

Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Literasi Digital

Hal. 24

Yulia Tiara Tanjung¹, Muhammad Razali², Imanuddin Siregar³, Nurhalimah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia.

tiarabortanlia@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, menjadikan literasi digital sebagai keterampilan yang penting. Literasi digital mencakup kemampuan mengoperasikan komputer untuk membaca, menulis, memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital berperan penting dalam pembelajaran matematika dengan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi dan simulasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada pendidik akan pentingnya literasi digital dalam peningkatan pembelajaran matematika, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada pendidik mengenai aplikasi teknologi dalam pembelajaran matematika. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Besitang, yang dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2025. Kegiatan ini menyadarkan pendidik akan pentingnya peningkatan pembelajaran matematika melalui literasi digital. Pelaksanaan kegiatan berhasil membuka wawasan dan menambah ilmu pengetahuan pendidik untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada dalam mengelola pembelajaran, sehingga dapat melahirkan generasi penerus yang produktif, sesuai dengan yang dibutuhkan pada zamannya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Matematika, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun belakangan ini telah membawa perubahan besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Indonesia adalah salah-satu negara yang mempunyai jumlah konsumen internet terbesar di dunia. Literasi digital telah menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu, khususnya siswa.

Hal. 25

Hasanah (2021) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi secara efektif disebut sebagai literasi digital . Literasi menurut National Institute for Literacy memberikan pemahaman pada kemampuan individu dalam membaca, menulis, berhitung, dan berbicara, serta penyelesaian permasalahan pekerjaan, keluarga, dan masyarakat, atau memberikan respon kepada lingkungannya. Individu dapat membaca dunia dengan memaknai literasi. Digitalisasi merupakan media yang digunakan praktik literasi untuk menghasilkan teks berbasis cetak. Generasi yang terbentuk dari akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital akan mempunyai pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya, sehingga literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat yang berpandangan kritis dan kreatif. Setiap individu harus memahami bahwa literasi digital merupakan salah-satu hal penting mendasar untuk dapat berpartisipasi dalam perkembangan dunia modern saat ini. Literasi digital pada hakikatnya sama dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya, sebagaimana hasil kesepakatan World Economic Forum (2015) yang mengatakan bahwa literasi digital merupakan salah-satu literasi pokok yang harus diketahui dan dikuasai oleh masyarakat.

NCSM (2015) mengatakan bahwa literasi digital dapat membantu memahami matematika dan menjadikan matematika sebagai suatu permainan praktis, kompetisi dan latihan. Indrawati (2021) menyatakan bahwa Literasi digital adalah kemahiran menggunakan media digital, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak, sehingga dapat terbina suatu hubungan baik dalam kehidupan sehari-hari. Cam dan Kiyici (2017) menyatakan bahwa literasi digital sebagai keterampilan dan pengetahuan teknologi bagi individu agar dapat mengembangkan aktivitas belajar jangka panjang dan berkontribusi baik kepada masyarakat.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan teknologi siswa tetapi juga membuka peluang baru terhadap metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah merancang siswa untuk melewati tantangan dan peluang dalam era yang semakin digital. Salah satu bidang di mana kemampuan literasi digital sangat berguna adalah pembelajaran matematika. Beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang literasi digital seperti penelitian oleh Hasanah,dkk(2021) menganalisis literasi digital siswa dalam pembelajaran matematika berbantu media Space Geometry Flipbook, Muliawanti

(2019) bertujuan untuk mengetahui penerapan literasi digital matematika di era Revolusi Industri 4.0 dengan menggunakan metode kajian Pustaka. Keterampilan membaca dan menulis teknologi digital dapat membantu siswa untuk memahami dunia melalui sumber-sumber pengetahuan sejarah, geografi, matematika, agama atau sains menggunakan teknologi digital. pengembangan literasi digital membuat siswa kritis, dan aktif. Fauzi (2022) bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital siswa SMK dengan hasil baik.

Hal. 26

Muliawanti dan Kusuma (2019) menyatakan bahwa literasi digital dapat membangun pola pikir kritis matematika dalam mendapatkan informasi yang bermutu dan relevan, selain membangun keterampilan ilmu pengetahuan.

Matematika merupakan ilmu semesta yang mendasari pertumbuhan teknologi mutakhir dan dapat meningkatkan daya pikir, serta mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan berbagai disiplin ilmu. James dan James dalam Hasanah (2010) menyatakan matematika adalah ilmu nalar mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling terkait dalam jumlah besar dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Konsep literasi digital tidak terlepas dari kegiatan yang terkait dalam dunia pendidikan, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Hal tersebut disebabkan oleh karena literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang melibatkan kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan bersikap, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas sebagai kompetensi digital. Konsep literasi digital ini dapat dikembangkan melalui dua pendekatan, yaitu : pendekatan konseptual dan pendekatan operasional.

Lerner dalam Ugi (2016:36) menyatakan bahwa kurikulum dalam pembelajaran matematika hendaknya mencakup : 1) Konsep pemahaman dasar, 2) Keterampilan dalam kinerja yang dapat ditingkat melalui latihan, dan 3) Pemecahan masalah yang merupakan penerapan dari konsep dan keterampilan dalam suatu situasi. Sumardyono dalam Kania (2018:10) mengatakan bahwa ciri atau karakteristik matematika adalah : 1) Mempunyai objek kajian abstrak dalam fakta, operasi atau relasi, konsep, dan prinsip, 2) Bertumpu pada suatu kesepakatan sehingga mudah dikomunikasikan, 3) Berpola pikir deduktif yang berpangkal dari suatu hal bersifat umum diarahkan kepada hal bersifat khusus, 4) Mempunyai simbol kosong yang mengandung makna jika dikaitkan dengan konteks tertentu, sehingga mempunyai kekuatan dalam berbagai bidang kehidupan, 5) Memperhatikan semesta pembicaraan, serta 6) Mempunyai sistem yang konsisten. Penyajian pembelajaran matematika di lembaga pendidikan tentunya harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik.

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah pembelajaran yang sepenuhnya belum membuat peserta didik aktif. Pendidik dan peserta didik secara mandiri belum menerapkan sistem pembelajaran melalui literasi digital. Pelaksana kegiatan juga masih menjumpai sebagian besar pendidik belum atau tidak terampil, kreatif, dan inovatif dalam mendapatkan informasi, serta memilih

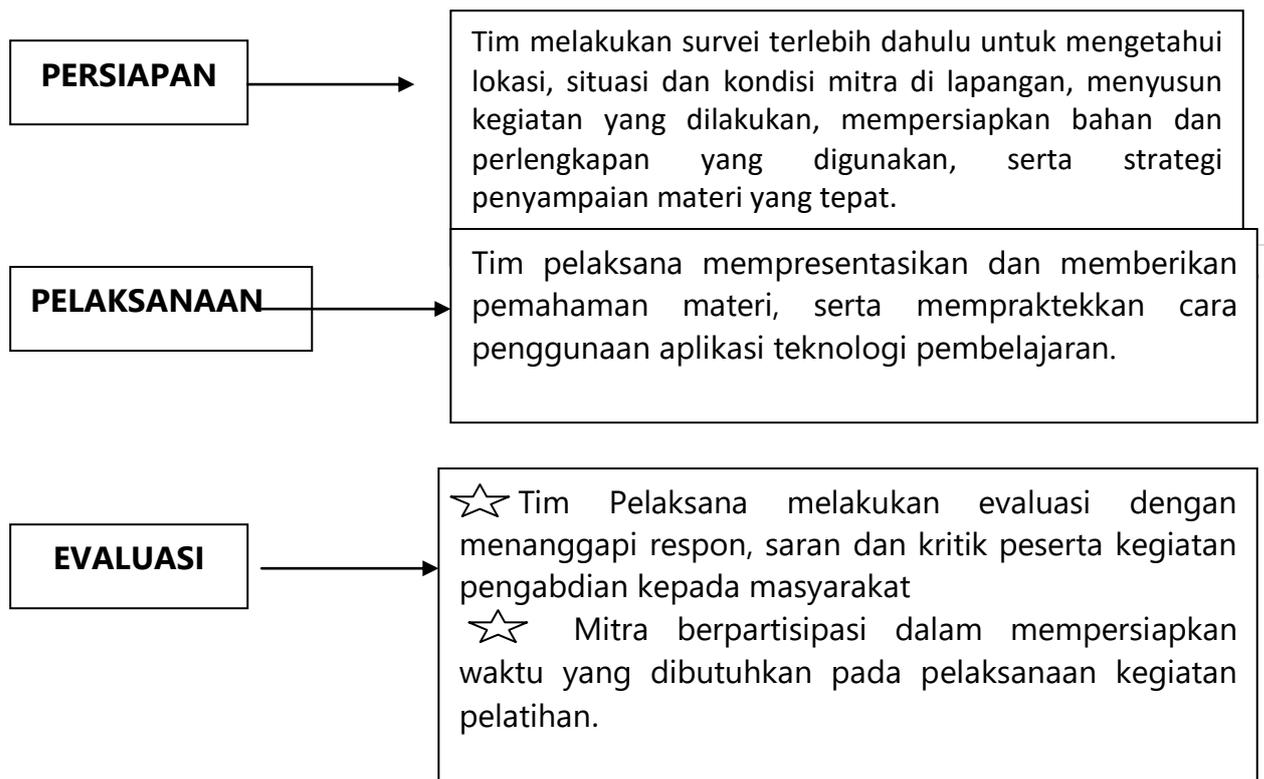
model pembelajaran secara tepat terkait pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan selanjutnya adalah mitra belum dapat sepenuhnya memfasilitasi pengembangan budaya literasi digital. Beberapa permasalahan tersebut menyebabkan mitra perlu melakukan perubahan dalam sistem pembelajaran. Perubahan dalam sistem pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah perubahan sistem pembelajaran yang lebih diarahkan kepada literasi digital yang menggunakan aplikasi teknologi, yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini tentunya harus dilakukan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan generasi penerus yang dibutuhkan di era globalisasi.

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan kesadaran kepada pendidik akan pentingnya literasi digital dalam peningkatan pembelajaran matematika, serta ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada pendidik mengenai aplikasi teknologi dalam pembelajaran matematika. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah kesadaran terhadap pendidik akan pentingnya peningkatan pembelajaran matematika melalui literasi digital saat ini. Pendidik harus dapat membangun pemahaman baru peserta didik secara aktif dalam pembelajaran melalui aplikasi teknologi yang terus mengalami perkembangan. Berbagai informasi yang diberikan oleh pendidik, terutama yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran matematika, merupakan salah-satu kontribusi yang sangat membantu tim pelaksana dalam membuat rancangan kegiatan penyelesaian permasalahan.

Salah-satu kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana untuk menyelesaikan permasalahan yang ada tersebut adalah pelatihan mengenai peningkatan pembelajaran matematika melalui literasi digital dengan menggunakan fasilitas komputer atau laptop, smartphone dan internet bagi pendidik. Kesadaran dan kemampuan pendidik untuk terus menggali dan mengembangkan potensi diri dalam menciptakan pembelajaran kreatif, kritis dan mandiri dengan penggunaan aplikasi teknologi yang tepat, efisien, efektif dan sesuai, merupakan salah-satu hal yang sangat penting dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran. Pendidik dan peserta didik diharapkan akan menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2025. pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Besitang yang beralamat di Jalan Sei Pucuk Besitang, Kab Langkat, Kecamatan Besitang. Sasaran utama kegiatan adalah pendidik pada pendidikan tingkat menengah atas. Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan. Metode pelatihan yang dimaksud adalah memberikan materi dan teknis pelaksanaan dalam memanfaatkan teknologi pada pembelajaran. Tiga tahap yang dilakukan dalam kegiatan ini, diantaranya adalah :



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2025, yang dimulai dari jam 09.00 WIB sampai dengan jam 14.300 WIB. Kegiatan terlaksana dengan baik dan lancar, karena mengacu pada permasalahan mitra dan hasil analisis survei yang dilakukan oleh tim pelaksana terhadap mitra. Peserta dalam pengabdian ini berjumlah 12 orang yang hadir berpartisipasi dalam kegiatan, termasuk kepala sekolah dan sekretaris. Pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap.

Tim pelaksana pada tahap pertama mempresentasikan mengenai peningkatan pembelajaran matematika melalui literasi digital, yang meliputi : pendahuluan, bagaimana meningkatkan pembelajaran matematika melalui literasi digital, serta beberapa jenis dan cara penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran matematika. Tujuan pada tahap pertama pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang latar belakang, tujuan dan cara meningkatkan pembelajaran matematika melalui literasi digital, serta berbagai aplikasi dan contoh aplikasi pembelajaran matematika yang dapat diterapkan sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika peserta didik.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua, tim pelaksana memandu pemahaman peserta kegiatan secara sekilas mengenai beberapa aplikasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga materi pembelajaran matematika menjadi menarik, mudah dan cepat dipahami,

serta dapat meningkatkan kreativitas dan memotivasi peserta didik untuk terus meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan hasil belajar pada pembelajaran matematika. Tahap kedua bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan dalam meningkatkan pembelajaran matematika melalui beberapa aplikasi pembelajaran matematika, seperti : photomath, qanda, microsoft math solver, math master, dan mathway. Peserta kegiatan pada tahap kedua ini diharuskan meningkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dengan menguasai konsep materi pembelajaran dan aplikasi teknologi yang ada dalam waktu yang terbatas.

Tahap ketiga sebagai penutup, tim pelaksana memberikan kesadaran kepada peserta kegiatan agar terus bersemangat dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang selanjutnya akan meningkatkan mutu pendidikan. tahap ketiga bertujuan untuk terus bersemangat meningkatkan pembelajaran matematika dengan meningkatkan kemampuan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan melalui literasi digital, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Beberapa tahapan tersebut dilakukan untuk menghindari miskonsepsi dalam pembelajaran dan teknologi sebagai media pembelajaran.

Tiga tahap kegiatan tersebut dikemas dengan menarik agar peserta kegiatan tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pelatihan yang berlangsung selama \pm 6 jam. Peserta kegiatan terlihat sangat antusias dan responsif dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan, karena diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pertanyaan dan berbagi pengalaman, serta menyampaikan pendapat dan tanggapan selama kegiatan berlangsung. Peserta kegiatan memberikan respon positif dan usulan kegiatan selanjutnya mengenai berbagai jenis aplikasi pembelajaran matematika yang dapat digunakan dalam semua materi pembelajaran matematika di lembaga pendidikan.

Rasa keingintahuan yang tinggi menimbulkan keantusiasan peserta pelatihan untuk mengikuti semua tahapan yang terdapat pada pelatihan tersebut. Peserta pelatihan masih banyak yang belum, bahkan tidak mengetahui tentang bagaimana cara meningkatkan pembelajaran matematika melalui literasi digital yang memanfaatkan aplikasi teknologi sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini menyadarkan peserta kegiatan bahwa sebagai pendidik harus selalu dan terus menggali atau menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta meningkatkan dan mengembangkan potensi diri. Kompetensi pendidik tentunya merupakan suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang kondusif, bermakna dan bermutu, tentunya membutuhkan adanya pemahaman pendidik mengenai penggunaan teknologi pembelajaran yang merupakan salah-satu prasyarat kecakapan hidup saat ini. Pendidik harus aktif dan kreatif terus menyesuaikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara bijak sebagai media pembelajaran produktif tanpa meniadakan interaksi dengan peserta didik, terutama pada saat ini di era globalisasi yang telah mengubah

budaya literasi individu menjadi literasi digital.

Pembahasan

Literasi digital sangat penting di zaman modern ini, karena sebagian besar dalam aspek kehidupan kita, mulai dari bekerja dan belajar hingga komunikasi online serta partisipasi sosial itu terhubung dengan teknologi digital. Penting untuk dicatat bahwa mendidik generasi muda di abad ke 21 ini tidak hanya dapat dicapai dengan satu pendekatan saja. Oleh karena itu, dalam mempraktikkannya guru perlu mempersiapkan siswa agar dapat beradaptasi dengan berbagai perkembangan dan mengantisipasi kehidupannya di masa depan. Selain syarat utama yang harus dimiliki guru, dinamika perkembangan praktik di bidang pendidikan mencakup empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian.

Indrawati dalam Artiyani (2023) menyatakan bahwa "literasi digital adalah kemahiran menggunakan media digital atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak, sehingga dapat terbina suatu hubungan yang baik dalam kehidupan sehari-hari". Dewi et al., (2021) menyatakan Literasi digital merupakan suatu bentuk literasi yang terdiri dari berbagai jenis kemajuan membaca dan menulis yang dihasilkan dari perkembangan dan kemajuan teknologi. Pemahaman literasi, mayoritas memahami bahwa literasi hanyalah kemampuan membaca dan menulis. Kusumawati, et al. (2022) menyatakan bahwa "literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti smartphone, tablet, laptop, dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat". Artinya, literasi digital lebih dari sekedar kemampuan teknis menggunakan perangkat digital. Literasi digital mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan bagaimana individu dapat menggunakan teknologi ini untuk tujuan produktif dan kreatif. Meningkatkan keterampilan informasi dan literasi digital merupakan investasi penting untuk masa depan. Kemampuan dalam mengakses, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara akurat akan membantu individu beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang terus berubah, membuat keputusan yang lebih baik dan memberikan kontribusi yang lebih efektif pada semua aspek kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan dan pelatihan berkelanjutan di bidang informasi dan literasi digital harus menjadi prioritas utama di semua sektor masyarakat.

Mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran matematika tidak hanya membantu siswa lebih memahami konsep tetapi juga memperkaya

pengalaman belajar mereka. Dengan mengintegrasikan teknologi digital, pengajaran matematika dapat menjadi lebih interaktif, berwawasan luas, dan lebih relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Menurut Muliawanti & Kusuma (2019: 321) konsep tindakan literasi digital pada pembelajaran matematika yaitu: 1) Perencanaan dengan menggabungkan aktivitas literasi digital ke dalam pelajaran matematika; 2) Proses Pembelajaran di mana pembelajaran matematika multi level yang dibedakan; dan 3) Penilaian dengan mengevaluasi hasil belajar matematika murid. Berikut aspek literasi digital dalam pembelajaran.

Jayantika & Namur (2022) hasil penelitiannya terkait penerapan kemampuan digital dalam pembelajaran matematika data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menguji sejauh mana hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penyediaan media pengolahan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penelitian Indrawati, et al. (2021) melaksanakan kegiatan untuk menyadarkan para guru akan pentingnya meningkatkan pembelajaran matematika melalui literasi digital yang dibagi menjadi tiga tahap. Pada tahap ke-1, peneliti memaparkan berbagai cara dalam meningkatkan pembelajaran matematika melalui literasi digital dan berbagai jenis serta penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran matematika. Selanjutnya di tahap ke-2, peneliti membimbing guru untuk memahami secara sekilas berbagai aplikasi teknologi yang mana dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika, dan akan memastikan bahwa materi pembelajaran matematika menarik, dan mudah dipahami. Ini akan memungkinkan untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa. Meningkatkan kreativitas dan memotivasi siswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika. Pada langkah terakhir yaitu tahap ke-3, tim peneliti menyadarkan guru dan membuat mereka tetap terlibat dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan adalah pendidik SMA Negeri 1 Besitang menyadari pentingnya literasi digital dalam peningkatan pembelajaran matematika. Ilmu pengetahuan dan ketrampilan pendidik yang dielaborasi dengan fasilitas teknologi yang memadai dapat memudahkan pendidik untuk mengelola pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, tidak membuat kebosanan, tanpa batasan jarak, dan atau waktu. Beberapa contoh penggunaan aplikasi pembelajaran matematika yang diberikan pada saat presentasi dalam kegiatan tersebut membuka wawasan peserta kegiatan atau pendidik SMA Negeri 1 esitang untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada dalam mengelola pembelajaran, sehingga dapat melahirkan generasi penerus yang produktif, sesuai dengan yang dibutuhkan pada zamannya.

Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah terlaksana dengan baik, berkat bantuan dan dukungan dari semua pihak yang turut andil dalam terselenggaranya kegiatan ini, namun tak terlepas dari kekurangan. Untuk itu saya menghimbau agar kegiatan seperti ini dapat dilakukan secara kontiniu. Sehingga dapat memperluas wawasan para pendidik dan siswa di SMA Negeri 1 Besitang. Pihak sekolah sangat menyambut baik kegiatan ini dan akan mendukung bagi pihak yang ingin melakukan kegiatan pelatihan/edukasi untuk meningkatkan literasi para pendidik dan siswa disekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang sudah memberikan waktu dan dukungannya, serta yang telah membina dan memotivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Artiyani, R. (2023). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika SMK. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 9.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fauzi, U. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa SMK. *Ranah Research*
- Indrawati, F., Hikmah, N., & Mailizar. (2021). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Literasi Digital. *Jurnal PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(5), 478-485. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i5.9291>
- Jyantika, I. N. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*.
- Kania, N. 2018. Alat Peraga untuk Memahami Konsep Pecahan. *Theorems*, 2 (2), 1-12.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Triana, D. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Vol. 3).
- Lerner. 1988. Meningkatkan Efektivitas Mengajar. Jakarta: Pustaka Jaya
- Muliawanti, S., & Kusuma, A. B. (2019). Literasi Digital Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1), 317-324.
- National Council of Supervisors of Mathematics (NCSM). 2015. *Mathematics Education in the Digital Age. Irist Project: Focusing on Digital Mathematics Education*.