 15 juta penonton. Dengan memadukan edukasi matematika dengan hiburan, melibatkan influencer ternama menjadikan video ini menarik untuk dianalisis, khususnya dalam memahami bagaimana Jerome Polin menggunakan daya tarik komunikasinya untuk menghubungkan edukasi matematika dengan *audiens* yang lebih luas.

Selanjutnya video dengan judul “Coba Pesen Makan Pake Rumus Matematika! Pada Ngerti Gak Ya!?”. Pada konten tersebut Jerome menyajikan konsep matematika yang dianggap orang sekitarnya rumit menjadi lebih menarik dengan mengaplikasikannya dalam situasi nyata, seperti menggunakan rumus matematika saat memesan makanan yang secara tidak langsung mengedukasi orang disekitarnya untuk belajar Matematika. Ketiga adalah dengan judul “Ngakak Tes Matematika Isyana Sarasvati, Ternyata Jenius!?. Jerome Ngajarin Artis Indonesia”. Pada video ini Jerome mengedukasi Matematika dengan mengajarkan seorang artis Indonesia. Namun dalam video tersebut Jerome tetap dengan gaya pengajarnya yang santai dan dengan sisi humoris keduanya yang menghibur *audiens*.

Video Keempat dengan judul “Wow! Raditya Dika's Math Test, Jerome Is Speechless!? | Teaching Indonesian Artists”. Konten tersebut menjadi menarik karena Jerome berkolaborasi dengan artis, komedian, sekaligus penulis terkenal Indonesia yakni Raditya Dika yang masih paham mengenai konsep Matematika dengan menggunakan logika. Juga dimana jangkauan *audiens* akan lebih luas karena berkolaborasi dengan artis dan cara mengajar Jerome yang sabar dan santai membuat video ini tidak kaku dan menarik. Kelima berjudul “Pecah! Main Ke Sekolah Amel Carla & Tiktoker Pasming Based! Makan Cilor Legend! Goes To Sman 28”. Dengan menggabungkan artis dan tiktoker viral yang merupakan alumni

sekolah tersebut menjadikan video lebih menyenangkan untuk ditonton. Jerome juga mengunjungi sekolah yang di mana murid disana masih paham mengenai Matematika yang diberikan Jerome. Jerome juga dengan mengajarnya yang santai membuat murid terdorong untuk menyelesaikan soal Matematika yang diberikan.

Peneliti memilih fenomena ini sebagai fokus penelitian. Jerome Polin, dengan gaya komunikasinya yang santai dalam mengedukasi matematika, berhasil menjadikan daya tarik tersendiri sebagai konten kreator. Teori Retorika dijadikan kajian peneliti tentang seseorang dengan gaya komunikasi Jerome Polin menyampaikan informasi untuk memengaruhi dan menginspirasi *audiens* mengenai Matematika. Teori ini memiliki 3 aspek, *ethos* (kepercayaan sumber), *pathos* (emosional khalayak) dan *logos* (rasionalitas pesan atau logika). Kajian retorika berfokus pada analisis bagaimana seorang pembicara merancang dan menentukan strategi tertentu agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh pendengar. (Fikry, 2020).

Jerome dengan cara mengajar Matematika yang kreatif, humor, interaktif, dan mudah diterima, berhasil mengubah pandangan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan mudah diterima. Fenomena ini tidak hanya memperlihatkan kemampuan daya tarik komunikasi Jerome dalam menyampaikan pesan edukatif, tetapi juga keberhasilannya dalam memanfaatkan *platform* digital YouTube, sebagai sarana untuk menjangkau publik dengan cara yang lebih modern dan menarik.

Berdasarkan fenomena diatas tentang daya tarik komunikasi Jerome Polin dengan caranya sendiri yang santai, interaktif dan humoris dalam mengedukasi Matematika. Maka, peneliti melakukan penelitian lebih mendalam mengenai bagaimana Jerome Polin dengan komunikasinya memiliki daya tarik tersendiri dalam mengedukasi Matematika dengan lebih menarik. Demikianlah judul penelitian ini adalah “Daya Tarik Komunikasi Jerome Polin dalam Mengedukasi Matematika Pada Akun Youtube *Channel Nihongo Mantappu*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti telah merumuskan masalah tersebut, yaitu bagaimana daya tarik komunikasi Jerome Polin dalam mengedukasi Matematika melalui akun Youtube *channel Nihongo Mantappu*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui daya tarik komunikasi Jerome Polin dalam mengedukasi Matematika melalui akun Youtube *channel Nihongo Mantappu*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan teori retorika untuk penyampaian komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi digital dan edukasi. Elemen seperti interaktif dan humor dapat meningkatkan daya tarik pesan pada komunikasi yang dilakukan.
2. Penelitian ini dapat memperluas literatur dan pemahaman tentang komunikasi retorika dengan menyampaikan pesan untuk kebutuhan *audiens*. Penelitian ini dapat membantu teori retorika yang menjelaskan bagaimana media sosial dapat digunakan dengan baik untuk penyebaran informasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan wawasan tentang cara yang efektif untuk berkomunikasi tentang edukasi melalui *platform* digital. Hal ini dapat digunakan oleh praktisi komunikasi dan pengajar untuk membuat metode yang lebih menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran melalui *platform* digital.
2. Memberikan panduan bagi *audiens*, khususnya generasi muda, tentang bagaimana memilih sumber belajar digital yang menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan contoh nyata dari

metode yang dapat digunakan untuk mengajar matematika secara lebih menarik dan mudah dipahami.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar proses penyusunan skripsi menjadi lebih terstruktur, peneliti menyusun sistematika penulisan dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang yang menguraikan alasan dan urgensi topik yang dipilih. Rumusan masalah disusun untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang akan dikaji. Tujuan penelitian dirumuskan sebagai arahan untuk mencapai hasil yang diharapkan, manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Bab ini juga menyajikan sistematika penulisan yang memberikan gambaran mengenai alur penelitian

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mencakup penjelasan berbagai konsep, teori, dan definisi yang menjadi landasan untuk menjawab pertanyaan terkait daya tarik komunikasi Jerome Polin dalam memberikan edukasi tentang matematika.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mencakup pendekatan penelitian, jenis dan metode yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data, uji validitas data, juga jadwal pelaksanaan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat penjelasan mengenai proses analisis data, pengolahan data, serta pemaparan hasil penelitian yang disertai dengan pembahasannya...

BAB V PENUTUP

Menyajikan uraian yang mendalam tentang kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang dilakukan, serta memberikan

saran untuk pengembangan lebih lanjut atau penerapan praktis dari temuan-temuan penelitian.

