LANSIA CAKAP DIGITAL: PELATIHAN LITERASI DIGITAL DI GEREJA KATOLIK PAROKI GEMBALA YANG BAIK SURABAYA

Merlina Maria Barbara Apul[1]*
Finsensius Yuli Purnama[2]
Nanang Krisdinanto[3]
[1 23]*Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia*
*Email: merlina.maria@ukwms.ac.id

A R T I C L E I N F O

Article history
Received: 14 Jan 2025
Revised: 22 Maret 2025
Accepted: 1 Mei 2025

JEL Classification: I21

Key words:
Pengabdian masyarakat, literasi digital, lansia

DOI: 10.33508/peka.v8i1.7189

A B S T R A K

Kelompok lansia di Gereja Katolik Gembala Yang Baik, Surabaya, menyoroti kebutuhan akan literasi digital yang lebih baik. Terdapat beberapa kesulitan dalam menggunakan berbagai layanan di internet karena kurangnya kemampuan dalam menggunakan teknologi tersebut yakni kurangnya kemampuan menjaga keamanan gawai dan data pribadi, masih minimnya kemampuan mengantisipasi serangan kejahatan siber di aplikasi percakapan, belum memiliki kemampuan mengantisipasi penipuan belanja online, dan kesulitan dalam membedakan konten riskan di platform video. Merespons hal ini, tim pengabdian merancang empat materi utama untuk menjawab kebutuhan tersebut, meliputi akses aman dan pintar, aplikasi percakapan, ekonomi digital, dan pemilihan konten hiburan. Adapun pelaksanaan kegiatan akan menggunakan teknik komunikasi antar pribadi (KAP). Pelaksanaan yang efektif dapat diukur dengan output kegiatan yang terpenuhi meliputi 1) keterampilan menjaga keamanan gawai dan data pribadi; 2) keterampilan mengantisipasi serangan kejahatan siber di aplikasi percakapan; 3) keterampilan mengantisipasi penipuan belanja online; dan 4) keterampilan membedakan konten riskan di platform video.

A B S T R A C T

The elderly group at the Gereja Katolik Gembala Yang Baik in Surabaya highlights the need for enhanced digital literacy. They face several challenges in using various online services due to limited skills in technology use, including a lack of ability to safeguard devices and personal data, limited capacity to anticipate cybercrime in messaging applications, insufficient skills to recognize online shopping fraud, and difficulty in identifying risky content on video platforms. In response, the community service team has designed four core modules to address these needs, covering safe and smart access, messaging applications, digital economy, and content selection for entertainment. The program will utilize interpersonal communication techniques to ensure effective engagement. The program's success will be measured by the achievement of specific outcomes, including: 1) skills to secure devices and personal data; 2) skills to anticipate cybercrime in messaging applications; 3) skills to avoid online shopping scams; and 4) skills to differentiate risky content on video platforms.

PENDAHULUAN

Media internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Tidak hanya milenial atau digital native, tetapi juga lansia yang

sering disebut sebagai imigran digital turut menjadi pengguna media sosial. Data Badan Pusat Statistik tahun 2022 menunjukkan peningkatan signifikan penggunaan media sosial di kalangan lansia seiring dengan peningkatan akses internet. Persentasenya naik dari 2,98% pada 2017 menjadi 19,42% pada 2022.

Dengan populasi Indonesia sebanyak 275.773.901 pada tahun 2022, tingkat penetrasi internet mencapai 78,19%, atau sekitar 215.626.156 orang. Menurut riset APJII, hampir separuh pengguna internet di Indonesia berusia 55 tahun ke atas. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 tentang kesejahteraan turut menggarisbawahi pentingnya inklusi digital.

Data dari The Global Statistics (2023) menunjukkan Instagram (173,59 juta pengguna) menjadi media sosial paling populer di Indonesia pada 2023, diikuti oleh Facebook (166,42 juta pengguna), dan TikTok (129,17 juta pengguna). WhatsApp (181,57 juta pengguna) menjadi aplikasi pesan yang paling diminati. Rata-rata, orang Indonesia menghabiskan 3 jam 17 menit setiap hari untuk mengakses media sosial.

Studi Populix (Studi SEO Indonesia, 2023) mengungkap alasan utama masyarakat Indonesia menggunakan media sosial, seperti mendapatkan informasi terbaru, bersosialisasi, berbelanja, mencari pekerjaan, dan mencari hiburan. Selama 2022, tercatat 188,6 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia (OOSGA, 2023). Namun, tingginya konsumsi internet ini juga membawa masalah, terutama terkait rendahnya literasi digital, terutama di kalangan lansia.

Berikut ini analisis situasi dan permasalah mitra yang ada dalam program pengabdian masyarakat ini. Mitra dalam program pengabdian masyarakat ini adalah kelompok usia lanjut (55 tahun ke atas) di lingkungan Gereja Katolik Gembala Yang Baik, yang terletak di Jl. Jemur Andayani X No.14, Siwalankerto, Surabaya 60237. Secara demografi, rentang usia lansia di gereja ini yang aktif dalam kegiatan paroki berusia 55 – 85 tahun, dengan latar belakang pekerja mulai dari pensiunan pegawai negeri, wiraswasta, ibu rumah tangga, akademisi, guru hingga purnawirawan. Adapun perbandingan jenis kelamin lansia perempuan dan laki-laki berkisar 3:1. Mereka terdiri dari beragam latar belakang pendidikan mulai dari yang hanya mengenyam sekolah dasar hingga akademisi lulusan strata tiga. Berdasarkan hasil obserbasi penulis, rata-rata lansia di gereja ini memiliki gawai berupa smartphone yang telah terinstal aplikasi media sosial dan platform *e-commerce*.

Kolaborasi ini terjadi secara langsung dengan Wanita Katolik Republik Indonesia (WKRI) Dewan Pimpinan Cabang (DPC) Gembala Yang Baik, Surabaya. Kelompok WKRI inilah yang akan menjadi panitia local dalam penyelenggaraan acara sebagai sebuah kolaborasi bersama.

Dalam konteks literasi digital, lansia seringkali dihadapkan pada beberapa tantangan yang signifikan. Mereka mungkin tidak memiliki akses yang luas terhadap teknologi modern, dan bahkan jika mereka melakukannya, kemungkinan besar mereka tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang cara menggunakan teknologi tersebut dengan aman dan efektif. Dalam rangka memahami betapa pentingnya literasi digital bagi lansia, kita harus mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok ini.

Pertama-tama, banyak lansia tidak memiliki kemampuan untuk menjaga keamanan perangkat digital mereka dan data pribadi yang disimpan di dalamnya. Dengan meningkatnya ancaman keamanan siber seperti peretasan dan pencurian identitas, kemampuan untuk melindungi informasi pribadi menjadi semakin penting. Tanpa pemahaman yang cukup tentang praktik keamanan digital, lansia menjadi rentan terhadap serangan siber yang dapat merugikan mereka secara finansial dan emosional.

Selain itu, mereka seringkali tidak mampu mengantisipasi serangan kejahatan siber yang terjadi melalui aplikasi percakapan. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, aplikasi pesan instan seperti WhatsApp dan Telegram menjadi sasaran empuk bagi pelaku kejahatan siber untuk menyebarkan malware, menyebarkan hoaks, atau bahkan melakukan penipuan. Tanpa pengetahuan yang memadai tentang cara mengidentifikasi ancaman semacam itu, lansia dapat dengan mudah jatuh korban dan menjadi sasaran utama bagi para penjahat siber.

Selanjutnya, masalah lain yang dihadapi oleh lansia adalah kurangnya kemampuan untuk mengantisipasi penipuan dalam belanja online. Dengan pertumbuhan *e-commerce* yang pesat, banyak dari mereka yang terjebak dalam penawaran palsu, situs web palsu, atau skema penipuan online lainnya. Tanpa literasi digital yang memadai, lansia dapat dengan mudah tertipu oleh penipu online yang cerdik, mengakibatkan kerugian finansial dan kekecewaan yang mendalam.

Terakhir, mereka sering kali kesulitan membedakan konten yang berisiko di platform video. Dengan popularitas YouTube dan platform

video lainnya yang terus meningkat, lansia mungkin terpapar pada konten yang tidak pantas atau berbahaya tanpa menyadari risikonya. Kurangnya pengetahuan tentang cara menyaring dan menilai konten online dapat membuat mereka rentan terhadap konten yang merugikan atau tidak sesuai dengan nilai-nilai mereka. Berdasar hasil pengamatan permasalah mitra dapat dirumusakan dalam beberapa poin berikut: 1) Kurangnya kemampuan menjaga keamanan gawai dan data pribadi; 2) Masih minimnya kemampuan mengantisipasi serangan kejahatan siber di aplikasi percakapan; 3) Belum memiliki kemampuan mengantisipasi penipuan belanja online; 4) Kesulitan dalam membedakan konten riskan di platform video

Dalam mengatasi tantangan ini, penting untuk mengadopsi pendekatan yang holistik dan berkelanjutan terhadap literasi digital bagi lansia. Hal ini mencakup pendidikan yang terus-menerus tentang praktik keamanan online, pelatihan dalam mengidentifikasi dan mengatasi ancaman siber, serta pembangunan kemampuan untuk berbelanja secara online dengan bijak. Selain itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kesadaran akan konten yang berisiko dan memberdayakan lansia untuk menjadi konsumen yang cerdas dan bertanggung jawab dalam ekosistem digital.

Sebagaimana yang disampaikan oleh satu mitra dalam program pengabdian masyarakat bawa para lansia seringkali mengalami kesulitan ketika harus beradaptasi dengan teknologi modern. Yuli Nugraheni selaku salah satu pengurus WKRI DPC Gereja Gembala Yang Baik menyatakan bawah para lansia sebenarnya memahami pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi sering kali merasa kesulitan untuk mengikutinya. "Literasi digital menjadi kunci untuk membuka pintu ke dunia teknologi ini, dan kami berharap untuk mendapatkan bantuan dan dukungan yang cukup untuk mengatasi tantangan ini", paparnya. Yuli menambahkan beberapa kasus yang sering dialami lansia di DPC Gereja Gembala Yang Baik dalam penggunaan teknologi adalah sering menyebarkan konten hoaks di media sosial maupun grup WhatsApp, menjadi korban penipuan saat berbelanja online serta kesulitan mengakses informasi kesehatan. Beberapa kasus ini menunjukan ada tantangan yang dihadapi lansia dalam mengakses informasi di internet dan mereka berada dalam posisi rentan menjadi korban kejahatan siber.

Dalam kesimpulannya, literasi digital adalah hal yang sangat penting bagi lansia dalam era digital ini. Dengan memahami risiko dan peluang yang terkait dengan teknologi modern, mereka dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk melindungi diri mereka sendiri dan tetap aktif dalam masyarakat digital yang terus berkembang. Melalui pendidikan, pelatihan, dan dukungan yang tepat, kita dapat membantu lansia untuk menavigasi dunia digital dengan percaya diri dan aman. Pemahaman ini sejalan dengan studi D'Onofrio, dkk (2019) yang melaporkan bahwa inklusi digital tidak hanya membuat hidup lansia lebih mandiri, tetapi juga dapat meningkatkan kesehatan kognitif, fisik dan mental mereka. Utamanya, belajar secara kolaboratif atau dalam kelompok, menjadi salah satu metode paling efektif untuk mendorong lansia menggunakan teknologi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka (Cunnah et al., 2021; Nisa, Nisak, & Fatia, 2023a; Zemaitaityte, Pivoriene, Bardauskiene, & Katkoniene, 2024). Alasannya, lingkungan sosial disekitar mereka juga ikut belajar pada saat bersamaan.

KAJIAN LITERATUR

Secara umum konsep literasi digital dapat didefenisikan sebagai minat, sikap dan kemampuan seseorang menggunakan teknologi digital dengan tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, hingga mengevaluasi informasi (Mullins, 2022). Kompetensi literasi digital sangat dibutuhkan sebab akses tekonologi digital telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dengan potensi meningkatkan kesehatan masyarakat, serta kesejahteraan kognitif, sosial dan emosional manusia (Flauzino et al., 2020). Beberapa studi menunjukan bahwa penggunaan teknologi digital seperti komputer, tablet dan smartphone dapat meningkatkan kesehatan subjektif di kalangan lansia (Nimrod, 2020), meningkatkan kesehatan mental mereka (H. S. Tsai, Shillair, Cotten, Winstead, & Yost, 2015), termasuk mendorong keterlibatan sosial dan mengurangi rasa kesepian karena terhubung dengan aktivitas dunia online (Szabo, Allen, Stephens, & Alpass, 2019).

Alhasil, lansia akan lebih sering membutuhkan keterampilan literasi digital untuk menjalani aktivitas sehari-hari seperti mengakses layanan kesehatan, sosial, keuangan hingga kebutuhan dasar seperti mendapatkan bahan makanan bahkan menggunakan layanan transportasi online (Mullins, 2022). Namun gagap teknologi dapat berdampak negatif pada kualitas hidup lansia karena mengurangi mobilitas, dan

pada akhirnya menyebabkan hilangnya otonomi dan terjebak isolasi sosial (Mullins, 2022).

Isolasi sosial menjadi kekhawatiran khusus terhadap lansia karena berhubungan dengan kurangnya hubungan sosial, yang menyebabkan ketidakpuasan subjektif terhadap kualitas dan kuantitas hubungan sosial (Rodger, Iciaszczyk, & Sinha, 2022). Hal ini dapat dimaklumi, sebab sejumlah alasan seperti peningkatan mobilitas keluarga, tingkat kesuburan menurun serta interaksi antargenerasi yang rendah (Carr, 2019; Hansen, Newbold, Scott, Vrkljan, & Grenier, 2020). Fenomena ini diperburuk oleh pandemi Covid-19 yang membuat lansia terkurung sepanjang waktu (Perissinotto, Holt-Lunstad, Periyakoil, & Covinsky, 2019). Sekaligus membuat penggunaan teknologi menjadi penting. Bagi lansia yang tidak memiliki keterampilan digital tentu saja jurang pengucilan akan semakin besar (McCosker, Critchley, Walshe, Tucker, & Suchowerska, 2023).

Kemajuan teknologi yang pesat, membuat kompetensi literasi digital sebagai masalah sosial bersama (Lee, Lim, & Nam, 2022). Defenisi literasi digital tidak hanya tentang kecakapan teknis menggunakan teknologi digital, namun membutuhkan keterampilan evaluasi kritis tentang bagaimana dan mengapa teknologi diproduksi (Purnama & Apul, 2023). Mengutip Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelid) bahwa ada 10 kompetensi literasi digital yakni mengakses, memilih, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi dan berkolaborasi (Kusumastuti et al., 2021).

Kesenjangan digital yang muncul antar generasi membuat lansia memiliki pengetahuan dan kemampuan terbatas memanfaatkan perangkat digital dibandingkan generasi setelahnya (Castilla et al., 2018). Kondisi ini membuat penguasaan kompetensi literasi digital makin sulit. Di satu sisi, secara khusus, lansia mengalami kesulitan tertentu saat menggunakan internet dan ponsel pintar, seperti memasukan kata kunci, memilih, hingga membaca teks (Lin, 2003). Di sisi lain, kesenjangan digital lansia sekaligus menandakan ketidaksetaraan sosial seperti gender, ras pendidikan dan status ekonomi (Helsper, 2021). Meski akses internet telah meningkat di banyak negara maju, lansia terus tertinggal karena kemampuan literasi digital yang rendah (Anderson & Perrin, 2017; McCosker et al., 2023).

Meskipun semakin banyak lansia yang menyadari pentingnya penggunaan teknologi, sebagian besar dari mereka hanya cenderung mempelajari fungsi teknologi yang sudah diketahui daripada mempelajari hal baru (Zemaitaityte et al., 2024). Oleh karena itu, penting membuat program edukasi bagi lansia, karena kompotensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang baru dapat meningkatkan kualitas hidup mereka (Flauzino et al., 2020). Berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2022, penggunaan telepon seluler oleh lansia mengalami peningkatan dalam kurun waktu lima tahun terakhir yakni sebesar 49,39 persen, begitupun akses internet turut mengalami peningkatan sebesar 19,42 persen (Girsang et al., 2022).

Namun, peningkatan ini sekaligus dibayangi oleh tantangan penurunan kemampuan motorik yang membuat lansia membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugas (Farag, Narra, Balasubramaniam, & Boyd, 2024). Keterbatasan ini membuat mereka lebih terpengaruh oleh informasi hoaks sehingga meningkatkan kecemasan akibat dari kesalahan operasional perangkat digital (T.-H. Tsai, Chang, Chen, & Chang, 2017). Keterbatasan ini tidak hanya menghambat eksplorasi teknologi baru, tetapi turut menurunkan motivasi belajar menggunakan teknologi digital (Farag et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian bertumpu pada metode komunikasi antar pribadi. Dengan nama kegiatan "*Lansia Cakap Digital*" metode pelaksanaan yang telah dilakukan dengan pendekatan antar pribadi telah menjawab empat aspek permasalahan mitra. Pendekatan ini dalam pelatihan literasi digital menempatkan komunikasi antar pribadi sebagai alat utama dalam mengajarkan keterampilan dan pemahaman lingkungan digital kepada individu. Metode ini membuat setiap fasilitator berinteraksi langsung dengan mitra, memahami kebutuhan mereka, serta dapat memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat. Karena bersifat antar pribadi, metode dalam workshop di desain secara berkelompok kecil dengan maksimal 10 orang yang didampingi satu orang fasilitator dari tim pengabdian.

Pelatihan dilakukan sebanyak dua kali dengan metode komunikasi antar pribadi. **Pertama**, pelatihan sesi 1 berupa "*Trainers of Trainer*" fasilitator yang dilakukan secara luring. Pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan penting. A) dilakukan kajian materi yang meliputi pembahasan dan pemahaman tentang penggunaan dasar teknologi seperti smartphone, internet, media sosial,

dan aplikasi-aplikasi bermanfaat lainnya. Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan fasilitator agar memiliki pengetahuan komprehensif sehingga mampu menyampaikan materi dengan jelas dan efektif kepada lansia. B) Selanjutnya, diadakan sesi games interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan teknologi dengan cara yang menyenangkan dan memudahkan lansia dalam memahami konsep-konsep digital. Tujuannya adalah untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menarik serta membantu lansia mengingat materi dengan cara yang lebih interaktif. C) Selain itu, program ini juga mencakup sesi sharing bersama lansia, di mana lansia dapat berbagi pengalaman dan tantangan mereka terkait penggunaan teknologi. Sesi ini bertujuan untuk membangun hubungan yang baik antara fasilitator dan lansia serta mendapatkan wawasan mengenai kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi lansia dalam menggunakan teknologi. D) Observasi kondisi lansia untuk menilai kesiapan serta kebutuhan mereka dalam menerima pelatihan literasi digital. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi relevan tentang kondisi fisik dan mental lansia, serta lingkungan mereka, sehingga program pelatihan dapat dirancang lebih sesuai dan efektif.

Kedua, pelatihan sesi 2 juga dilakukan secara luring di Gereja Katolik Paroki Gembala Yang Baik Surabaya. Pada kegiatan ini, peserta sebanyak 100 orang. Para peserta dibagi dalam 10 kelompok (10 orang per kelompok). Setiap kelompok didampingi satu fasilitator yang memberikan pelatihan kepada peserta. Pelatihan dalam kelompok kecil ini menggunakan slide, alat peraga dan games agar proses pelatihan lebih interaktif. Dalam sesi ini, fasilitator menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami oleh lansia, memanfaatkan alat bantu visual dan permainan untuk memudahkan peserta dalam memahami dan mengingat konsep-konsep literasi digital. Pendekatan kelompok kecil memungkinkan fasilitator memberikan perhatian yang lebih fokus dan respons yang cepat terhadap pertanyaan dan kesulitan yang dihadapi peserta, sehingga setiap peserta dapat lebih aktif berpartisipasi dan merasa lebih nyaman dalam belajar. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memperdalam pemahaman lansia mengenai literasi digital dengan pendekatan yang lebih personal, membangun rasa percaya diri mereka dalam menggunakan teknologi, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas hidup mereka melalui kemampuan literasi digital yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pelatihan literasi digital di Gereja Katolik Paroki Gembala Yang Baik, Surabaya dilakukan dalam dua tahap secara luring. Berikut uraian lengkap kegiatan pelatihan.

Akademi Digital Lansia: Pelatihan Literasi Digital di Gereja Katolik Paroki Gembala Yang Baik, Surabaya

a. Trainers of Trainer

Kegiatan pengabdian pada sesi 1 dilaksanakan pada Selasa, 14 Mei 2024 di Kompas Corner UKWMS. Sebanyak 20 orang fasilitator mengikuti kegiatan ini. "Trainers of Trainer" adalah sebuah inisiatif yang bertujuan untuk melatih mahasiswa dari KOMINDO sebagai fasilitator literasi digital bagi lansia. Program ini dirancang untuk mempersiapkan para fasilitator agar mampu secara efektif menyampaikan pengetahuan tentang teknologi digital kepada lansia, dengan pendekatan yang humanis dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Program ini tidak hanya mengajarkan penggunaan teknologi digital, tetapi juga memfokuskan pada keamanan dan keterampilan praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari lansia. Hal ini berangkat dari penelitian Nisa, dkk (Nisa, Nisak, & Fatia, 2023b) yang menyebutkan lansia merupakan kelompok marginal dalam penggunaan teknologi digital. Penyebabnya adalah gap generasi dalam mengakses berbagai macam informasi melalui teknologi digital. Akibatnya, lansia cenderung gagap teknologi dibandingkan dengan generasi muda (Mullins, 2022; Nisa et al., 2023a; Smith, 2014).

Materi yang diajarkan mencakup empat topik utama: akses aman dan pintar, aplikasi percakapan, ekonomi digital, dan video edukasi khusus yang mengajarkan lansia untuk menggunakan YouTube dengan aman. Materi yang diajarkan mencakup empat topik utama: akses aman dan pintar, aplikasi percakapan, ekonomi digital, dan video edukasi khusus yang mengajarkan lansia untuk menggunakan YouTube dengan aman. Pemilihan empat topik ini dilatarbelakangi oleh lansia yang kerap terancam oleh telemarketing dan

pencurian identitas di dunia digital (Saariluoma, 2016). Minimnya skill literasi digital membuat lansia mengalami peningkatan viktimisasi online karena lebih mudah dijangkau. Padahal, banyak lansia yang kini menggunakan teknologi digital untuk mengatasi rasa kesepian dengan tetap terhubung secara sosial (Morrison, Coventry, & Briggs, 2020).

Kegiatan dimulai dengan kajian mendalam terhadap materi literasi digital yang akan diajarkan kepada lansia. Para fasilitator, yang merupakan mahasiswa dari KOMINDO, menjalani proses pembelajaran intensif untuk memahami konsep-konsep dasar dalam empat topik utama tersebut. Mereka diberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya akses aman dan cara menggunakan teknologi dengan bijak, khususnya untuk lansia yang mungkin memiliki keterbatasan atau belum terbiasa dengan perangkat digital modern.

Selain itu, games digunakan sebagai alat untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Menurut Sutopo, penggunaan game dalam pembelajaran dapat membuat peserta lebih santai dan dapat merangsang peserta untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah (Sutopo, 2012). Dalam kegiatan LCD para peserta diajak untuk berpartisipasi aktif dalam games yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang keamanan digital, aplikasi percakapan yang populer, konsep ekonomi digital, dan penggunaan YouTube dengan aman. Games ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu lansia untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Selain itu, game mampu menarik perhatian lansia dan membuat suasana komunikasi peserta dan fasilitator menjadi lebih bermakna (Erfan, Widodo, Umar, Radiusman, & Ratu, 2020). Metode penyampaian yang digunakan dalam program ini mengutamakan pendekatan komunikasi antar pribadi yang efektif. Sebab dengan keterampilan interpersonal yang baik, fasilitator dapat fokus mendengarkan secara aktif, berkomunikasi yang efektif, tahan terhadap stress dan memiliki kemampuan beradaptasi, sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan lingkungan belajar dan diskusi yang menarik dan suportif bagi lansia (Beebe, Beebe, & Redmond, 2020; DeVito, 2022).

Berdasarkan metode yang menggunakan pendekatan komunikasi antar pribadi, para fasilitator dilatih untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari lansia. Mereka juga dilatih untuk merespons kebutuhan dan pertanyaan peserta dengan empati dan pengertian, sehingga setiap peserta merasa didengar dan diberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini sekaligus merujuk De Vito bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dapat memberikan kesempatan lebih besar bagi para anggota untuk bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok (Hilmi & Indrianti, 2019). Lebih lanjut, Efektivitas komunikasi interpersonal sangat dibutuhkan karena dapat menumbuhkan partisipasi anggota sehingga dapat menjalankan fungsinya dengan baik dan dapat memberikan manfaat bagi anggota kelompok pada khususnya dan masyarakat umum pada masyarakat umum pada umumnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi interpersonal antara lain keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan (DeVito, 2022).

Selanjutnya, sesi sharing bersama lansia menjadi bagian integral dari program ini. Dalam sesi ini, lansia memiliki kesempatan untuk berbagi pengalaman, tantangan, dan harapan mereka terkait penggunaan teknologi digital. Fasilitator tidak hanya mendengarkan tetapi juga memberikan dukungan dan solusi atas masalah-masalah yang dihadapi lansia dalam memahami dan menggunakan teknologi. Hal ini membantu membangun kepercayaan diri lansia dalam menghadapi teknologi digital yang sering kali dianggap kompleks. Beberapa keterbatasan yang paling umum dialami lansia adalah tantangan fisik dan mental, serta penurunan kemampuan kognitif, yang meliputi kemampuan menghafal, fokus, rentang perhatian, dan kemampuan pemahaman (Martínez-Alcalá et al., 2018; Zaid, Rauf, Ahmad, Razak, & Shahdan, 2022). Oleh

karena itu, sesi sharing ini bertujuan agar lansia dapat merasa nyaman berdiskusi dan belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Observasi kondisi lansia juga dilakukan sebagai bagian dari persiapan kegiatan ini. Para fasilitator melakukan kunjungan langsung ke tempat-tempat dimana lansia akan menjadi peserta pelatihan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami lebih dalam tentang kondisi fisik, mental, dan lingkungan lansia. Dengan demikian, program literasi digital bisa dirancang lebih sesuai dan efektif untuk memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.

b. Lansia Cakap Digital

Pelatihan sesi dua diselenggaran secara luring dengan mengambil tema "Lansia Cakap Digital" pada Minggu, 19 Mei 2024. Kegiatan ini menyasar 100 peserta lansia, setting workshop dibuat lebih interaktif dalam dinamika kelompok bersama fasilitator. Hal ini agar materi yang disampaikan dapat diterima lebih baik, mengingat kebutuhan lansia terhadap literasi digital cukup substansial. Berdasarkan data yang dilansir dalam riset Zaid, dkk (Zaid et al., 2022) bahwa jumlah individu di wilayah Asia yang berusia 65 tahun ke atas akan meningkat menjadi lebih dari dua kali lipat pada tahun 2040. Seiring dengan meningkatnya jumlah populasi lansia, jumlah masyarakat beruban juga meningkat karena berkembangnya perangkat digital. Karena umur yang semakin panjang di dunia yang terus berubah ini, sering kali terdapat situasi di mana para lansia dihadapkan pada tantangan yang belum pernah mereka alami sepanjang hidup mereka. Hal ini termasuk aspek digital dan kondisi terkait kesehatan yang berubah seiring bertambahnya usia (Oliver, Tomás, & Montoro-Rodriguez, 2017).

Gambar 1. Fasilitator mendengarkan secara aktif keluhan lansia tentang penggunaan teknologi

Tantangan ini menjadi titik tolak tim pengabdian untuk memfokuskan materi pelatihan berdasarkan empat topik yakni akses aman dan pintar, aplikasi percakapan, ekonomi digital, dan video edukasi. Alasannya, dari hasil observasi tim pengabdian, meskipun kecanggihan teknologi digital dapat meningkatkan kesejahteraan lansia, faktanya sebagian besar dari mereka masih memiliki stigma dan ketakutan terhadap teknologi (Czaja, Boot, Charness, Rogers, & Sharit, 2018). Ketakutan ini menimbulkan *technostress* atau tekanan psikologis menghadapi segala hal terkait teknologi. Resikonya, lansia rentan menjadi korban penipuan digital, mengabaikan perlindungan data dan terpengaruh hoaks. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Santi, bahwa lansia merupakan kelompok rentan, karena belum banyak gerakan literasi digital yang menyentuh mereka, masih sporadis (Sinaga, 2022). Akibatnya, lansia merasa minder dengan kemampuan mereka dan menolak menggunakan teknologi (Liu & Joines, 2020).

Gambar 2. Pendekatan komunikasi antar pribadi menjadi utama agar peserta dan fasilitator dapat berdiskusi akrab saat pelatihan

Gambar 3. Lansia belajar menggunakan google lens dalam praktik verifikasi lokasi

Adapun materi yang disampaikan disarikan berdasarkan modul Tular Nalar Akademi Digital Lansia. Tular Nalar yang merupakan program yang fokus pada penyediaan materi pembelajaran literasi digital. Program ini juga merupakan hasil kolaborasi Maarif Institute, Mafindo (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia), Love Frankie, dan didukung oleh Google.org. Fikom UKWMS sendiri sejak tahun 2021 telah menjalin kolaborasi bersama Mafindo untuk meningkatkan kerelawanan literasi digital di ranah kampus. Berikut rincian tujuan pembelajaran dalam setiap materi pelatihan:

1. *Akses Aman dan Pintar*
   - Mengetahui pentingnya akses aman
   - Mengetahui cara melakukan akses aman
   - Mampu melakukan akses aman
   - Mampu mencari solusi atas kendala akses aman

2. *Aplikasi Percakapan*
   - Mampu mengenali aplikasi percakapan
   - Mengetahui dampak buruk dari aplikasi percakapan
   - Mengetahui berbagai kasus kejahatan cyber dalam aplikasi percakapan
   - Mampu mengamankan aplikasi percakapan
   - Mampu melakukan praktik cek fakta

3. *Ekonomi Digital*
   - Mengetahui yang dimaksud dengan ekonomi digital
   - Mengetahui ragam situs dan aplikasi belanja *online*
   - Mampu menggunakan media sosial dan aplikasi untuk belanja *online* dengan benar
   - Mampu melakukan tindakan pencegahan dari penipuan berkedok jual-beli *online*
   - Mampu mencari solusi ketika dihadapkan pada hoaks, penipuan, dan hasutan berkaitan dengan ekonomi/ keuangan.

4. *Video Edukasi*
   - Mengetahui konten yang ada dalam Youtube
   - Mengetahui fitur-fitur yang disediakan Youtube untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna
   - Mampu melakukan tindakan pencegahan terhadap konten - konten riskan di Youtube
   - Mampu mencari solusi ketika dihadapkan pada konten - konten riskan di Youtube

Saat sesi sharing dan diskusi bersama fasilitator, materi-materi yang diberikan sangat bermanfaat bagi lansia. Dalam pelatihan literasi digital ini, para lansia sering kebingungan sewaktu ditanya apa saja aplikasi yang mereka kuasai. Mayoritas menggunakan ponsel hanya untuk percakapan dan menonton video favorit. Sehingga mereka hampir tidak pernah menggunakan aplikasi seperti pengantaran barang, makanan, mengirimkan uang hingga membayar listrik atau menggunakan *mobile banking*.

Gambar 4. Peserta melakukan praktik cek fakta yang dipandu oleh fasilitator

Gambar 5. Fasilitator mengenalkan metode pengamanan pada aplikasi percakapan dan media sosial kepada peserta

Temuan ini menguatkan tesis Castells bahwa penduduk lanjut usia merupakan kelompok terpinggirkan dari masyarakat jaringan, cara mereka terhubung dan berpartisipasi dalam masyarakat digital yang diindikasikan bersifat pasif, meskipun memang ada (Melchior, 2023). Tentu ini menimbulkan kesenjangan digital antara lasia dan generasi setelahnya. Kesenjangan digital sendiri difenisikan sebagai kesenjangan antara mereka yang memiliki akses terhadap teknologi (atau ingin mengakses teknologi) dan mereka yang tidak memilikinya (Mullins, 2022). Kesenjangan digital ini dapat dikategorikan berdasarkan dua jenjang. **Pertama**, mencakup akses teknologi seperti akses fisik ke internet, komputer atau telepon pintar. **Kedua**, mengacu pada keterampilan untuk berinteraksi dengan teknologi (H. S. Tsai et al., 2015). Maka program pelatihan literasi digital lansia ini muncul dari kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan digital dan mendorong inklusi digital lansia.

SIMPULAN

Program pelatihan literasi digital yang menargetkan kelompok lansia penting untuk meningkatkan partisipasi dan inklusi sosial di kalangan lansia. Literasi digital tidak lagi eksklusif dimiliki kelompok usia muda, tetapi lansia juga bisa cakap teknologi. Meskipun mereka menghadapi banyak hambatan dalam mengadopsi keterampilan literasi digital, namun dalam pelatihan yang digelar, mereka tampak antusias untuk belajar. Program pelatihan ini merupakan salah satu cara efektif untuk menjebatani kesenjangan digital di kalangan lansia. Selama sesi pelatihan, mereka sangat antusias dengan mengajukan berbagai pertanyaan mulai dari akses informasi hingga membuat konten digital. Antusias ini sekaligus menunjukan bahwa lansia sejatinya tidak malu untuk belajar, hanya saja mereka membutuhkan pendampingan dan teman untuk berbicara. Dengan metode komunikasi antar pribadi yang diterapkan dalam pelatihan ini, peserta cenderung terbuka berbagai pengalaman mengakses internet yang kurang ramah untuk lansia, serta menunjukan harapan agar tidak tertinggal jauh dalam penguasaan teknologi. Harapan ini mencerminkan kerisauan bahwa mereka akan tertelan zaman. Padahal, penguasaan berbagai aplikasi dapat membuat lansia 'lebih hidup' sebab dapat menstimulus otak dan kemampuan motorik agar terus aktif dan dapat lebih mandiri.

REFERENCES

Anderson, M., & Perrin, A. (2017). *Technology use among seniors*. Washington. Retrieved from https://www.pewresearch.org/internet/2017/05/17/technology-use-among-seniors/

Beebe, S. A., Beebe, S. J., & Redmond, M. V. (2020). *Interpersonal Communication: Relating to Others* (Ninth edit). Boston: Pearson Education Limited.

Carr, D. (2019). Aging Alone? International Perspectives on Social Integration and Isolation. *The Journals of Gerontology: Series B*, *74*(8), 1391–1393. https://doi.org/10.1093/geronb/gbz095

Castilla, D., Botella, C., Miralles, I., Bretón-López, J., Dragomir-Davis, A. M., Zaragoza, I., & Garcia-Palacios, A. (2018). Teaching digital literacy skills to the elderly using a social network with linear navigation: A case study in a rural area. *International Journal of Human-Computer Studies*, *118*, 24–37. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.05.009

Cunnah, K., Howe, D., Thorpe, J., Dunn, R., Platt, R., White, C., … Wolverson, E. (2021). Training people with dementia/cognitive impairment and their carers in the use of web-based supportive technologies (Innovative practice). *Dementia*, *20*(2), 796–806. https://doi.org/10.1177/1471301219887592

Czaja, S. J., Boot, W. R., Charness, N., Rogers, W. A., & Sharit, J. (2018). Improving Social Support for Older Adults Through Technology: Findings From the PRISM Randomized Controlled Trial. *The Gerontologist*, *58*(3), 467–477. https://doi.org/10.1093/geront/gnw249

D'Onofrio, G., Fiorini, L., Hoshino, H., Matsumori,

A., Okabe, Y., Tsukamoto, M., … Sancarlo, D. (2019). Assistive robots for socialization in elderly people: results pertaining to the needs of the users. *Aging Clinical and Experimental Research*, *31*(9), 1313–1329. https://doi.org/10.1007/s40520-018-1073-z

DeVito, J. A. (2022). *Interpersonal Communication* (16th ed.). New York: Pearson.

Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *11*(1), 31–46. https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642

Farag, Y., Narra, G., Balasubramaniam, D., & Boyd, K. (2024). Improving the Digital Literacy and Social Participation of Older Adults: An Inclusive Platform that Fosters Intergenerational Learning. *Proceedings of the 10th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and E-Health*, 47–58. SCITEPRESS - Science and Technology Publications. https://doi.org/10.5220/0012623400003699

Flauzino, K. de L., Pimentel, M. da G. C., Batistoni, S. S. T., Zaine, I., Vieira, L. O. B., Rodrigues, K. R. da H., & Cachioni, M. (2020). Letramento Digital para Idosos: percepções sobre o ensino-aprendizagem. *Educação & Realidade*, *45*(4). https://doi.org/10.1590/2175-6236104913

Girsang, A. P. L., Sulistyowati, R., Sulistyowati, N. P., Dewi, F. W. R., Nugroho, S. W., Ramadani, K. D., & Wilson, H. (2022). *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2022*. Jakarta. Retrieved from https://www.bps.go.id/id/publication/2022/12/27/3752f1d1d9b41aa69be4c65c/statistik-penduduk-lanjut-usia-2022.html

Hansen, S., Newbold, K. B., Scott, D. M., Vrkljan, B., & Grenier, A. (2020). To drive or not to drive: Driving cessation amongst older adults in rural and small towns in Canada. *Journal of Transport Geography*, *86*, 102773. https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2020.102773

Helsper, E. (2021). *The Digital Disconnect: The Social Causes and Consequences of Digital Inequalities*. London: SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9781526492982

Hilmi, M. I., & Indrianti, D. T. (2019). Interpersonal Communication in Learning Groups: Role of Facilitator in Developing Groups Cohesiveness. *Proceedings of the 1st Non Formal Education International Conference (NFEIC 2018)*. Paris, France: Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/nfeic-18.2019.15

Kusumastuti, F., Kurnia, N., Astuti, S. I., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). Modul Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo. Retrieved from https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/

Lee, H., Lim, J.-A., & Nam, H.-K. (2022). Effect of a Digital Literacy Program on Older Adults' Digital Social Behavior: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(19), 12404. https://doi.org/10.3390/ijerph191912404

Lin, D.-Y. M. (2003). Hypertext for the aged: effects of text topologies. *Computers in Human Behavior*, *19*(2), 201–209. https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00045-6

Liu, H., & Joines, S. (2020). Older adults' experience with and barriers to learning new technology: A focus group study. *Gerontechnology*, *20*(1), 1–17. https://doi.org/10.4017/gt.2020.20.1.409.10

Martínez-Alcalá, C. I., Rosales-Lagarde, A., Alonso-Lavernia, M. de los Á., Ramírez-Salvador, J. Á., Jiménez-Rodríguez, B., Cepeda-Rebollar, R. M., … Agis-Juárez, R. A. (2018). Digital Inclusion in Older Adults: A Comparison Between Face-to-Face and Blended Digital Literacy Workshops. *Frontiers in ICT*, *5*. https://doi.org/10.3389/fict.2018.00021

McCosker, A., Critchley, C., Walshe, J., Tucker, J., & Suchowerska, R. (2023). Accounting for diversity in older adults' digital inclusion and literacy: the impact of a national intervention. *Ageing and Society*, *43*(11), 2629–2649. https://doi.org/10.1017/S0144686X21001550

Melchior, C. (2023). Elderly People and the Barriers to Digital Education. *Italian Journal of Sociology of Education*, *15*(2), 37–53. https://doi.org/10.14658/PUPJ-IJSE-2023-2-3

Morrison, B. A., Coventry, L., & Briggs, P. (2020). Technological Change in the Retirement Transition and the Implications for Cybersecurity Vulnerability in Older Adults. *Frontiers in Psychology*, *11*(1), 1–13. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00623

Mullins, E. (2022). *Building Digital Literacy Among Older Adults: Best Practices*. Montréal. Retrieved from https://www.socialconnectedness.org/wp-content/uploads/2022/11/Emily-Final-Report-Building-Digital-Literacy-Among-

Older-Adults.pdf

Nimrod, G. (2020). Aging Well in the Digital Age: Technology in Processes of Selective Optimization with Compensation. *The Journals of Gerontology: Series B*, *75*(9), 2008–2017. https://doi.org/10.1093/geronb/gbz111

Nisa, U., Nisak, C. L. C., & Fatia, D. (2023a). Literasi Digital Lansia Pada Aspek Digital Skill dan Digital Safety. *Jurnal Komunikasi Global*, *12*(1), 143–167. https://doi.org/10.24815/jkg.v12i1.31667

Nisa, U., Nisak, C. L. C., & Fatia, D. (2023b). LITERASI DIGITAL LANSIA PADA ASPEK DIGITAL SKILL DAN DIGITAL SAFETY. *Jurnal Komunikasi Global*, *12*(1).

Oliver, A., Tomás, J. M., & Montoro-Rodriguez, J. (2017). Dispositional hope and life satisfaction among older adults attending lifelong learning programs. *Archives of Gerontology and Geriatrics*, *72*, 80–85. https://doi.org/10.1016/j.archger.2017.05.008

Perissinotto, C., Holt-Lunstad, J., Periyakoil, V. S., & Covinsky, K. (2019). A Practical Approach to Assessing and Mitigating Loneliness and Isolation in Older Adults. *Journal of the American Geriatrics Society*, *67*(4), 657–662. https://doi.org/10.1111/jgs.15746

Purnama, F. Y., & Apul, M. M. B. (2023). "Bukan Sekadar Paham": A Quasi-Experimental Study on High School Students in Surabaya. *Ultimacomm*, *15*(1), 95–110. https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v15i1.3146

Rodger, L., Iciaszczyk, N., & Sinha, S. K. (2022). *Understanding Social Isolation and Loneliness Among Older Canadians and How to Address It*. Toronto. https://doi.org/How to Address It

Saariluoma, P. (2016). Cybersecurity for old people. *Gerontechnology*, *14*(2). https://doi.org/10.4017/gt.2016.14.2.002.00

Sinaga, T. M. (2022). Rentan Terpapar Hoaks, Literasi Digital Warga Lansia Perlu Ditingkatkan. *Kompas.Id*. Retrieved from https://www.kompas.id/baca/dikbud/2022/02/07/rentan-terpapar-hoaks-literasi-digital-lansia-perlu-ditingkatkan

Smith, A. (2014). Older Adults and Technology Use. Retrieved February 6, 2024, from Pew Research Center website: https://www.pewresearch.org/internet/2014/04/03/older-adults-and-technology-use/

Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan* (1st ed.). Yogyakarta: Graha ilmu.

Szabo, A., Allen, J., Stephens, C., & Alpass, F. (2019). Longitudinal Analysis of the Relationship Between Purposes of Internet Use and Well-being Among Older Adults. *The Gerontologist*, *59*(1), 58–68. https://doi.org/10.1093/geront/gny036

Tsai, H. S., Shillair, R., Cotten, S. R., Winstead, V., & Yost, E. (2015). Getting Grandma Online: Are Tablets the Answer for Increasing Digital Inclusion for Older Adults in the U.S.? *Educational Gerontology*, *41*(10), 695–709. https://doi.org/10.1080/03601277.2015.1048165

Tsai, T.-H., Chang, H.-T., Chen, Y.-J., & Chang, Y.-S. (2017). Determinants of user acceptance of a specific social platform for older adults: An empirical examination of user interface characteristics and behavioral intention. *PLOS ONE*, *12*(8), e0180102. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0180102

Zaid, N. N. M., Rauf, M. F. A., Ahmad, A. Z., Razak, F. H. A., & Shahdan, T. S. T. (2022). Learning Elements for Digital Literacy among Elderly: A Scoping Review. *JOURNAL OF ALGEBRAIC STATISTICS*, *13*(3), 2850–2859. Retrieved from https://publishoa.com/index.php/journal/article/view/958

Zemaitaityte, I., Pivoriene, J., Bardauskiene, R., & Katkoniene, A. (2024). Older adults' digital inclusion: New challenges for Lithuanian social policy. *SHS Web of Conferences*, *184*, 05004. https://doi.org/10.1051/shsconf/202418405004

LAMPIRAN

Dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat workshop lansia cakap digital: