

Literasi Digital, Lansia, dan Konstruktivisme: Pendekatan Pembelajaran untuk Meningkatkan Resiliensi Para Imigran Digital

Yohanes Adven Sarbani^{1*}, Heni Mulyati², Santi Indra Astuti³

¹ Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Jl. Dinoyo No. 42-44, Keputran, Tegalsari, Surabaya 60265, Indonesia

² Masyarakat Antifitnah Indonesia (MAFINDO), Indonesia

³ Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 20, Bandung 40116, Indonesia

*Penulis korespondensi; e-mail: adven@ukwms.ac.id

Abstrak

Di era digital ini, lansia dapat masuk dalam kategori imigran digital menurut klasifikasi Mark Prensky (2001). Lansia yang terbiasa menggunakan teknologi analog, kini harus berhadapan dengan perkembangan teknologi digital, internet, teknologi *mobile*, bahkan serta aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang begitu canggih dan pesat perkembangannya. Akibatnya, lansia seringkali membutuhkan upaya lebih keras dalam mempelajari dan menguasai teknologi digital. Penulis dalam penelitian ini tertarik untuk menjawab pertanyaan: Pendekatan pembelajaran apa yang sesuai untuk mengajari literasi digital para lansia sehingga mereka memiliki resiliensi di era digital ini? Tujuan dari artikel ini untuk melakukan studi pustaka mengenai pendekatan pembelajaran literasi digital bagi lansia. Penulis tertarik mengkaji pendekatan konstruktivisme sebagai metode pembelajaran literasi digital bagi lansia. Konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan merupakan buah dari konstruksi pemikiran manusia. Sebagai pendekatan dalam pembelajaran, konstruktivisme meletakkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Peserta didik difasilitasi untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan serta keterampilannya. Dengan paradigma dan karakteristiknya, pendekatan pembelajaran konstruktivisme dapat digunakan dalam pelatihan literasi digital bagi lansia. Terdapat lima tahapan rekonstruksi pemikiran dalam pendekatan konstruktivisme yaitu pendahuluan, eksplorasi, restrukturisasi, aplikasi, review dan evaluasi. Pembelajaran kelima tahapan ini akan mampu mendorong lansia untuk merekonstruksi pemikirannya serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terkait literasi digital sehingga meningkatkan resiliensinya. Pendekatan konstruktivisme dapat digunakan program-program pendampingan lansia dalam mempelajari literasi digital, seperti Program Tular Nalar - Akademi Digital Lansia (ADL) yang digagas MAFINDO. Penelitian ini tidak menjabarkan teknik pembelajaran literasi digital berdasarkan tiga penggolongan lansia, melainkan melihat lansia secara umumnya.

Kata kunci: Literasi digital; konstruktivisme; lansia; imigran digital; tular nalar – akademi digital lansia; MAFINDO.

Abstract

In this digital era, the elderly can fall into the category of digital immigrants according to Mark Prensky's (2001) classification. The elderly, who are accustomed to using analog technology, now have to deal with the development of digital technology, the internet, mobile technology, and even sophisticated and rapidly evolving artificial intelligence (AI) based applications. As a result, the elderly often need to make greater efforts in learning and mastering digital technology. The author in this research is interested in answering the question: What learning approach is suitable for teaching digital literacy to the elderly so that they have resilience in this digital era? The purpose of this article is to conduct a literature study on the digital literacy learning approach for the elderly. The author is interested in examining the constructivism approach as a method of digital literacy learning for the elderly. Constructivism assumes that knowledge is the fruit of human thought construction. As a learning approach, constructivism places students at the center of learning. Students are facilitated to actively construct their knowledge and skills. With its paradigm and characteristics, the constructivist learning approach can be used in digital literacy training for the elderly. There are five stages of thought reconstruction in the constructivist approach, namely introduction, exploration, restructuring, application, review and evaluation. Learning through these five stages will be able to encourage the elderly to reconstruct their thoughts and increase their knowledge and skills related to digital literacy, thereby increasing their resilience. The constructivist approach can be used in elderly assistance programs in learning digital literacy, such as the Tular Nalar - Akademi Digital Lansia (ADL) program initiated by MAFINDO. This research does not describe digital literacy learning techniques based on the three categories of elderly, but rather looks at the elderly in general.

Keywords: Digital literacy; constructivism; elderly; digital immigrant; tular nalar – akademi digital lansia; MAFINDO.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Pada tahun 1710, seorang sejarawan Italia bernama Giambattista Vico mengemukakan pandangan filsafat, bernama Konstruktivisme (Suparno, 2001). Filsafat ini beranggapan bahwa pengetahuan merupakan buah dari konstruksi pemikiran manusia hasil dari interaksinya dengan objek, fenomena, dan lingkungan.

Karli, H. dan Yuliariatiningsih, M.S. (2003) menyatakan konstruktivisme diawali dari terjadinya konflik kognitif dalam diri manusia yang hanya dapat diselesaikan melalui peningkatan pengetahuan di dalam dirinya. Manusia sebagai pelajar atau peserta didik pada akhir membangun pengetahuan melalui pengalaman dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Dalam pendekatan konstruktivisme pembelajar didorong untuk memanfaatkan kemampuan berpikir, penalaran, dan analitis. Sehingga, pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme akan berisikan penerapan konsep dan pembangunan koneksi bukan hanya kegiatan untuk pengambilan informasi. Konsekuensinya dengan mengadopsi pendekatan konstruktivisme proses belajar mengajar menjadi lebih berpusat siswa dan pada penerapan konsep secara praktis bukan teoretis. Pendekatan konstruktivisme mendorong peserta didik untuk belajar dari pengalaman langsung dan menafsirkan hasilnya sesuai perspektif mereka.

Dalam pandangan konstruktivisme, pendidik berfungsi sebagai mediator dan fasilitator bukan pusat atau sumber dari pengetahuan. Menurut Suparno (2001) secara garis besar metode pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme ini memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut (1) pengetahuan itu dibangun oleh peserta didik sendiri, baik secara personal maupun sosial; (2) pengetahuan itu tidak ditransfer dari pendidik yang aktif ke peserta didik yang pasif, akan tetapi dengan cara mendorong peserta didik aktif bernalar; (3) agar dapat memiliki pengetahuan, peserta didik juga harus aktif mengkonstruksi secara terus-menerus pengetahuan yang didapatnya, sehingga terjadi perubahan konsep terus menerus menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah; (4) peran pendidik adalah untuk membantu peserta didik dan menyediakan sarana serta situasi agar proses konstruksi para peserta didik berjalan mulus.

Metode pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme mendukung tujuan dari pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan sepanjang hayat berpandangan bahwa pendidikan hanya berakhir apabila manusia telah meninggal dunia (Sudjana, 2016, dalam Sariyani, 2023). Setiap tahapan manusia menyediakan kesempatan untuk belajar hal baru terus menerus. Beranjak dari pandangan tersebut maka pendidikan bagi para lanjut usia (lansia) sama pentingnya dengan pendidikan di kelompok umur lainnya. Lansia menurut UU No. 23 tahun 1998 di Indonesia merupakan kelompok warga yang berusia 60 tahun ke atas. Direktorat Pengembangan Ketahanan Keluarga BKKBN, membedakan kelompok lansia dalam tiga golongan: kelompok lansia awal (45-54 tahun); kelompok pra lansia (55-59 tahun); serta kelompok lansia 60 tahun ke atas (Pandji, 2012). Lansia sering dipersepsikan sebagai golongan yang sudah tidak mampu mempelajari hal-hal baru. Akan tetapi persepsi tersebut tidaklah benar, sekarang ini banyak lansia yang masih bersemangat untuk belajar, apalagi belajar hal-hal baru yang membuat mereka bisa merasa berguna dan bermakna. Dengan semakin banyak lansia yang memiliki semangat untuk belajar sepanjang hayatnya tentu merupakan hal yang positif.

Dalam laporannya, Badan Pusat Statistik (BPS, 2020) menerangkan bahwa jumlah penduduk Indonesia pada 2020 tercatat sebanyak 270.203.917 jiwa. Dari seluruh populasi tersebut tercatat jumlah lansia sebesar 29,3 juta jiwa. Jumlah tersebut merupakan 10,82% dari total penduduk di Indonesia. Diprediksikan jumlah populasi lansia ini akan terus bertambah di setiap tahun. Hal tersebut seiring dengan naiknya angka harapan hidup penduduk Indonesia yang terus meningkat. BPS memprediksikan pada 2023 usia harapan hidup penduduk Indonesia hingga 2035 akan meningkat dari sebelumnya di usia 60-an tahun menjadi usia 72 tahun.

Lansia di tahun 2023 ini menghadapi perkembangan teknologi digital, internet, media sosial, dan teknologi mobile, serta aplikasi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang luar biasa. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan akses instan ke informasi kapan saja dan dari mana saja. Lansia bisa menyaksikan para era ini orang-orang bisa dapat berbagi pengetahuan, berkolaborasi, dan belajar secara online. Di era teknologi digital, lansia menyaksikan anak-anak yang terbiasa dengan teknologi digital sejak lahir atau sejak usia dini. Mereka adalah digital native. Mereka menganggap teknologi digital sebagai bagian integral dari kehidupan mereka dan mampu dengan cepat beradaptasi dengan perubahan teknologi baru.

Digital native cenderung memiliki kemampuan multitasking, kebiasaan mengakses informasi secara online, dan mudah berkomunikasi melalui platform digital. Prensky (2001) menjelaskan bahwa selain digital native ada pula kelompok lain, yaitu mereka yang lahir bersama dengan teknologi analog. Kelompok ini menjadi digital immigrant di era digital ini. Digital immigrant mengacu pada orang-orang yang lahir sebelum era digital atau yang telah mengalami perubahan teknologi signifikan dalam hidup mereka. Mereka biasanya mengalami transisi dari teknologi analog ke teknologi digital. Digital immigrant seringkali membutuhkan

upaya lebih dalam mempelajari dan menguasai teknologi digital. Mereka mungkin merasa kurang nyaman atau tidak terbiasa dengan perangkat dan aplikasi digital, dan memerlukan waktu dan usaha untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Para lansia inilah yang dimaksud sebagai digital immigrant di era digital ini.

Menurut Priyani (2017) lansia yang saat ini hidup di era digital, tengah berhadapan dengan kondisi baru yang berbeda dengan eranya dahulu. Kini para lansia mau tidak mau harus belajar teknologi baru. Untuk berkomunikasi jarak jauh, mereka menggunakan telepon pintar bukan lagi dengan telepon kabel. Untuk berkorespondensi, mereka tidak lagi mengirim surat lewat pos surat tapi dengan e-mail. Untuk bertransaksi, mereka tidak lagi dengan uang tunai tapi bisa dengan QRIS atau mobile banking. Lansia di era sekarang ini diharuskan bisa menggunakan internet, media sosial, dan bermacam aplikasi di telepon pintarnya kalau ingin terkoneksi dengan dunia luar. Kondisi ini membuat banyak lansia mengalami permasalahan seperti mengalami gagap teknologi, kesulitan membedakan kabar yang benar atau hoaks, sampai menjadi sasaran dari penipuan digital.

Menghadapi tantangan yang tidak mudah di era internet ini, Priyani (2017) menyarankan agar lansia didorong untuk menyadari perlunya mereka untuk selalu memperbaharui diri, baik kognitif, emosional, fisik, maupun spiritual. Lansia tidak boleh hanya berdiam diri bahkan menolak kemajuan teknologi dengan tetap bersikeras untuk menggunakan teknologi yang lama yang dikuasai. Akan tetapi untuk bisa menguasai teknologi, lansia juga perlu didampingi untuk merencanakan kegiatan yang sesuai dengan pribadi mereka.

Pendampingan bagi lansia untuk bisa mengadopsi teknologi dan memahami dunia digital masih belum menjadi perhatian bagi banyak pihak. Lansia masih cenderung terpinggirkan dalam upaya pemberian edukasi literasi digital. Keengganan memahami dunia lansia dan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam pendampingan pembelajaran bagi lansia menjadi permasalahan awal dalam usaha memberikan edukasi literasi digital bagi lansia. Walaupun sudah ada program dan kegiatan untuk mengedukasi lansia seperti program Tular Nalar dengan Akademi Digital Lansia yang diselenggarakan oleh Mafindo (Masyarakat Antifitnah Indonesia). Program yang didanai Google.org, bertujuan untuk memberi serangkaian pembelajaran literasi digital dengan tujuan untuk memberdayakan lansia. Program pelatihan ini penyelenggaraannya mencakup 37 provinsi di Indonesia. Akan tetapi, mengingat prediksi kenaikan jumlah lansia di masa depan, sangat diperlukan banyak program pendampingan lansia dengan pemberian metode pembelajaran yang tepat.

Sebagai digital immigrant, para lansia harus terus didampingi dalam mempelajari dan memanfaatkan teknologi digital. Tulisan ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur mengenai pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran literasi digital bagi lansia. Penulis tertarik untuk mengangkat pendekatan konstruktivisme sebagai salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendampingi lansia belajar literasi digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Lansia

Menurut Schroeder (dalam Miransyah, 2020), penggolongan lansia dapat dilakukan berdasarkan tahapan ketergantungannya. Terdapat tiga jenis yaitu (1) Lansia mandiri (independent elderly) di tahapan ini keadaan tubuh lansia masih sehat serta tidak terdapat disabilitas sentimental. Sehingga lansia dalam golongan ini masih tetap mampu mengerjakan aktivitas seperti saat muda tanpa bantuan dari orang lain ataupun setidaknya hanya terdapat ketergantungan sosial; (2) Lansia semi mandiri (semi-independent elderly) pada tahapan ini lansia sudah terkena penyakit yang spesifik, mengalami kemerosotan panca indra, serta mengalami ketergantungan domestik. Sehingga lansia dalam tahapan ini sudah membutuhkan bantuan dari orang lain untuk beraktivitas, akan tetapi lansia ditahap ini masih bisa mengerjakan aktivitas-aktivitas sederhana; dan (3) lansia tidak mandiri (dependent elderly) pada tahapan ini, lansia sudah mengidap penyakit tertentu yang serius, mengalami disabilitas sentimental maupun sosial parah. Sehingga lansia di kelompok ini mengalami ketergantungan secara personal (harus diperhatikan dan dijaga) dan tidak lagi mampu bebas beraktivitas.

Saat ini populasi usia golongan lansia di dunia cenderung mengalami peningkatan. Proporsi penduduk lansia dunia yang berumur lebih dari 60 tahun telah mencapai satu juta orang. Estimasi Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) pada tahun 2025 jumlah lansia akan meningkat dari 600 juta menjadi 1,2 miliar. Serta pada tahun 2050, diprediksikan akan menjadi dua miliar (WHO, 2020). Bangsa Indonesia sendiri diperkirakan akan mengalami “elderly population boom” pada 2 dekade awal abad ke-21. Proyeksi Badan Pusat Statistik (2018) di tahun 2045, Indonesia akan memiliki sekitar 63,31 juta lansia. Jumlah tersebut hampir mencapai 20% dari keseluruhan populasi penduduk Indonesia. Bahkan proyeksi PBB pada tahun 2050, lansia di Indonesia akan mencapai 25% atau sekitar 74 juta orang (Handayani, et al. 2023).

Membahas lansia selayaknya tidak hanya seputar angka dan persentase saja karena seperti setiap tahapan perkembangan hidup manusia, senantiasa ada tugas-tugas yang harus dituntaskan seiring perkembangan hidupnya, begitu juga dengan lansia. Tugas perkembangan merupakan tugas-tugas yang ada pada periode tertentu dalam hidup manusia. Jika seorang manusia berhasil menyelesaikannya atau menguasai tugas perkembangan tersebut, maka dia akan merasa bahagia dan mampu untuk menghadapi tugas perkembangan selanjutnya. Sedangkan jika seorang manusia gagal menyelesaikan tugas perkembangan, maka akan mengakibatkan berbagai masalah seperti ketidakbahagiaan diri sendiri, penolakan dari lingkungan, dan kesulitan dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya (Priyani, 2017).

Menurut Afrisal (2018) sebagian besar tugas perkembangan lansia banyak berkaitan dengan kehidupan pribadinya dari pada kehidupan orang lain. Lansia mendapatkan tugas untuk mampu menyesuaikan diri dengan kondisi menurunnya kekuatan dan staminanya. Lansia juga harus menyesuaikan diri terhadap kondisi bahwa dia tidak lagi mampu bekerja secara prima seperti masa muda atau masa dewasanya. Jika dia seorang profesional, dia tidak lagi bekerja di kantor karena sudah pensiun. Aktivitasnya juga lebih banyak di rumah karena dia lebih mudah lelah dan mulai pikun. Dengan kondisi tersebut, lansia tentu diharapkan untuk mencari kegiatan yang sesuai dengan kondisi fisik dan kognitifnya. Bagi Erikson (dalam Devamethia, 2019) para lansia selayaknya memiliki kemampuan untuk mengevaluasi, merangkum, dan menerima kehidupan mereka untuk akhirnya bisa menerima bahwa hidupnya semakin mendekat pada kematian.

Havighurst (1972) merangkum tugas-tugas perkembangan usia lansia adalah untuk mampu menyesuaikan diri dengan

- a. Menurunnya kekuatan fisik dan kesehatan;
- b. Berkurangnya penghasilan karena sudah masuk masa pensiun;
- c. Kematian pasangan hidup dan orang-orang terdekatnya;
- d. Membentuk hubungan/komunikasi dengan sesama lansia;
- e. Menyesuaikan diri dengan peran sosial sebagai lansia.

Agar memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan memenuhi tugas perkembangannya, lansia tetap harus belajar. Suryadi, dkk. (2023) mencatat metode pembelajaran yang dianggap sesuai untuk lansia adalah metode pembelajaran yang bisa mengakomodir prinsip-prinsip berikut ini (1) pengalaman belajar dimiliki lansia, (2) penguasaan versi pengalaman belajar serta lansia, dan (3) modul yang dipelajari yakni keperluan dari lansia itu sendiri. Dengan prinsip-prinsip pembelajaran seperti itu maka metode pembelajaran yang bisa tepat mengakomodir adalah metode pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme.

2.2 Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan dari orang yang sedang belajar. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah tetap dan setiap orang tinggal mengambilnya, seperti buah di pohon yang tinggal dipetik, tetapi pengetahuan merupakan suatu hasil dari konstruksi terus menerus dari orang yang belajar. Pengetahuan terbentuk dari hasil reorganisasi karena adanya pemahaman yang baru (Fosnot, 1996).

Konstruktivisme bertujuan untuk mengembangkan kemampuan logis dan analitis peserta didik berdasarkan pengalaman mereka berinteraksi lingkungan sekitarnya. Pengalaman kehidupan nyata seorang peserta didik memainkan peran penting dalam proses pendidikan mereka.

Konstruktivisme menurut Mustafa dan Roesdiyanto (2021) memiliki kaitan erat dengan metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*) serta belajar bermakna (*meaningful learning*). Kedua metode pembelajaran ini berada dalam konteks teori belajar kognitif. Dalam proses pembelajarannya, konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan pembelajaran yang disediakan oleh pendidik.

Mudlofir dan Fatimatur (2017) menjelaskan bahwa dalam konstruktivisme proses pembelajaran diarahkan kepada pembelajaran pengalaman (*experiential learning*). Dalam proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran dapat terjadi seperti Ketika peserta didik mengalami adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman di laboratorium, diskusi dengan teman di kelas, dan kemudian dikontemplasikan serta dijadikan gagasan dan pengembangan konsep baru oleh peserta didik.

Dalam pendekatan konstruktivisme, peran pendidik adalah untuk menjadi (1) pendengar peserta didik dan memberikan interpretasi terhadap data atau hasil yang ditemukan di peserta didik; (2) pemerhati perbedaan pendapat peserta didik di dalam kelas; (3) pemberi penghargaan atau apresiasi kepada peserta didik yang berprestasi dan juga pemberi semangat bagi peserta didik yang kurang mampu dalam pembelajaran; (3)

pendidik yang mengerti bahwa ketidakmengertian atau ketidaktahuan peserta didik merupakan langkah awal sebagai seorang pelajar (Julian dan Duckword, dalam Yasmin, 2008).

Suatu pembelajaran bisa dikatakan menggunakan pendekatan konstruktivisme jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tersedianya kesempatan bagi peserta didik mendapatkan pengetahuan baru melalui keterlibatannya dalam dunia sebenarnya;
2. Tersedianya peluang bagi peserta didik untuk menyampaikan ide/gagasan dan digunakan sebagai panduan merancang pengajaran;
3. Terciptanya model pembelajaran secara kooperatif;
4. Terciptanya sikap dan pembawaan peserta didik;
5. Tersedianya waktu bagi peserta didik untuk belajar sesuatu ide baru;
6. Tersedianya fasilitasi dan diterimanya daya usaha peserta didik;
7. Terciptanya situasi untuk peserta didik untuk bertanya dan berdialog dengan sesama peserta didik dan dengan pendidik;
8. Terciptanya model pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran;
9. Terciptanya proses inkuiri peserta didik melalui kajian dan eksperimen.

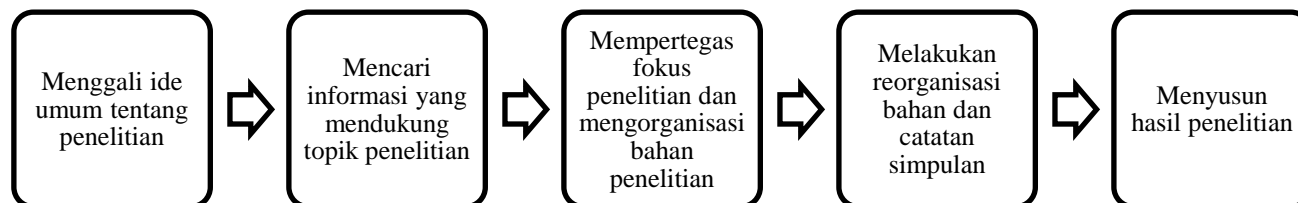
Karakteristik pembelajaran konstruktivisme menurut Driver and Bell (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014) adalah:

1. Peserta didik dihargai karena memiliki tujuan;
2. Dalam proses belajar harus dipertimbangkan proses keterlibatan peserta didik;
3. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi secara personal;
4. Pembelajaran bukanlah proses transmisi pengetahuan, akan tetapi melibatkan pengaturan situasi lingkungan belajar;
5. Kurikulum merupakan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber dan bukanlah sekadar hal yang disampaikan kepada peserta didik.

3. METODE PENELITIAN

Tulisan ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*) yang menggunakan sumber data berupa buku-buku referensi dan artikel-artikel jurnal ilmiah terkait topik literasi digital, lansia, dan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. Rangkaian kegiatan dalam penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat informasi yang relevan, serta mengolah informasi tersebut untuk menjawab rumusan masalah tentang pendekatan pembelajaran yang sesuai bagi lansia dalam mempelajari literasi digital. Penulis melakukan studi pustaka yang ekstensif untuk mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang valid dan terbaru.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian studi pustaka ini meliputi lima tahapan. Pertama, penulis menggali ide umum tentang penelitian, yaitu kebutuhan untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang tepat bagi lansia dalam mempelajari literasi digital. Kedua, penulis mencari informasi yang mendukung topik penelitian, seperti teori-teori dan konsep-konsep terkait literasi digital, lansia, dan pendekatan konstruktivisme. Ketiga, penulis mempertegas fokus penelitian dan mengorganisasi bahan yang sesuai, yaitu sumber-sumber pustaka utama berupa buku dan artikel-artikel jurnal ilmiah yang relevan.



Gambar 1. Alur tahapan penelitian studi pustaka

Keempat, penulis melakukan reorganisasi bahan dan catatan simpulan yang diperoleh dari sumber data. Penulis melakukan review atas informasi yang telah dianalisis untuk membahas dan menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam proses ini, penulis juga memperkaya sumber data untuk memperkuat analisis data. Akhirnya, kelima penulis menyusun hasil penelitian dalam bentuk artikel tulisan ilmiah. Dalam tulisan in,

penulis mengeksplorasi kemungkinan penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran literasi digital bagi lansia, dengan memberikan contoh-contoh konkret seperti pada program Tular Nalar Akademi Digital Lansia (ADL) yang diinisiasi oleh MAFINDO. Berikut ini gambar tahapan penelitian yang penulis lakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lansia yang sudah berusia 65 tahun ke atas jarang dijumpai aktif di tempat umum (Gustian dan Palmiza, 2021). Sebab pada umumnya di usia tersebut lansia sudah tidak produktif lagi seperti dulu saat berusia di bawah masih usia 65 tahun. Memasuki usia pensiun kebanyakan lansia tinggal di rumah atau panti jompo dan menyibukan diri dengan kegiatan sederhana seperti merawat tanaman, membaca buku atau koran, menonton televisi atau melakukan hobi-hobi sederhana. Dikarenakan staminanya berkurang, tidak ada kesempatan, rasa malas, dan sebagainya lansia kebanyakan menjauh dari aktivitas fisik berat.

Akan tetapi dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, lansia tetap bisa terhubung dengan dunia luar melalui telepon pintar yang mereka pegang. Akan tetapi menggunakan teknologi digital semacam telepon pintar dan aplikasinya bukanlah hal yang mudah bagi lansia. Seperti penelitian Ashari (2018), berjudul “Memahami Hambatan dan Cara Lansia Mempelajari Media Sosial” dan penelitian Osa Wuriyanti, Poppy Febriana (2022) berjudul “Problematika Penggunaan *New Media* (WhatsApp) di Kalangan Lansia Sebagai Media Bertukar Pesan di Era Digital” ada hambatan-hambatan yang dialami oleh lansia ketika menggunakan media sosial dan aplikasi WhatsApp yaitu hambatan intrapersonal, struktural dan fungsional. Hasil penelitian itu juga menunjukkan bahwa upaya lansia untuk menguasai teknologi digital seperti media sosial dan aplikasi percakapan ada karena adanya kebutuhan dan pandangan positif. Akan tetapi lansia sering menjadi pihak yang rentan terhadap berbagai macam penipuan digital dan paparan hoaks.

Pada 2020, Mafindo bersama UNICEF mengadakan penelitian terkait hoaks. Penelitian itu menghasilkan temuan bahwa faktor usia dan pendidikan berpengaruh kuat terhadap kepercayaan akan hoaks. Para lansia, dipandang sebagai pihak yang rentan percaya hoaks karena seringkali mereka memiliki akses terbatas pada informasi yang benar. Penyebabnya karena mereka tidak terampil dalam menggunakan gawai (VOA Indonesia, 2023). Lansia merupakan kelompok rentan pengguna media digital yang dapat menjadi korban sekaligus pelaku penyebaran karena ketidaktahuannya atas informasi yang benar. Sehingga, agar lansia memiliki kemampuan memilah informasi yang benar dan terhindar dari penipuan digital maka sangat diperlukan pembelajaran literasi digital.

Berdasarkan kajian teori di atas, dalam upaya pendampingan pembelajaran literasi digital bagi lansia, dapat digunakan pendekatan konstruktivisme. Ciri-ciri, karakteristik, dan prinsip-prinsip dalam pendekatan konstruktivisme mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Terdapat empat prinsip pendekatan konstruktivisme menurut Suyono dan Hariyanto (2014) yang dapat disesuaikan untuk kebutuhan lansia belajar literasi digital.

1. Belajar merupakan proses pencarian makna. Pembelajaran harus dimulai dengan isu-isu yang mengakomodasi lansia untuk secara aktif mengkonstruksi makna. Dalam pembelajaran literasi digital, lansia dapat mencari makna akan pentingnya memahami dan menguasai teknologi digital untuk diri mereka.
2. Dalam proses pemaknaan itu diperlukan pemahaman holistik bahwa keseluruhan sama pentingnya seperti bagian-bagiannya. Sedangkan bagian-bagian harus dipahami dalam konteks keseluruhan. Oleh karena itu, proses pembelajaran berfokus terutama pada konsep-konsep pokok dan bukan kepada fakta-fakta yang terpisah. Lansia bisa memahami bahwa dalam upaya menguasai literasi digital, seorang lansia sebaiknya mampu memahami tentang empat pilar literasi digital (Kominfo, Japelidi, dan Siberkreasi, 2021): *digital skills*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital safety*. Agar pemahamannya terhadap literasi digital bisa menjangkau secara holistik. Berikut gambar komposisi literasi digital;
3. Pendidik harus memahami model-model mental para peserta didik terkait cara pandang peserta didik tentang dunia serta asumsi-asumsi yang disusunnya. Seorang pendidik atau fasilitator bertugas mendampingi lansia untuk membangun model mental yang tepat dalam upaya memahami dan mengadopsi teknologi digital;
4. Tujuan pembelajaran adalah agar setiap peserta dapat mengkonstruksi makna pembelajaran yang dilakukannya. Pendidikan dimaknai sebagai proses yang holistik. Dalam pembelajaran literasi digital, seorang lansia diharapkan mampu mengikuti secara holistik sehingga hambatan-hambatan dalam menguasai teknologi digital seperti hambatan intrapersonal, struktural dan fungsional dapat diatasi.

Dalam model pembelajaran konstruktivisme, Widodo (2005) mengatakan bahwa ada lima tahap yang saling berurutan dalam mengkonstruksi pengetahuan yaitu:

1. Tahap pendahuluan. Pada tahap ini pendidik sebagai fasilitator mempersiapkan diri serta bahan ajar yang akan dibahas oleh para peserta didik.
2. Tahap Eksplorasi. Pada tahap ini pendidik mulai mengidentifikasi dan mulai membuka pengetahuan peserta didik melalui pertanyaan dan diskusi yang dapat dipahami oleh peserta didik.
3. Tahap Restrukturisasi. Tahap ini peserta didik mulai menganalisis dan memahami apa maksud dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, sehingga dapat tercipta konsep yang baru.
4. Tahap Aplikasi. Tahap ini merupakan tahap atas penerapan konsep yang telah dibangun dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata.
5. Tahap Review dan Evaluasi. Tahap ini, peserta didik meninjau kembali proses yang telah terjadi pada dirinya berkaitan dengan proses pembelajaran yang telah terjadi dan melakukan evaluasi (Widodo, 2005).



Gambar 2. Komposisi literasi digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi

Sumber: Kurnia, et al. (2021)

Untuk memberi pendampingan pembelajaran literasi digital dengan model pembelajaran konstruktivisme, seorang fasilitator atau pendamping pembelajaran lansia dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut ini.

Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah fasilitator dapat mengajukan pertanyaan yang membuka kesempatan bagi peserta didik untuk berpikir dan memberikan respon sehingga dapat diskusikan bersama. Misalnya pokok bahasan keamanan digital, untuk merangsang lansia berpikir lebih kritis, maka fasilitator memerlukan alat peraga, dengan cara menampilkan sebuah gambar atau video, biasanya dalam penggunaan aplikasi online telah tersedia fitur untuk menampilkan gambar atau video terkait keamanan digital, sehingga lansia mampu untuk menganalisis dan memberikan argumennya. Tentu dalam gambar atau video yang telah disimak oleh lansia akan mengasah aspek kognitif lansia, serta mempertajam aktivitas otak. Dalam tahap ini, fasilitator berhasil untuk mengantarkan lansia kepada satu fase berpikir secara kritis.

Tahap kedua, eksplorasi, dengan menghargai gagasan-gagasan dan hasil pemikiran lansia terkait bagaimana kreativitas lansia untuk mengamankan akun yang dimilikinya. Maka hal itu dapat membangun sikap percaya diri yang kuat bagi lansia. Dari sebuah penghargaan dengan memberikan tepuk tangan, mengapresiasi kemampuan lansia, akan sangat membantu lansia untuk menemukan identitas intelektualnya dan membangkitkan minat belajar lansia secara mandiri.

Tahap ketiga, restrukturisasi. Pada tahap ini fasilitator mendorong lansia berpikir tingkat tinggi. dengan melakukan restrukturisasi pemikirannya. Fasilitator memancing lansia untuk membentuk konsep berpikir yang benar terkait dengan bagaimana strategi lansia untuk mengamankan akun digitalnya.

Tahap keempat, aplikasi. Lansia terlibat aktif dalam diskusi dengan fasilitator dan lansia lainnya. Dialog atau berdiskusi yang merupakan interaksi sosial yang bersifat intensif bisa membantu lansia untuk menguatkan gagasan yang dimiliki. Eksplorasi aplikasi praktisnya adalah lansia mencoba melakukan penggantian password media sosialnya dengan password yang lebih kuat dan aman, sesuai dengan apa yang telah didiskusikan bersama.

Tahap kelima, review dan evaluasi. Fasilitator membimbing dan memandu lansia dalam konstruksi pengetahuan dan melakukan review serta evaluasi. Ketika lansia mengkonstruksi pengetahuan, fasilitator harus tegas membuat pernyataan bagi lansia mengenai apa yang benar dan tepat dalam upaya mengamankan akun digitalnya.

Berikut contoh aktivitas pembelajaran literasi digital yang bisa digunakan oleh seorang fasilitator dalam mendampingi lansia dengan pendekatan konstruktivisme. Agar aktivitas efektif, satu fasilitator mendampingi kelompok lansia berisi 10 orang. Dari keempat pilar literasi digital penulis mengambil pilar keamanan digital sebagai contoh model pembelajaran literasi digital bagi lansia. Berikut ini contoh kegiatan pembelajarannya.

Pada tahap pendahuluan. Tujuan pembelajarannya adalah agar lansia mampu membuka pemahaman akan risiko lemahnya perlindungan data pribadi. Sarana yang dapat dipakai seperti video tentang kesaksian korban penipuan atau potongan berita mengenai korban penipuan digital. Dalam tahapan ini kegiatan pembelajarannya dapat berupa:

1. lansia menonton dan atau membaca berita mengenai korban penipuan digital;
2. Lansia menceritakan pengalaman diri sendiri atau lingkungan terdekatnya tentang kasus penipuan digital;
3. Lansia menceritakan hal-hal yang biasanya dilakukan ketika menerima konten atau informasi mencurigakan.

Melalui kegiatan ini, fasilitator dapat mengetahui tingkatan pengetahuan lansia terhadap masalah perlindungan data pribadi. Kesadaran lansia akan pentingnya melindungi data pribadi mulai terbuka.

Tahapan kedua adalah eksplorasi. Pada tahapan ini tujuannya adalah agar lansia mampu menciptakan kemampuan untuk mengeksplorasi dampak dari penipuan digital dan menghasilkan ide atau gagasan pencegahan penipuan digital. Kertas origami warna-warni atau *post-it* ukuran A4, dapat dipakai sebagai sarana eksplorasi lansia. Kegiatan yang bisa dilakukan para lansia untuk melakukan eksplorasi adalah sebagai berikut:

1. Lansia menganalisis kecenderungan orang menjadi korban dari penipuan digital;
2. Lansia melakukan hipotesis terkait ciri-ciri konten atau upaya penipuan digital;
3. Lansia mencatat ide/gagasan yang dipikirkan di dalam lembar kertas warna-warni;
4. Kertas origami warna-warni memiliki makna terkait ide tersebut
 - warna merah berarti ide tersebut merupakan konsep yang bagus atau ideal tapi membutuhkan usaha yang besar atau mahal,
 - warna kuning merupakan ide yang realistis namun butuh usaha keras atau sulit atau mahal,
 - warna hijau merupakan ide realistis atau praktis dengan usaha yang tidak sulit atau murah.

Setelah melakukan eksplorasi, lansia bisa masuk ke tahapan ketiga yaitu restrukturisasi. Dalam tahapan ini tujuannya adalah lansia mampu membagikan hasil pemikiran dan mendiskusikan ide atau gagasan yang baik dalam mencegah penipuan digital. Sarana yang bisa dipakai tiga lembar papan atau kertas putih besar untuk menempel kertas warna-warni. Para lansia pada tahapan ketiga ini bisa melakukan aktivitas sebagai berikut:

1. Lansia menempelkan kertas hasil gagasannya sesuai dengan kelompok warnanya.
2. Lansia mendiskusikan hasil pemikiran dan gagasan yang sudah tertempel di papan atau kertas besar dengan kelompok dan mengevaluasi bersama gagasan apa yang paling baik dalam mencegah penipuan digital;
3. Lansia juga mendiskusikan gagasan apa yang paling aplikatif dan praktis untuk mencegah terjadinya penipuan digital untuk dirinya dan keluarganya.

Selanjutnya pembelajaran literasi digital bagi lansia bisa masuk pada tahapan keempat, aplikasi. Pada tahapan ini tujuannya adalah agar lansia mampu menerapkan strategi yang baik, praktis dan aplikatif yang bisa digunakan untuk mencegah penipuan digital. Sarananya dapat menggunakan fasilitas telepon milik lansia sendiri. Aktivitas yang bisa dilakukan lansia adalah mereka mulai menerapkan upaya praktis dan aplikatif untuk mencegah penipuan digital, misalnya memperkuat kata kunci akun media sosial, *e-mail*, dan jika ada juga memperkuat kata kunci di *mobile banking*-nya.

Setelah aplikasi, lansia peserta pelatihan masuk pada tahapan kelima, *review* dan evaluasi. Tujuan tahapan terakhir ini adalah agar lansia mampu melakukan peninjauan kembali proses pembelajaran dan menarik makna dari pembelajaran literasi digital. Sarana yang dapat disediakan seperti kertas putih besar dan spidol. Pada tahapan terakhir ini lansia bisa melakukan *sharing* aktivitas pembelajarannya dengan tujuan melakukan *review* atau melihat kembali proses pembelajarannya dan mengevaluasi proses tersebut. Setelah *sharing*, dengan didampingi oleh fasilitator lansia dihadapkan mampu menemukan makna dari pembelajaran tersebut. Sehingga lansia terdorong untuk membagikan pengetahuan yang didapatnya untuk keluarga dan masyarakat sekitarnya.

5. KESIMPULAN

Fokus utama dalam pendekatan konstruktivisme adalah untuk membantu peserta didik mampu merekonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalamannya. Dalam kajian ini, peserta didik yang dimaksud adalah para lansia. Tujuan dari pembelajaran literasi digital dengan pendekatan konstruktivisme agar para lansia bisa percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, berani untuk menggunakan teknologi digital untuk tujuan yang positif, serta memiliki keterampilan dan pemahaman akan empat pilar literasi digital (*digital skills, digital ethics, digital culture, dan digital safety*) yang mumpuni. Untuk membangun rasa kepercayaan diri lansia

terkait pembelajaran literasi digital tentu bukanlah sesuatu hal yang mudah mengingat para lansia adalah para digital immigrant.

Harus dimengerti bahwa para lansia berjuang keras untuk bisa mengadopsi atau memakai teknologi digital. Oleh sebab itu, sebagai pendidik, fasilitator yang kreatif perlu untuk mengenal sikap dan perilaku masing-masing lansia. Dengan cara memberikan pujian, motivasi serta mendampingi lansia dengan kasih. Fasilitator perlu membangun hubungan yang baik dengan lansia dampingannya, supaya lansia juga tidak merasa malu, segan, atau takut untuk menyampaikan pendapatnya. Dengan cara yang demikian dapat dikatakan bahwa kehadiran fasilitator dalam model pembelajaran konstruktivisme adalah sebagai mediator dan fasilitator untuk membina dan mengarahkan lansia serta memberikan kesempatan kepadanya untuk mengeksplorasi keterampilannya secara mandiri dan dapat berkomunikasi di depan lansia-lansia lainnya tanpa ada rasa malu ataupun takut salah.

Lima tahapan rekonstruksi pemikiran dalam pendekatan konstruktivisme yaitu pendahuluan, eksplorasi, restrukturisasi, aplikasi, *review* dan evaluasi, dapat diaplikasikan dalam pembelajaran literasi digital bagi lansia. Saat ini lansia perlu didorong untuk menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat. Adanya kebutuhan untuk menguasai empat pilar literasi digital di era ini menciptakan tantangan sekaligus peluang terciptanya pendampingan-pendampingan kreatif dan bermakna bagi lansia belajar pengetahuan baru yang berguna bagi hidupnya. Dengan paradigma dan karakteristiknya, pendekatan konstruktivisme bisa digunakan dalam program pendampingan lansia belajar literasi digital seperti di program Tular Nalar - Akademi Digital Lansia MAFINDO.

Penelitian ini memiliki limitasi dalam menjangkau secara spesifik 3 penggolongan lansia, yaitu lansia mandiri (*independent elderly*), lansia semi mandiri (*semi-independent elderly*) serta lansia tidak mandiri (*dependent elderly*). Penelitian ini hanya melihat lansia secara umum. Sehingga peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji penelitian serupa dapat lebih mengeksplorasi kemungkinan pengaruh penggolongan lansia tersebut dalam pembelajaran literasi digital.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Masyarakat Antifitnah Indonesia (MAFINDO), Program Akademi Digital Lansia, Tular Nalar atas inspirasi dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2018). Permasalahan yang dialami lansia dalam menyesuaikan diri terhadap penguasaan tugas-tugas perkembangannya. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 91-106.
- Antara. (2023). *Mafindo luncurkan program Tular Nalar Akademi Lansia*. Retrieved from <https://babel.antaranews.com/berita/337815/mafindo-luncurkan-program-tular-nalar-akademi-lansia>. Diakses pada Tanggal 1 Mei 2023.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Sensus BPS*. Retrieved from <https://sensus.bps.go.id/main/index/sp2020#:~:text=Jumlah%20penduduk%20Indonesia%20pada%20tahun%202020%20adalah%20sebanyak%2070.203.917%20jiwa>. Diakses pada Tanggal 20 Mei 2023.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik penduduk lanjut usia 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Devamethia. G. (2019). Pengalaman lansia terlantar dalam menghadapi krisis psikososial tahap kedelapan ego integrity vs despair. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Fosnot. (1996). *Enquiring teachers. enquiring learners. a constructivist approach for teaching*. New York: Columbia University.
- Gustian, M., A., & Palmizal. (2021). Motivasi lansia pada aktivitas olahraga. *Jurnal Olahraga & Kesehatan Indonesia*, 2(1), 61-70.
- Handayani, S. P., Sari, P. R., & Wibisono. (2020). Literature review manfaat senam lansia terhadap kualitas hidup lansia. *Jurnal Berkala Ilmiah Mahasiswa Ilmu Keperawatan Indonesia*, 8(2), 48-55.
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. (3rd ed.) New York: McKay.
- Karli, H., & Yuliatiningsih, M. S. (2003). *Model-model pembelajaran*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Kurnia, L. (2021). *Seri modul literasi digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi 2021-2024*. Retrieved from <https://www.lspr.edu/lppm/wp-content/uploads/2021/06/Ringkasan-Eksekutif-Seri-Modul-Literasi-Digital-Japelidi.pdf>. Diakses pada Tanggal 12 Mei 2023.
- Media Indonesia. (2022). *Tular Nalar gelar rangkaian pelatihan digital bagi pemilih pemula dan lansia*. Retrieved from <https://mediaindonesia.com/humaniora/528412/tular-nalar-gelar-rangkaian-pelatihan-digital-bagi-pemilih-pemula-dan-lansia>. Diakses pada Tanggal 12 Mei 2023.
- Miransyah, B. A. (2020). Pondok Pesantren lansia di Jakarta. *Tugas Akhir Program Studi Arsitektur*. Universitas Persada Indonesia Y.A.I, Jakarta.

- Mudlofir, A., & Fatimatur, E., (2017). *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan teori belajar konstruktivisme melalui model PAKEM dalam permainan bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, *6*(1), 50–65.
- Pandji, D. (2012). *Menembus dunia lansia*. Jakarta: Gramedia
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. Retrieved from <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Diakses pada 2 Mei 2023.
- Priyani, R. (2017). Lansia yang bahagia di era internet. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 22-24 Agustus 2017
- Sariani, N.. (2023). *Pendidikan sepanjang hayat*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Sudjana, N (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, S. (2020). Industri konten digital dalam perspektif society 5.0. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, *22*(2), 175-191
- Suparno, P. (2001). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryadi., Kamil, M., Saepudin, A., Saripah, I., Yusmanto, & Hardiyanto, W. (2023). Model pembelajaran bagi lansia pada Pondok Pesantren di Indonesia. *Journal on Education*, *05*(04), 15525-15536
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- VOAIndonesia. (2023). *Akademi digital lansia, upaya Mafindo lawan penipuan digital dan hoaks*. Retrieved from <https://www.voaindonesia.com/a/akademi-digital-lansia-upaya-mafindo-lawan-penipuan-digital-dan-hoaks/6933098.html>. Diakses pada Tanggal 7 Mei 2023.
- WHO. (2018). *Ageing and health*. Retrieved from <http://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>. Diakses pada Tanggal 1 Mei 2023.
- Widodo, A. (2005). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: Bagaimanakah pembelajaran sains di sekolah? *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1-11 September 2005.
- Yasmin, M. (2008). *Paradigma pendidikan konstruktivisme*. Jakarta: GP Press.