



Literasi Digital untuk Generasi Muda dan Insan Pendidik Kabupaten Garut yang Lebih Literat

Slamet Nopharipaldi Rohman¹, Triani Widyanti², Dede Suprianto³, Azmi Najah Kamila⁴

Institut Pendidikan Indonesia Garut

email : slametnopharipaldi@institutpendidikan.ac.id

Article History

submitted 25/01/2025

accepted 26/03/2025

published 12/04/2025

Abstract

Various sectors of life are now affected by digitalization, including education. Literacy now includes digital literacy, which has become a vital skill for the younger generation and educators. This activity aims to explore strategies for integrating digital technology into education, the essential components required, and the challenges encountered. The method employed was an online seminar. The results show that: (1) Integration strategies require collaboration from all parties, including educational institutions, the government, and parents. (2) Key components of integration include technological infrastructure, learning resources, teacher competencies, curriculum integration, and hybrid learning approaches. (3) Challenges such as access inequality, technological security, and adaptation to integration need to be addressed collectively. Through these efforts, it is hoped that these challenges will become a driving force to build a digitally literate younger generation and educators in the field of education.

Keywords: *Digital Literacy, Young Generation, Educators, Education*

Abstrak

Berbagai sektor kehidupan kini terdampak digitalisasi, termasuk dunia pendidikan. Literasi kini mencakup literasi digital, yang menjadi keterampilan penting bagi generasi muda dan pendidik. Kegiatan ini bertujuan mengkaji strategi integrasi digital dengan pendidikan, komponen utama yang diperlukan, serta tantangan yang dihadapi. Metode yang digunakan adalah seminar daring. Hasilnya menunjukkan: (1) Strategi integrasi memerlukan kolaborasi semua pihak, seperti lembaga pendidikan, pemerintah, dan orang tua. (2) Komponen utama integrasi meliputi infrastruktur teknologi, sumber daya pembelajaran, kompetensi guru, integrasi kurikulum, serta pendekatan pembelajaran hybrid. (3) Tantangan seperti kesenjangan akses, keamanan teknologi, serta adaptasi integrasi perlu diatasi bersama. Dengan upaya ini, diharapkan tantangan menjadi motivasi untuk membangun generasi muda dan pendidik yang literat digital dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: *Literasi Digital, Generasi Muda, Insan Pendidik, Pendidikan*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini literasi tidak lagi sebatas kemampuan membaca dan menulis (Mitaqin et al, 2023). Konsep literasi telah berkembang salah satunya menjadi literasi digital. Literasi digital merupakan sebuah keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda untuk dapat berpartisipasi secara efektif dalam dunia yang semakin terhubung secara digital. Literasi digital saat ini menjadi suatu *skill* yang harus dikuasai oleh para pelajar agar bisa bersaing di era digital (Aji, 2020; Widyanti et al, 2024). Dalam hal ini literasi digital bukan hanya tentang mengetahui cara menggunakan teknologi, tetapi juga memahami dan mampu menerapkan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab.

Generasi muda saat ini adalah digital *natives*, yang kesehariannya selalu berdampingan dengan teknologi dan lebih banyak memanfaatkan waktunya untuk berselancar di dunia maya (Sujana, 2021). Generasi digital *natives* adalah generasi yang mempunyai sikap yang realistis, memiliki jiwa toleran yang tinggi, lebih memilih bekerja sama daripada menerima perintah dari atasan dan berpikiran pragmatis dalam memecahkan persoalan yang dialaminya (Lancaster, 2002). Mereka memiliki akses yang luas terhadap informasi dan beragam *platform* media sosial. Namun, tanpa pemahaman yang tepat tentang literasi digital, kemudahan akses ini dapat menjadi pedang bermata dua. Mereka dapat terpapar pada berita palsu, *cyberbullying*, pencurian identitas, dan berbagai risiko lainnya yang ada di dunia maya.

Literasi digital memberikan bekal kepada generasi muda untuk mengidentifikasi sumber informasi yang dapat dipercaya, memahami cara kerja algoritma yang mengatur apa yang mereka lihat di media sosial, serta menghindari dampak negatif dari konsumsi konten digital yang berlebihan. Dengan literasi digital yang baik, generasi muda dapat menjadi konsumen dan produsen informasi yang kritis dan bijak.

Literasi digital mencakup berbagai aspek yang saling berkaitan, di antaranya:

1. Keterampilan Teknis: Memahami bagaimana perangkat dan aplikasi bekerja, serta kemampuan untuk menggunakannya secara efektif.
2. Evaluasi Informasi: Kemampuan untuk menilai kredibilitas sumber informasi, membedakan antara fakta dan opini, serta mengenali bias dan propaganda.
3. Etika Digital: Mengetahui dan menerapkan prinsip-prinsip etis dalam berinteraksi di dunia maya, termasuk menghargai privasi, hak cipta, dan etika komunikasi.
4. Kesadaran Keamanan: Memahami pentingnya menjaga keamanan data pribadi, serta cara melindungi diri dari ancaman-ancaman siber seperti *phishing* dan *malware*.

Perkembangan teknologi yang semakin maju ini telah mampu mendisrupsi tingkah laku seseorang dan secara signifikan telah mampu mengubah cara orang bertindak, berpikir, termasuk mengubah cara hidupnya (Shrivastava, 2017). Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan keterampilan individu. Di era digital yang serba cepat ini, integrasi media digital dengan dunia pendidikan bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan. Perubahan ini tidak hanya menuntut penyesuaian metode pengajaran, tetapi juga mendefinisikan ulang bagaimana pendidikan disampaikan, diterima, dan dimanfaatkan oleh peserta didik.

Di era digital yang berkembang pesat saat ini teknologi telah mengubah hampir di setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan (Alfaridzi, 2024). Integrasi media digital dalam dunia pendidikan bukan hanya tentang penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan generasi muda saat ini untuk masa depan yang semakin dipengaruhi oleh teknologi. Generasi muda yang dibekali dengan keterampilan digital yang kuat akan memiliki keunggulan kompetitif dalam dunia

kerja di masa depan, serta mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi secara terus menerus.

Oleh karena itu, semua pihak, mulai dari pemerintah, institusi pendidikan, guru, hingga orang tua, harus berperan aktif dalam mendukung dan memfasilitasi integrasi media digital ke dalam dunia pendidikan. Hal tersebut merupakan suatu langkah penting untuk menciptakan generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mereka mampu menggunakannya untuk membawa perubahan positif bagi diri mereka sendiri dan masyarakat di lingkungan sekitarnya.

Kegiatan seminar literasi digital ini memiliki target dan luaran sebagai berikut:

1. Target :
 - a. Mahasiswa se-Kabupaten Garut
 - b. Pelajar se-Kabupaten Garut
 - c. Insan pendidik pada Lembaga Pendidikan se-Kabupaten Garut
2. Luaran :
 - a. Meningkatnya pemahaman para generasi muda dan insan pendidik mengenai integrasi dunia digital dengan pendidikan
 - b. Menstimulasi generasi muda dan insan pendidik untuk semakin sadar akan pentingnya kecerdasan di era digital saat ini
 - c. Percepatan sumberdaya manusia yang literat dalam penggunaan media digital dalam berbagai sektor khususnya dalam sektor Pendidikan.



Gambar 1.

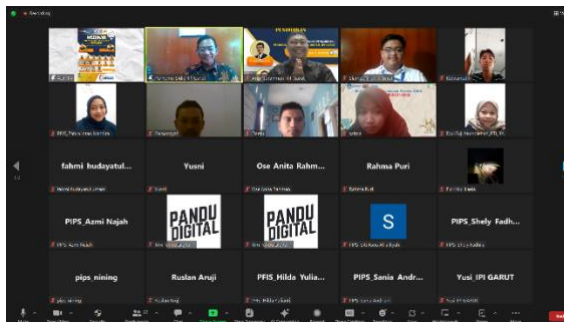
Flyer Kegiatan Webinar Literasi Digital Segmen Pendidikan di Kabupaten Garut

METODE

Metode dan desain kegiatan yang digunakan dan dituliskan dalam karya tulis ini merupakan rangkaian dari kegiatan pengabdian pada Masyarakat Lembaga Pengabdian pada Masyarakat (LPM) Institut Pendidikan Indonesia Garut yang bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia dalam bentuk seminar literasi digital dengan judul *“Literasi Digital untuk Generasi Muda yang Lebih Literat (Sub Sektor Pendidikan di Kabupaten Garut)”*. Data yang diperoleh merupakan hasil pengumpulan informasi yang berasal dari ragam pertanyaan dan respon dari peserta seminar yang diajukan pada saat kegiatan seminar berlangsung. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan diolah secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seminar mengenai Literasi Digital untuk Generasi Muda yang Lebih Literat (Sub Sektor Pendidikan di Kabupaten Garut) dilaksanakan secara daring (*on line*). Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini merupakan mahasiswa, pelajar, dan insan pendidik pada lembaga-lembaga pendidikan di daerah Kabupaten Garut. Waktu pelaksanaan kegiatan pada tanggal 22 Juni 2024 pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai dengan durasi kegiatan kurang lebih 3 jam.



Gambar 2.

Peserta Webinar Literasi Digital Segmen Pendidikan di Kabupaten Garut

Para peserta mengikuti kegiatan seminar dengan sistem mendengarkan ceramah dari pemateri mengenai topik yang disampaikan dengan tujuan untuk memberikan pandangan, gambaran, serta wawasan mengenai literasi digital yang memiliki urgensi tersendiri di era digital saat ini khususnya di sektor pendidikan melalui tayangan materi dalam bentuk *power point*. Adapun poin-poin materi yang disampaikan yakni :

1. Penggunaan Media Digital di Indonesia;
2. 4 Pilar Literasi Digital;
3. Strategi Pemanfaatan Media Digital untuk Dunia Pendidikan
4. Komponen Utama Integrasi Dunia Digital dengan Pendidikan
5. Tantangan dalam Integrasi Media Digital dengan Dunia Pendidikan



Gambar 3.

Materi Literasi Digital untuk Generasi Muda yang Lebih Literat pada acara Webinar Literasi Digital

Setelah selesai sesi penyampaian materi kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara pemateri dengan peserta seminar untuk mendalami materi yang telah dibahas.

1. Strategi Integrasi Media Digital dengan Dunia Pendidikan

Berdasarkan hasil kegiatan seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2024 secara daring (*on line*) di Kabupaten Garut didapatkan informasi bahwa para pelajar, mahasiswa, para sivitas akademik di lembaga-lembaga pendidikan memiliki pemahaman dan kesadaran yang tinggi akan pentingnya literasi digital di era digitalisasi saat ini khususnya di sektor pendidikan.

Integrasi digital merupakan suatu hal yang sangat penting dalam Pendidikan saat ini. Akses informasi akan lebih luas dengan memanfaatkan teknologi berupa media digital untuk dunia pendidikan. Teknologi berupa media digital dapat membuka akses ke berbagai sumber informasi yang sebelumnya sulit dijangkau menjadi lebih mudah untuk diakses pengguna. Dengan internet, generasi muda sebagai pembelajar dapat mengakses perpustakaan digital, jurnal ilmiah, kursus online, dan bahan belajar lainnya dari seluruh penjuru dunia. Adanya pemanfaatan teknologi berupa media digital memungkinkan pembelajaran yang lebih personal. *Platform* pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kecepatan belajar, dan minat individu siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Pengembangan Keterampilan Abad 21 merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan oleh para pembelajar saat ini. Abad 21 berpusat pada perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 yang tidak hanya mengedepankan pengetahuan saja melainkan perlu adanya keseimbangan antara pengetahuan dengan keterampilan sebagai dasar dari sumber daya manusia yang berkuakitas (Mardhiyah, 2021). Dunia kerja di masa depan akan sangat bergantung pada teknologi. Dengan integrasi digital dalam pendidikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi digital, dan literasi teknologi, yang semuanya penting untuk berhasil di dunia kerja modern.

Pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif merupakan harapan dari adanya integrasi yang kuat antara pendidikan dengan dunia digital. Teknologi memungkinkan terciptanya ruang kelas yang lebih interaktif. Penggunaan alat-alat seperti *video conference*, simulasi, dan gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Menghadapi pembelajaran di abad 21 ialah setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan, dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan komunikasi (Wijaya, 2016). Strategi untuk menciptakan generasi muda yang lebih literat digital dalam sektor pendidikan tentunya diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, orang tua, dan komunitas. Beberapa strategi yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Pendidikan Literasi Digital di Sekolah: Kurikulum harus memasukkan literasi digital sebagai bagian integral dari pendidikan. Melalui pembelajaran yang terstruktur, siswa dapat memahami cara kerja teknologi dan dampaknya terhadap kehidupan mereka.
- b. *Workshop* dan Pelatihan: mengadakan *workshop* atau pelatihan bagi siswa, guru, dan orang tua mengenai literasi digital, yang mencakup topik-topik seperti keamanan online, penggunaan media sosial yang bijak, dan pengenalan terhadap berita palsu.
- c. Peran Orang Tua: Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi. Mereka perlu menjadi contoh dalam menggunakan teknologi secara bijak dan juga mengawasi aktivitas online anak-anak mereka.
- d. Kolaborasi dengan Komunitas dan Perusahaan Teknologi: Kolaborasi antara sekolah, komunitas, dan perusahaan teknologi dapat menciptakan program-program literasi digital yang lebih komprehensif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran di Abad 21 lebih berfokus pada integrasi pengetahuan, keterampilan, serta penguasaan dalam menggunakan media teknologi dan informasi yang cermat. Terdapat tujuh model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan sebagai model pembelajaran di Abad 21 ini, yakni: 1) *Discovery Learning*; 2) *Inquiry learning*; 3) *Problem Based Learning*; 4) *Project Based Learning*; 5) *Production Based Learning*; 6) *Teaching Factory*; 7) *Model Blended Learning* (Barus, 2019). Di era digitalisasi ini para insan pendidik sudah seharusnya benar-benar menjadi guru yang profesional agar mampu menghadapi tantangan sehingga dapat merealisasikan konsep ilmu sesuai dengan abadinya (Hariyanto, 2020).

2. Komponen Utama Integrasi Media Digital dengan Dunia Pendidikan

Integrasi media digital dengan dunia pendidikan merupakan upaya yang harus didukung oleh semua pihak di era digitalisasi saat ini. Hal tersebut tentunya harus memperhatikan berbagai komponen yang terlibat di dalamnya, yakni :

- a. Infrastruktur Teknologi: Ketersediaan perangkat keras seperti komputer, tablet, dan koneksi internet yang stabil sangat penting. Tanpa infrastruktur yang memadai, integrasi digital dalam pendidikan tidak akan berjalan dengan efektif.
- b. Sumber Daya dan Platform Pembelajaran Digital: Penggunaan *Learning Management System (LMS)* seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Edmodo* menjadi esensial. LMS membantu guru mengelola materi, tugas, dan penilaian secara digital. Selain itu, aplikasi belajar seperti *Khan Academy*, *Duolingo*, atau *Coursera* menawarkan konten belajar yang beragam dan berkualitas.
- c. Pengembangan Kompetensi Guru: Guru perlu dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan teknologi yang memadai untuk dapat memanfaatkan perangkat digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Pelatihan dan *workshop* bagi guru harus rutin dilakukan untuk memastikan mereka selalu *up to date* dengan perkembangan teknologi terbaru.
- d. Integrasi Kurikulum: Kurikulum perlu disesuaikan agar selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia digital. Misalnya, pengenalan coding sejak dini, pemahaman tentang keamanan siber, serta literasi digital menjadi bagian penting dalam kurikulum.
- e. Pendekatan Pembelajaran *Hybrid*: Pembelajaran *hybrid*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, menjadi model yang semakin populer. Ini memungkinkan fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Pengembangan berbagai komponen utama dalam upaya integrasi media digital dengan dunia pendidikan merupakan langkah konkrit untuk mewujudkan sumberdaya manusia dalam hal ini generasi muda sebagai pembelajar dan para insan pendidik yang literat di era digital saat ini. Kemajuan suatu bangsa tergantung dari kualitas sumberdaya manusia (SDM) yang menjadi modal utama suatu bangsa dalam bidang ekonomi, IPTEK, politik, budaya, maupun karakter bangsa (Mulyani, 2020).

3. Tantangan dalam Integrasi Media Digital dengan Dunia Pendidikan

Meski memiliki banyak manfaat, integrasi media digital dengan dunia pendidikan pada pelaksanaannya menghadapi beberapa tantangan, yakni:

- a. Kesenjangan Akses: tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Ada kesenjangan digital yang perlu diatasi, terutama di daerah terpencil atau di kalangan keluarga dengan kondisi ekonomi rendah.

- b. Keamanan dan privasi: penggunaan teknologi digital dalam pendidikan menimbulkan risiko terhadap keamanan dan privasi data siswa. Penting bagi sekolah untuk memiliki kebijakan yang jelas mengenai pengelolaan dan perlindungan data pribadi.
- c. Adaptasi dan Resiliensi: perubahan ke dunia digital memerlukan waktu untuk adaptasi dengan optimal baik bagi siswa, mahasiswa, maupun guru. Proses ini bisa menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi.

Implementasi media digital dengan dunia Pendidikan memiliki berbagai tantangan yang harus diatasi seperti kesenjangan akses teknologi, ketersediaan perangkat digital seperti komputer dan *smartphone* masih terbatas di beberapa wilayah di Indonesia (Subroto, 2023). Selain daripada itu, guru pun sebagai insan pendidik perlu memahami kurikulum secara mendalam sebelum mengintegrasikan teknologi media digital, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, dan tingkat keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Muhazir, 2020).

PENUTUP

Mempersiapkan generasi muda dan insan pendidik yang literat digital bukanlah tugas yang mudah, namun sangat penting untuk masa depan mereka. Dengan literasi digital yang kuat, generasi muda dan insan pendidik tidak hanya akan lebih siap menghadapi tantangan dunia digital, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk hal-hal positif dan konstruktif. Literasi digital adalah kunci untuk membuka pintu masa depan yang lebih cerah dan penuh peluang. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mempersiapkan generasi muda dan insan pendidik yang literat dalam dunia digital di sektor pendidikan yakni :

1. Pelaksanaan strategi integrasi media digital dengan dunia pendidikan dengan cara dan pendekatan yang tepat dari semua pihak seperti lembaga pendidikan, pemerintah, hingga orang tua para siswa;
2. Komponen-komponen utama dalam mengintegrasikan media digital dengan dunia pendidikan harus diperhatikan dan disiapkan dengan baik dari mulai infrastruktur teknologi, sumberdaya dan *platform* pembelajaran, pengembangan kompetensi guru, integrasi kurikulum, serta pendekatan pembelajaran *hybrid*;
3. Tantangan seperti kesetaraan akses yang belum merata, keamanan dan privasi penggunaan teknologi, adaptasi dan resiliensi dalam integrasi media digital dengan dunia pendidikan merupakan hal yang harus dihadapi bersama sehingga tantangan tersebut akan menjadi motivasi tersendiri untuk semua pihak agar tercapainya satu tujuan akhir yakni generasi muda dan insan pendidik yang literat akan dunia digital dalam sektor pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), 395-402.
- Barus, D. R. (2019). Model-Model Pembelajaran Yang Disarankan Untuk Tingkat Smk Dalam Menghadapi Abad 21.
- Hariyanto, A. B., & Jannah, U. R. (2020). Revolusi guru dalam pembelajaran abad 21. *Sigma*, 5(2), 77-84.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep pendidikan abad 21: kepemimpinan dan pengembangan sumber daya manusia sd/mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1).

- Lancaster, L. C., & Stillman, D. (2003). When generations collide: Who they are, why they clash, how to solve the generational puzzle at work. *(No Title)*.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mulyani, D., Ghufro, S., Akhwani, A., & Kasiyuni, S. (2020). Peningkatan karakter gotong royong di sekolah dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225-238.
- Mutaqin, E. J., Permana, J., & Wahyudin, W. Implementation of Numeration Literacy Movement Through Campus Teaching Program Policies Batch 4-2022 (Qualitative Descriptive Research at SDN 5 Situgede Karangpawitan Garut). In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 671-679).
- Mutaqin, E. J., Nugraha, Y., & Hidayat, D. (2023). Pendampingan Desa Digital melalui Pembuatan dan Pelatihan Aplikasi SALAD GM Berbasis Website. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(01), 12-19.
- Shrivastava, S. (2017). Digital disruption is redefining the customer experience: The digital transformation approach of the communications service providers. *Telecom Business Review*, 10(1), 41.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 66-76.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, S., Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518-524.
- Widyanti, T., Rohman, S. N., Mutaqin, E. J., & Nurfitriani, A. (2024). Upaya Menumbuhkan Literasi Digital dan Bijak Bersosial Media pada Masyarakat Desa Neglasari Kec. Limbangan Kab. Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 23-27.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016, September). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).