



LAPORAN TUGAS AKHIR

SKEMA: RISET

**ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN
APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*) DI PUSKESMAS
PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU**

DISUSUN OLEH:

VINA FARIDA

NIM 21301095

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU

TAHUN 2025



LAPORAN TUGAS AKHIR

SKEMA: RISET

**ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN
APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*) DI PUSKESMAS
PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU**

**TUGAS AKHIR SKEMA RISET DIJADIKAN SEBAGAI SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KEPERAWATAN**

DISUSUN OLEH:

VINA FARIDA

NIM 21301095

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS KEPERAWATAN

INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU

TAHUN 2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Vina Farida
Nim : 21301095
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Keperawatan
Skema Tugas Akhir : Riset Penelitian
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru

Laporan Tugas Akhir ini telah disetujui oleh Pembimbing dan dapat dipertahankan dihadapan Tim Penguji laporan tugas akhir program studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru.

Pekanbaru, Februari 2025

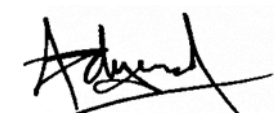
Pembimbing



Dr. Ezalina, S.Kep, Ns. M.Kes
NIDN 1015117201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Keperawatan



Ns. Fitri Dyna, M.Kep
NIDN 1001078102

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*) DI PUSKESMAS PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU

VINA FARIDA
21301095

Laporan tugas akhir ini telah diperiksa dan dipertahankan dihadapan Tim
penguji laporan tugas akhir program studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan
Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

Pekanbaru, Februari 2025

1. Ns. Ifon Drisposwana Putra, M.Kep Ketua Penguji
NIDN : 1022098804

2. Ns. Donny Hendra, M.Kep Anggota Penguji
NIDN : 1031088004

3. Dr. Ezalina, S.Kep Ns. M.Kes Pembimbing
NIDN : 1015117201

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keperawatan
Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

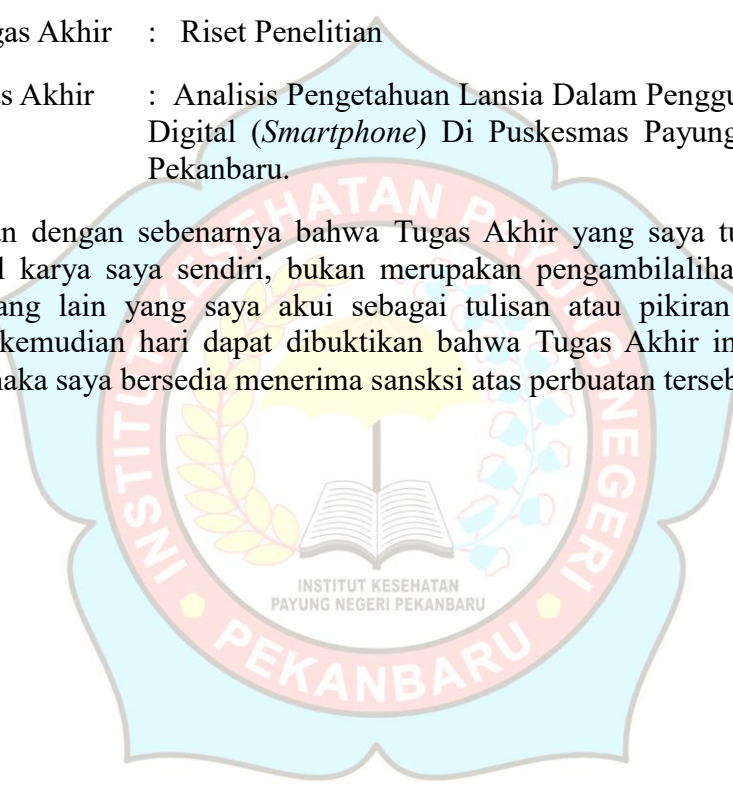


Ns. Wardah, M.Kep
NIDN. 1020068201

HALAMAN ORGINILITAS KARYA ILMIAH

Nama : Vina Farida
NIM : 21301095
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Keperawatan
Skema Tugas Akhir : Riset Penelitian
Judul Tugas Akhir : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



Pekanbaru, Februari 2025

Mahasiswa

Vina Farida
NIM 21301095

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
Penelitian, Januari 2025**

**Farida.V
21301095**

**Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital
(*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru**

Xiii + 37 Halaman + 7 Tabel + 1 Skema + 9 Lampiran

ABSTRAK

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin modern, kaum lansia kesulitan beradaptasi dengan teknologi terkini atau gagap teknologi (gaptek). Dari aspek kehidupan salah satunya lansia harus bisa beradaptasi menggunakan *smartphone* akibat dampak digitalisasi. Perubahan yang terjadi pada lansia tidak hanya mencakup psikis dan fisik, melainkan terdapat perubahan lain seperti kemampuan berpikir, persepsi dan kognitif yang kurang seiring bertambahnya usia. Tujuan penelitian untuk mengetahui analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*) di puskesmas payung sekaki kota pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif. Sampel dalam penelitian sebanyak 82 orang yang ditentukan dengan teknik *accidental sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari separuhnya yang menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) rendah sebanyak (72,0%) dibandingkan dengan yang menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) tinggi hampir separuhnya (28,0%). Demikian pula dengan pengetahuan lansia menunjukkan lebih dari separuhnya pengetahuan lansia pemula sebanyak (63,4%) di bandingkan dengan pengetahuan lansia ahli sebagian kecil sebanyak (20,7%). Disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital (*smartphone*) pada lansia memiliki nilai yang rendah karena kurangnya pengetahuan tentang teknologi digital.

Kata Kunci : *Pengetahuan lansia; Penggunaan aplikasi; smartphone*
Daftar Bacaan : 32 (2016 – 2024)

**BACHELOR OF NURSING PROGRAM, FACULTY OF NURSING
PAYUNG NEGERI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCE
Research, February 2025**

**Farida.V
21301095**

**Analysis of Elderly Knowledge in the Use of Digital Applications
(Smartphones) at the Payung Sekaki Health Center, Pekanbaru City**

Xiii + 37 Pages + 7 Tables + 1 Scheme + 9 Appendixes

ABSTRACT

In the midst of increasingly modern technological advances, the elderly have difficulty adapting to the latest technology or stuttering technology (gaptek). From the aspect of life, one of them is that the elderly must be able to adapt to using smartphones due to the impact of digitalization. Changes that occur in the elderly do not only include psychological and physical, but there are other changes such as lack of thinking, perception and cognitive abilities as they age. The purpose of the research is to find out the analysis of the knowledge of the elderly in the use of digital applications (smartphones) at the Pekanbaru City payung sekaki Health Center. This study is a quantitative research with a descriptive design. The sample in the study was 82 people who were determined by accidental sampling technique. The results showed that more than half of those who used low digital applications (smartphones) as much as (72.0%) compared to those who used high digital applications (smartphones) almost half (28.0%). Similarly, the knowledge of the elderly shows that more than half of the knowledge of the novice elderly (63.4%) compared to the knowledge of the elderly experts of a small percentage (20.7%). It was concluded that the use of digital applications (smartphones) in the elderly has a low value due to a lack of knowledge about digital technology.

Keywords : Knowledge of the elderly; Use of applications; Smartphone

References : 32 (2016 – 2024)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat, dan hidayah-Nya untuk penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini, yang diajukan guna untuk melengkapi dan memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Keperawatan di Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru dengan judul **“Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Payung Sekaki Kota Pekanbaru.”** Penulisan proposal penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*).

Pada kesempatan kali ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal penelitian ini, Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Deswinda, S. Kep, Ns. M.Kes selaku Ketua Ikes Payung Negeri Pekanbaru yang telah memberikan izin untuk terlaksananya penyusunan laporan akhir.
2. Ibu Ns. Wardah, M. Kep selaku Dekan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru.
3. Ibu Ns. Fitry Dyna, M. Kep selaku Ketua Program studi S1 Keperawatan Ikes Payung Negeri Pekanbaru
4. Ibu Dr. Ezalina, S.Kep, Ns. M. Kes selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukkan dalam penyusunan proposal penelitian ini.
5. Bapak Ns. Iton Driposwana Putra, M.Kep selaku penguji I yang telah memberikan kritik dan banyak saran dalam penulisan laporan akhir ini.
6. Bapak Ns. Donny Hendra, M.Kep selaku penguji II yang telah memberikan banyak masukkan dalam penulisan laporan akhir ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi S1 Keperawatan dan Staff di Ikes Payung Negeri Pekanbaru yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
8. Teristimewa yang tercinta dan tersayang di ucapan terima kasih kepada Bapak (Suparman) dan Mama (Kamelia), adik (Jafar, Fadil dan Alfi), yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan doa yang tiada hentinya.
9. Teman – teman seperjuangan Lidiya Hidayah Pelda dan Nunung sang Putri, Terima kasih untuk segala dukungan, motivasi, pengalaman waktu dan ilmu selama perkuliahan.
10. Teruntuk jodohku kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun untuk saat ini keberadaanmu tidak tahu dimana dan sedang menggenggam tangan siapa, penulis meyakini bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun itu caranya.
11. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

Akhirnya penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari segala pihak.

Pekanbaru, Februari 2025

VinaFarida
NIM 21301095

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ORGINILITAS KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK (BAHASA INDONESIA).....	v
ABSTRACT (BAHASA INGGRIS).....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	6
A. Tinjauan Teoritis.....	6
B. Penelitian Terkait.....	14
C. Kerangka Konsep	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	16
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	16
C. Populasi Sampel Dan Teknik Pengambilan Penelitian	17
D. Instrument Penelitian	19
E. Definisi Operasional.....	20
F. Etika Penelitian	21
G. Prosedur Pengumpulan Data	21
H. Teknik Pengumpulan Data	23

I. Analisa Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN	24
A. Analisa Univariat	24
BAB V PEMBAHASAN	30
A. Analisa Univariat	30
B. Keterbatasan Penelitian	35
BAB VI PENUTUPAN	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	42



DAFTAR SKEMA

Skema 1. 1 Kerangka Konsep	15
----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	17
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	20
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Lansia.....	24
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Aplikasi...	25
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pengetahuan Lansia	25
Tabel 4. 4 Analisis Soal Penggunaan Aplikasi.....	26
Tabel 4. 5 Analisis Soal Pengetahuan Lansia.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Pengambilan Data Awal
Lampiran 2	Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian KESBANGPOL
Lampiran 4	Surat Izin Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru
Lampiran 5	Lembar Permohonan Menjadi Responden
Lampiran 6	Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian
Lampiran 7	Instrument Penelitian
Lampiran 8	Surat Izin Penelitian dari Tempat Penelitian
Lampiran 9	Surat Balasan UPT Puskesmas Payung Sekaki
Lampiran 10	Rekapitulasi Pengumpulan Data : Tabel Master
Lampiran 11	Hasil SPSS
Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan Penelitian
Lampiran 13	Lembar Catatan Pembimbing/Konsultasi (Proposal)
Lampiran 14	Lembar Catatan Pembimbing/Konsultasi (Skripsi)
Lampiran 15	Surat Layak Etik
Lampiran 16	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jumlah populasi lansia diseluruh dunia terus meningkat sebanyak 1,4 miliar jiwa dengan usia rata-rata 60 tahun. Sedangkan populasi lansia di Indonesia kini mencapai 11,75% (sekitar 32 juta orang), jumlah tersebut naik 1,27% dibandingkan dengan tahun yang sebelumnya yang berjumlah 10,48% dan diprediksi akan meningkat mencapai 20-25% di tahun 2050 nanti (Handayani, *et al.*, 2023). Penuaan merupakan proses seumur hidup karena dimulai dari awal kehidupan hingga akhir kehidupan dan melewati tiga tahapan yaitu masa kanak-kanak, masa remaja atau dewasa, dan masa tua. Proses menua ini sendiri memiliki berbagai dampak bagi lansia baik dari aspek kehidupan, sosial, ekonomi, dan kesehatan (Kholifah, 2016).

Dari aspek kehidupan salah satunya lansia harus bisa beradaptasi menggunakan *smartphone* akibat dampak digitalisasi. Perubahan yang terjadi pada lansia tidak hanya mencakup psikis dan fisik, melainkan terdapat perubahan lain seperti kemampuan berpikir, persepsi, dan kognitif yang berkurang seiring bertambahnya usia (Siregar, 2019).

Semakin modern teknologi digunakan dalam proses komunikasi, maka semakin maju dan berkembang pula aspek kehidupan manusia, dimulai dari budaya, ekonomi, bahkan sampai pada hal-hal terkecil seperti pola komunikasi antar-individu. Kehadiran teknologi merupakan penanda dari kemajuan dalam proses komunikasi manusia. Tujuan teknologi dikembangkan memang untuk memudahkan manusia menjalani kehidupannya (Nasrullah, 2016).

Digitalisasi muncul sebagai trend baru dan Perkembangan teknologi menuntut setiap individu untuk beradaptasi dengan kehidupan yang serba digital. Digital immigrant, generasi lansia dilahirkan dalam konteks di mana media digital belum ada. Kemudian, mereka harus beralih ke dunia yang sepenuhnya digital. Kebiasaan dan budaya mereka berbeda secara signifikan. Media digital yang sering diakses oleh lansia adalah *whatsapp*, *faceboock* dan *youtube*. Berdasarkan observasi awal, dari hasil pretest kepada 100 orang Lansia untuk

kegiatan Akademi Digital Lansia menunjukkan presentase pengguna Whatsapp 85%, Facebook 65% dan Youtube 75% (Ni'matul Rohmah, 2024).

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi adalah salah satu yang perkembangannya sudah sangat pesat. Adapun terdapat tingkatan literasi seperti literasi tingkat pemula (kemampuan dasar memahami informasi yang sederhana), literasi tingkat dasar (kemampuan memahami informasi yang lebih kompleks), literasi tingkat ahli (kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber), dan literasi tingkat teladan (kemampuan untuk memanfaatkan informasi dalam memecahkan masalah). Teknologi informasi dan komunikasi banyak dimanfaatkan individu untuk memudahkan aktifitas sehari-hari. Media digital berbasis aplikasi *smartphone* dapat mempermudah dan menambah wawasan pengguna *smartphone*. Berdasarkan data statistik penduduk Lanjut Usia pada tahun 2023 sekitar 49,56% sudah menggunakan *smartphone* (Badan pusat statistik, 2023).

Di Indonesia, telah banyak penelitian yang mengkaji masalah literasi digital. Hampir semua penelitian literasi digital difokuskan pada remaja dan dewasa, yang merupakan penggunaan aktif *smartphone* terbanyak. Untuk penelitian literasi digital pada kalangan lansia masih cukup sedikit. Pada kenyataannya, kajian literasi digital pada kelompok lansia juga sangat dibutuhkan (Soyeon *et al.*, 2021). Media maya dan internet merupakan contoh perangkat teknologi yang mampu mengubah proses interaksi manusia secara signifikan dan merata. Namun dengan adanya teknologi tidak luput dari dampak negatif yang tidak jarang berakhir pada tindak kejahatan. Akibatnya, mereka menjadi korban hoak. Hoak bukanlah satu-satunya permasalahan yang dihadapi oleh kelompok lansia di ruang digital. Sebuah penelitian menyatakan bahwa hanya 35% orang melakukan *double-check* sebelum mengirim pesan dan hanya 16% menghindari berbagi informasi ketika sedang kelelahan (Meilinda *et al.*, 2019).

Adapun sebuah studi di Australia menunjukkan bahwa para lansia yang telah diberikan pembelajaran terkait dengan internet dalam hal media sosial dapat memanfaatkan internet untuk mengurangi rasa kesepian dan rasa terisolasi dari masyarakat. Bahkan hasil menunjukkan internet dapat meningkatkan kesehatan

serta potensi untuk hidup lebih lama bagi lansia. Namun kurangnya keterampilan dalam berperilaku *online* membuat lansia tidak siap dengan bahaya yang ada di dunia *online* (Meilinda *et al.*, 2019). Penelitian menunjukkan 20% pengguna lansia berhadapan dengan perangkat lunak berbahaya, 14% tertipu dengan hadiah palsu yang menarik lewat *online*, 12% telah menjadi korban penipuan *online*, melihat konten yang tidak pantas, atau berkomunikasi dengan orang asing yang berbahaya (Meilinda *et al.*, 2019).

Kelompok Lansia mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pendidikan untuk digitalisasi, karena belum semua lansia tersentuh literasi digital. Lansia harus diberikan edukasi literasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakter, dan cara belajar lansia. Dengan demikian, lansia akan mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan untuk dapat mengakses data. Melalui pembekalan literasi digital dan pemikiran kritis, lansia dapat memanfaatkan teknologi yang mudah dinikmati bersama generasi yang lebih muda (Lee *et al.*, 2024). Hasil penelitian (Love Frankie, 2024), menyatakan lansia yang menggunakan *smartphone* yang mengetahui dan paham dalam penggunaan *smartphone* didapatkan 19% terhindar dari penipuan digital (Ramadhan, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 orang lansia yang memiliki *smartphone* di Puskesmas Payung Sekaki didapatkan 3 orang sudah mampu menggunakan keterampilan literasi digital atau *smartphone* dengan ahli, sedangkan 7 orang lansia masih perlu pendampingan dalam penggunaan *smartphone*.

B. Rumusan Masalah

Di tengah kemajuan teknologi yang semakin modern, kaum lansia kesulitan beradaptasi dengan teknologi terkini atau gagap teknologi (gaptek). Itu sebabnya kelompok lansia perlu dibantu dengan literasi digital agar dapat memanfaatkan aplikasi digital dalam menjaga kesehatannya dan memudahkan aktivitas keseharian lansia. Lansia juga bisa menghadapi kendala dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi digital terkait dengan kesehatan seperti faktor usia, literasi digital, dan keterbatasan fisik dapat mempengaruhi kemampuan lansia.

Berdasarkan pembahasan masalah diatas maka rumusan masalah yang akan di angkat oleh peneliti adalah “Analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*) di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi gambaran keterampilan literasi digital tingkat pemula di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.
- b. Untuk mengidentifikasi gambaran keterampilan literasi digital tingkat dasar di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.
- c. Untuk mengidentifikasi gambaran keterampilan literasi digital tingkat ahli di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.
- d. Untuk mengidentifikasi gambaran keterampilan literasi digital tingkat teladan di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Tempat Penelitian

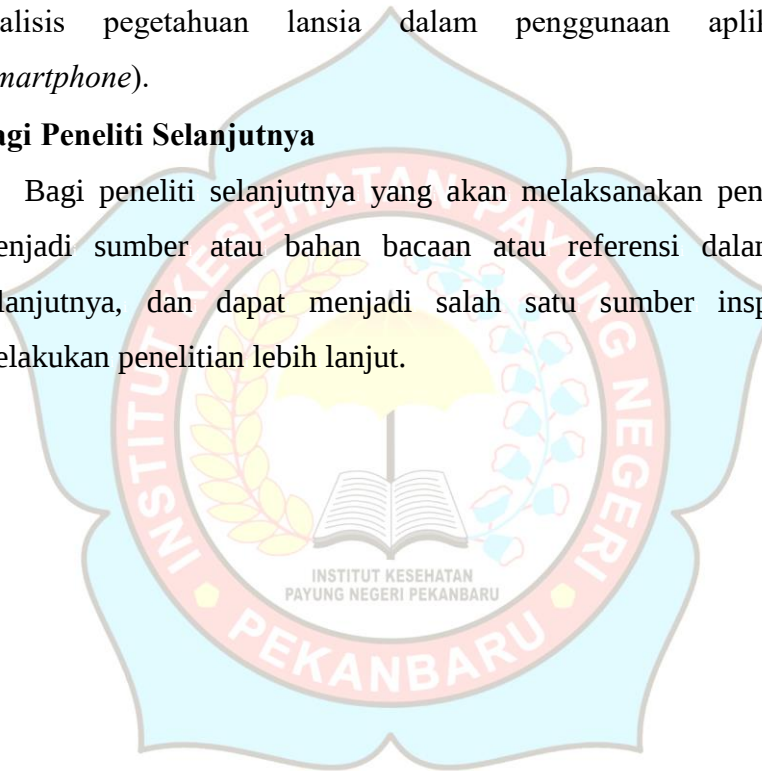
Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan informasi tambahan mengenai analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*) di puskesmas payung sekaki kota pekanbaru.

2. Bagi IKes Payung Negeri Pekanbaru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber dan bermanfaat bagi IKes Payung Negeri Pekanbaru dalam memahami analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*).

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dapat menjadi sumber atau bahan bacaan atau referensi dalam penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Lansia

a. Definisi Lansia

Lansia adalah orang yang yang berusia 60 tahun ke atas. Lansia dibagi menjadi tiga kategori yaitu pra-lansia yang berusia antara 60-69 tahun, lanjut usia (lansia) berumur 70-79 tahun, sedangkan lansia akhir berumur 80 tahun ke atas (Kemenkes, 2022). Lanjut usia atau yang sering disebut dengan lansia merupakan individu yang telah mencapai atau melewati tahap usia lanjut atau tua. Meskipun tidak ada batasan pasti untuk definisi lansia, umumnya mereka dianggap sebagai orang yang berusia 60 tahun keatas (Raudhoh & Pramudiani, 2021). Menua adalah proses sepanjang hidup, tidak hanya bisa dimulai dari suatu dari suatu waktu tertentu, tetapi dimulai sejak permulaan kehidupan. Menjadi tua merupakan proses alamiah, yang berarti seseorang akan melewati tiga tahap dalam kehidupannya yaitu masa anak, dewasa, dan tua (Mawaddah, 2020).

Perubahan-perubahan dalam proses “*aging*” atau penuaan merupakan masa ketika seorang individu berusaha untuk tetap menjalani hidup dengan bahagia melalui berbagai perubahan dalam hidup. Bukan berarti hal ini dikatakan sebagai “perubahan drastis” atau “kemunduran”. Lansia akan mengalami proses perubahan pada hidupnya, yaitu penuaan. Penuaan yang terjadi pada lansia tidak dapat dihindari, dimana penuaan tersebut mencakup perubahan biologis, psikologis, dan spiritual (Wisnusakti & Sriati, 2021). Secara biologis lansia akan mengalami proses penuaan, yang ditandai dengan penurunan fungsi daya tahan tubuh, sehingga rentan terkena penyakit hingga menyebabkan kematian (Setiorini, 2021). Oleh karena itu, lansia kerap disebut sebagai tahap akhir dari perjalanan dalam kehidupan manusia (Handayani *et al.*, 2020).

b. Batasan Lansia

Menurut WHO (*World Health Organization*) terdapat 4 kategori lanjut usia sebagai berikut :

- 1) *Middle age* (usia pertengahan 45-59 tahun)
- 2) *Elderly* (lanjut usia 60-74 tahun)
- 3) *Old* (lanjut usia tua 75-90 tahun)
- 4) *Very old* (usia sangat tua lebih dari 90 tahun).

c. Tipe Lansia

Menurut buku Ratnawati (2021) tipe lansia yang sering muncul antara lain:

- 1) Tipe arif bijaksana: lansia ini kaya dengan hikmah pengalaman, menyesuaikan diri dengan perubahan zaman, mempunyai kesibukan, bersikap ramah, rendah hati, sederhana, dermawan, memenuhi undangan, dan menjadi panutan.
- 2) Tipe mandiri: lansia ini senang mengganti kegiatan yang baru, selektif dalam mencari pekerjaan dan teman pergaulan, serta memenuhi undangan.
- 3) Tipe tidak puas: lansia yang selalu mengalami konflik lahir batin, menentang proses penuaan, yang menyebabkan kehilangan kecantikan, kehilangan daya tarik jasmani, kehilangan kekuasaan, status, teman, yang disayangi, pemarah, tidak sabar, mudah tersinggung, menuntut, sulit dilayani, dan pengkritik.
- 4) Tipe pasrah: lansia yang selalu menerima dan menunggu nasib baik, mempunyai konsep habis “habis gelap datang terang”, mengikuti kegiatan beribadah, ringan kaki, pekerjaan apa saja yang dilakukan.
- 5) Tipe bingung: lansia yang kagetan, kehilangan kepribadian, mengasingkan diri, merasa minder, menyesal, pasif, acuh tak acuh.

d. Tugas Perkembangan Lansia

Sebagian besar tugas perkembangan lansia lebih banyak berkaitan dengan kehidupan pribadi seseorang daripada kehidupan orang lain. Adapun tugas perkembangan lansia dalam buku Hurlock yaitu:

- 1) Menyesuaikan diri dengan menurunnya kekuatan fisik dan kesehatan.
- 2) Membentuk hubungan baik dengan orang-orang yang seusianya.
- 3) Menyesuaikan diri dengan peran sosial secara luwes.
- 4) Mempersiapkan diri untuk kondisi yang menurun.
- 5) Melakukan penyesuaian terhadap kehidupan sosial yang santai.
- 6) Mempersiapkan diri untuk kematian dan kematian pasangannya.
- 7) Menerima dirinya sebagai seorang yang usia lanjut (Hendriani, 2022).

e. Masalah Umum Yang Terjadi Pada Lansia

Terdapat beberapa masalah umum yang sering dihadapi oleh lansia sebagai berikut:

1) Penyakit kronis

Contoh penyakit kronis pada lansia yaitu diabetes mellitus, hipertensi, stroke, kolesterol tinggi, dan penyakit paru obstruktif kronis (PPOK).

2) Kekurangan nutrisi

Lansia dapat mengalami masalah pemenuhan nutrisi karena penurunan fungsi gigi, serta berkurangnya kemampuan indera pengecap dan penciuman.

3) Gangguan psikolog

Masalah psikologis yang sering dialami oleh lansia, seperti depresi, kecemasan, stress, sulit tidur, serta rendahnya rasa kasih sayang terhadap diri sendiri (*self-compassion*), biasanya terkait dengan proses penuaan.

4) Kesepian

Lansia sering merasa kesepian karena kehilangan pasangan dan perubahan peran dalam hidup (Lumowa & Rayanti, 2024).

2. Literasi Digital

a. Definisi Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, menganalisa, menilai, dan menggunakan informasi yang diperoleh dan beredar dalam bentuk digital. Selain itu pentingnya memahami konten digital secara kritis dengan menyaring informasi, menilai kebenaran atau keandalan informasi (Douglas Kellner, 2022). Biasanya digital literasi selalu cenderung terhadap hal-hal yang terkait dengan keterampilan dan selalu fokus pada aspek kognitif dan aspek sosial dalam dunia digital. Literasi digital juga salah satu respon positif terhadap perkembangan teknologi dalam menggunakan media untuk mendukung seluruh masyarakat untuk memiliki kemampuan membaca serta untuk meningkatkan minat dan keinginan masyarakat untuk mewujudkan budaya baca sebagai jembatan pengetahuan. Literasi kini mengalami berbagai perkembangan, sehingga literasi sering digunakan diberbagai bidang. Perkembangan literasi menjadikan literasi sebagai kompetensi wajib setiap individu dan mulai diperkenalkan kepada masyarakat guna meningkatkan kualitas hidupnya. Kemampuan literasi dapat membantu lansia dalam menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan informasi seperti membaca, menulis, akses, dan pemecahan masalah yang dibutuhkan sehari-hari (Ginting, 2020).

Literasi digital adalah proses yang menggabungkan literasi pengetahuan, literasi internet, literasi web, dan literasi digital. Setiap langkah dalam proses ini sangatlah penting dan semuanya harus digunakan bersama-sama untuk mencapai digitalisasi. Literasi digital juga harus mampu berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi secara

efektif, berkolaborasi dengan pihak lain dan memperhatikan keamanan elektronik dan konteks sosial budaya. Kemajuan teknologi digital ini dapat berdampak positif tergantung pada pemahaman penggunaannya terhadap kemajuan teknologi digital ini. Perkembangan literasi digital ini menjadi suatu keharusan karena perkembangan teknologi digital yang sangat pesat (Hildawati *et al.*, 2024).

b. Komponen Literasi Digital

Beetham (Muslim & Indrajit, 2020) mengidentifikasi tujuh komponen literasi digital, antara lain:

- 1) *Information literacy* mengacu pada keberhasilan pencarian, evaluasi, dan penggunaan informasi.
- 2) *Digital scholarship* melibatkan partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menggunakan media digital sebagai sumber data.
- 3) *Learning skills* adalah pembelajaran efektif dari banyak teknologi dengan fungsionalitas penuh untuk kegiatan pembelajaran formal dan santai.
- 4) *ICT (Information and communication Technology) literacy* disebut juga literasi teknologi informasi dan komunikasi, berfokus pada cara menerima, mengadaptasi, dan menggunakan perangkat digital dan media berbasis TIK, termasuk aplikasi dan layanan.
- 5) *Career dan identity management* mengacu pada metode pengelolaan identitas online.
- 6) *Communication and collaboration* merupakan salah satu bentuk partisipasi aktif dalam pembelajaran dan penelitian dengan menggunakan jaringan digital.
- 7) *Media literacy* mencakup keterampilan membaca kritis serta komunikasi akademis dan profesional yang kreatif di beberapa media.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital (Naufal, 2021):

- 1) Keterampilan fungsional dan keterampilan teknis diperlukan untuk mahir menggunakan berbagai teknologi digital. Kemampuan untuk memodifikasi keterampilan ini untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru merupakan komponen kunci dari pengembangan keterampilan fungsional.
- 2) Komunikasi dan interaksi, percakapan, dan membangun ide satu sama lain adalah semua bentuk komunikasi dan kontak yang berkontribusi pada saling pengertian. Kapasitas untuk bekerja sama mencakup bekerja sama dengan baik dengan orang lain untuk bersama-sama menciptakan makna dan pengetahuan. Hal ini sejalan dengan tujuan literasi digital bagi generasi muda maupun generasi tua yang menekankan penggunaan teknologi secara kolaboratif dan potensinya untuk meningkatkan aktivitas kolaboratif.
- 3) Berpikir kritis adalah proses memodifikasi, memeriksa dan mencerna data informasi atau gagasan yang disajikan guna mencermati makna dan menghasikan wawasan. Karena komponen literasi digital juga mencakup keterampilan penalaran untuk berinteraksi dan mengevaluasi materi digital.

d. Manfaat Dan Tujuan Literasi Digital

Adapun setelah kita memahami pengertian literasi digital, hal ini tentunya kita sudah gambaran mengenai tujuan literasi digital, adapun tujuan literasi digital itu sendiri ialah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan budaya penggunaan teknologi secara sehat.
- 2) Menumbuhkan dan mengembangkan budaya rasa ingin tahu dan membaca melalui teknologi.

- 3) Meningkatkan pengetahuan secara cepat dan update dengan cara membaca segala macam informasi melalui media digital.
- 4) Meningkatkan pemahaman seseorang didalam mengambil inti sari dari suatu berita *online*.
- 5) Meningkatkan informasi secara update dan cepat.
- 6) Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang di media *online*.
- 7) Memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis dari sumber *online*.

Selain beberapa tujuan yang dijabarkan diatas, adapun manfaat dari literasi digital sebagai berikut:

- 1) Menghemat waktu. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.
- 2) Belajar lebih cepat. Pada kasus ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.
- 3) Menghemat uang. Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.
- 4) Membuat lebih aman. Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka

akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

- 5) Selalu memperoleh informasi terkini. Kehadiran apps semakin terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.
- 6) Selalu terhubung. Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.
- 7) Membuat keputusan yang lebih baik. Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai. Secara umum, informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.
- 8) Dapat membuat anda bekerja. Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.
- 9) Mempengaruhi dunia. Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial.

e. Instrument Aplikasi Digital (*Smartphone*)

Instrumen penelitian menggunakan format keterampilan literasi digital (Greenstein, 2012). Terdiri dari 6 kategori yaitu menemukan informasi, menggunakan berbagai sumber, memilih sumber informasi yang relevan, mengevaluasi informasi dari sumber, mempertimbangkan sumber dan efek pesan, serta menggunakan untuk menghasilkan karya asli. Setiap kategori mempunyai rubrik penilaian dengan skor 1-4. Hasil akhir skor dinilai dengan 5-10 (keterampilan literasi digital pemula), 11-15 (keterampilan literasi digital dasar), 16-20 (keterampilan literasi digital ahli), 20-24 (keterampilan literasi digital teladan).

B. Penelitian Terkait

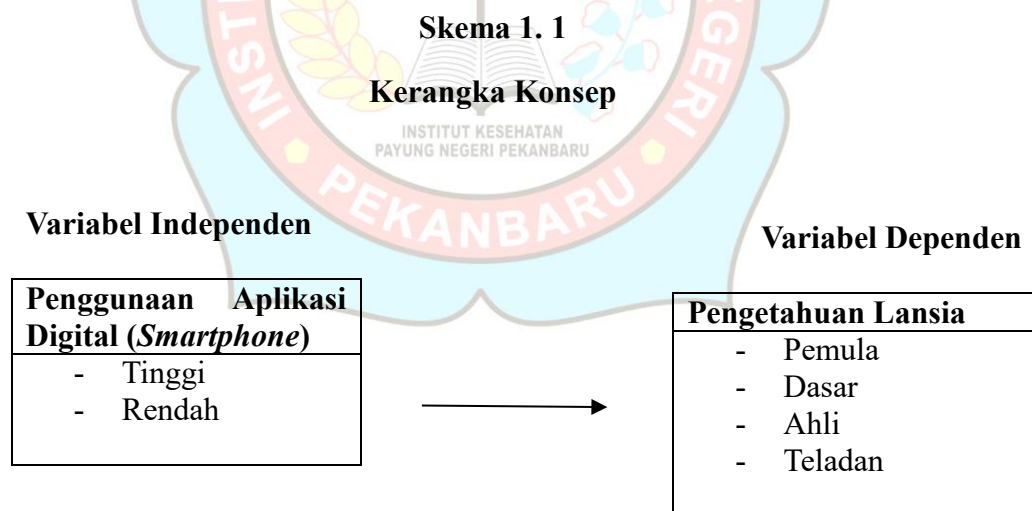
- 1) Penelitian (Lee *et al.*, 2024) tentang “Penggunaan Teknologi Kesehatan Digital di Kalangan Lansia”. Hasil penelitian didapatkan 505 responden menyelesaikan survei, dengan 153 (30,3%) diidentifikasi sebagai lansia pra-lemah atau lemah dan 352 (69,7%) sebagai lansia sehat. Responden pra-lemah atau lemah lebih sering menggunakan media sosial daripada responden yang sehat (Lee *et al.*, 2024).
- 2) Penelitian (Sarbani *et al.*, 2024) tentang “Literasi Digital, Lansia, dan Konstruktivisme: Pendekatan Pembelajaran untuk Meningkatkan Resiliensi Para Imigran Digital”. Lansia di tahun 2023 ini menghadapi perkembangan teknologi digital, internet, media sosial dan teknologi mobile. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi pustaka, dengan sumber data melalui tahapan. Hasil menunjukkan lansia yang berusia 65 ke atas jarang dijumpai aktif di tempat umum. Sebab pada umumnya diusia tersebut lansia sudah tidak produktif lagi seperti dulu saat dibawah usia 65 tahun. Dikarenakan staminanya berkurang, tidak ada kesempatan, rasa malas, dan sebagian lansia kebanyakan menjauh dari aktivitas fisik. Tujuan dari studi ini 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 yang mumpuni (Sarbani et al., 2024).

- 3) Penelitian (Nisa et al., 2023) tentang “Literasi Digital Lansia Pada Aspek *Digital Skill* dan *Digital Safety*”. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital lansia berada pada tingkat rendah hingga sedang untuk keterampilan digital, dan rendah untuk keselamatan digital (Nisa et al., 2023).

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah turunan dari kerangka teori yang telah disusun sebelumnya dalam telaah pustaka. Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel, yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian menyusun teorinya sendiri yang akan digunakan sebagai landasan untuk penelitiannya (Anggreni, 2022).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sendiri merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungan. Tujuan dari penelitian kuantitatif ini sendiri yaitu untuk mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan hipotesis yang berkaitan dengan alam (Masturoh, 2018). Desain dari penelitian ini adalah deskriptif yaitu untuk mengetahui gambaran masing masing variabel.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru. Alasan meneliti dilokasi ini karena berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru menyatakan bahwa Puskesmas Payung Sekaki memiliki jumlah lansia terbanyak di Kota Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian telah dimulai bulan Agustus 2024 sampai bulan Desember 2024. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Uraian kegiatan	Agts	Sept	Okt	Nov	Des
1	Persiapan (pengajuan judul Tugas Akhir)					
2	Pembuatan proposal					
3	Seminar proposal Tugas Akhir					
4	Pelaksanaan dan pengumpulan data					
5	Pengolahan data (analisis data)					
6	Penyusunan laporan Tugas Akhir					
7	Presentasi/seminar hasil Tugas Akhir					

C. Populasi Sampel Dan Teknik Pengambilan Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah suatu kelompok atau kumpulan subjek atau objek yang akan diterapkan generalisasi hasil penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh lansia yang menggunakan *smartphone* di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru dengan jumlah kunjungan rata-rata perbulan sebanyak 540 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek penelitian dan dianggap mewakili populasi. Pada penelitian ini pengambilan sampel dapat dilakukan dengan menggunakan rumus estimasi proporsi yang disesuaikan dengan penelitian *crosssectional*.

$$n = \frac{Z^2_{1-\alpha/2} P(1 - P)N}{d^2(N - 1)Z^2_{1-\alpha/2} P(1 - P)}$$

Keterangan:

- n = Besar sampel
 $Z^2_{1-\alpha/2}$ = Nilai Z pada derajat kemaknaan (biasanya 95% = 1,96)
 P = Proporsi sifat tertentu yang diperkirakan terjadi pada N (0,5)
 d = Standar deviasi 0,10
 N = Besar populasi

Dengan menggunakan rumus diatas, didapatkan sampel pada penelitian ini sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{Z^2_{1-\alpha/2} P(1-P)N}{d^2(N-1)Z^2_{1-\alpha/2} P(1-P)} \\
 n &= \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)540}{(0,10)^2(540-1) + 1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)} \\
 n &= \frac{3,84 \cdot (0,25)540}{0,01 \cdot 539 + 3,84 \cdot 0,25} \\
 n &= \frac{518,4}{5,39 + 0,96} \\
 n &= \frac{518,4}{6,35} \\
 n &= 81,63 \\
 n &= 82
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas, maka besar sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 82 orang lansia.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* merupakan cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Hardani *et al.*, 2020). Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *accidental sampling* yaitu cara penarikan sampel dimana pengambilan sampel secara

acak didasarkan pada orang-orang yang kebetulan ditemui peneliti secara *accidental*, dimana sampel tersebut memenuhi karakteristik populasi atau cocok sebagai sumber data.

Kriteria inklusi:

- 1) Lansia yang berusia 60 tahun keatas
- 2) Bersedia menjadi responden
- 3) Dapat berkomunikasi dengan baik
- 4) Lansia yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi digital (*smartphone*)

Kriteria eksklusi:

- 1) Lansia yang tidak memiliki *smartphone*
- 2) Tidak dapat memahami pertanyaan kuesioner

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan format keterampilan literasi digital (Greenstein, 2012). Terdiri dari 6 kategori yaitu menemukan informasi, menggunakan berbagai sumber, memilih sumber informasi yang relevan, mengevaluasi informasi dari sumber, mempertimbangkan sumber dan efek pesan, serta menggunakan untuk menghasilkan karya asli. Setiap kategori mempunyai rubrik penilaian dengan skor 1-4. Hasil akhir skor dinilai dengan 5-10 (keterampilan literasi digital pemula), 11-15 (keterampilan literasi digital dasar), 16-20 (keterampilan literasi digital ahli), 20-24 (keterampilan literasi digital teladan).

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud dan apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Variabel-variabel yang akan diteliti yaitu:

Tabel 3. 2

Definisi Operasional

No	Variabel	Defenisi operasional	Alat ukur	Hasil Ukur	Skala ukur
1	Independen: Penggunaan aplikasi digital (<i>smartphone</i>)	Penggunaan aplikasi digital (<i>smartphone</i>) dapat diartikan sebagai aktivitas individu dalam menggunakan perangkat lunak atau program yang terdapat pada <i>smartphone</i>	Kuesioner MDPQ-16	1. Penggunaan aplikasi tinggi $\geq$, mean (37,7) 2. Pengetahuan Rendah $<$, mean (37,7)	Ordinal
2	Dependen: Pengetahuan lansia	Pengetahuan lansia dapat diartikan sebagai informasi, pemahaman, dan kesadaran lansia mengenai beberapa aspek kehidupan	Kuesioner keterampilan aplikasi digital (<i>smartphone</i>)	1. Skor 5-10 (kemampuan pemula) 2. Skor 11-15 (kemampuan dasar) 3. Skor 16-20 (kemampuan ahli) 4. Skor 21-24 (kemampuan teladan)	Ordinal

F. Etika Penelitian

Setiap penelitian kesehatan yang mengikut sertakan manusia sebagai subjek penelitian wajib didasarkan pada tiga prinsip etik sebagai berikut (Haryani & Setiyobroto, 2022):

1) *Respect for persons (other)*

Hal ini bertujuan menghormati otonomi untuk mengambil keputusan mandiri (*self determination*) dan melindungi kelompok-kelompok dependen (tergantung) atau rentan (*vulnerable*) dari penyalahgunaan (*harm and abuse*).

2) *Beneficience and Non Maleficence*

Prinsip berbuat baik, memberikan manfaat yang maksimal dan risiko yang minimal.

3) Prinsip etika keadilan (*Justice*)

Prinsip ini menekankan setiap orang layak mendapatkan sesuatu sesuai dengan haknya menyangkut keadilan distributif dan pembagian yang seimbang (*equitable*).

G. Prosedur Pengumpulan Data

1. Tahap persiapan

- a. Peneliti mengurus surat izin penelitian yang dibuat oleh kampus Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru setelah proposal penelitian disetujui oleh pembimbing dan koordinator skripsi, dengan nomor surat 648/IKes PN/F.Kep/02/X/2024.
- b. Setelah mendapatkan surat izin dari Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru, selanjutnya peneliti mengurus surat izin penelitian yang dibuat oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.
- c. Peneliti telah mendapatkan surat izin dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan diserahkan ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru.

- d. Peneliti telah mendapatkan surat izin dan rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru dan akan diserahkan ke Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru.
- e. Setelah surat penelitian disetujui oleh puskesmas, peneliti akan mempersiapkan *informed consent* dan kuesioner yang akan digunakan pada penelitian, yaitu kuesioner keterampilan aplikasi digital (*smartphone*).
- f. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji etik terlebih dahulu yang dilakukan di komite etik penelitian (KEPK) Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru.
- g. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji etik terlebih dahulu yang dilakukan di komite etik penelitian (KEPK) Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru dengan nomor surat 053/IKes PN/KEPK/XII/2024.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan cara:

- a. Peneliti mengambil data dari pihak Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.
- b. Peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian dan menanyakan identitas lansianya.
- c. Peneliti meminta responden untuk menyetujui pernyataan menjadi responden (*informed consent*) jika responden bersedia.
- d. Setelah mengisi lembar persetujuan, peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner dan responden diminta untuk mengisi kuesioner yang dibagikan. Responden juga dibantu oleh peneliti untuk mengisi kuesioner tersebut.
- e. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada responden atas partisipasinya.
- f. Setelah penelitian selesai peneliti meminta surat balasan dari Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

3. Tahap akhir

Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti melakukan analisa dengan menggunakan uji statistik yang sesuai dengan data, selanjutnya diakhiri dengan menyusun laporan hasil dan penyajian hasil penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

- a. *Editing*, setelah kuesioner selesai diisi kemudian dikumpulkan langsung oleh peneliti selanjutnya diperiksa kelengkapan data apakah data dapat dibaca atau tidak, dan kelengkapan isian. Jika isian belum lengkap responden diminta untuk melengkapi lembar kuesioner pada saat itu juga.
- b. *Coding*, untuk mempermudah peneliti dalam menggumpulkan data, peneliti memberi kode berupa angka pada lembar kuesioner.
- c. *Entry*, setelah data dikumpulkan kemudian data dimasukan untuk selanjutnya diolah kedalam analisa data.
- d. *Cleaning*, data yang sudah ada diperiksa kembali kelengkapan nya, jika data yang dimasukan ternyata tidak lengkap, maka sampel dianggap gugur dan diambil sampel baru.
- e. *Processing*, peneliti menggunakan bantuan komputer untuk mempermudah dalam pengelompokan data kedalam variabel yang sesuai (Notoadmojo, 2012).

I. Analisa Data

Analisa dapat dilakukan dalam seluruh kegiatan penelitian baik penelitian yang bersifat kualitatif maupun yang bersifat kuantitatif. Analisa data ini bertujuan untuk memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep, serta mengembangkan hipotesis dan teori baru (Hardani *et al.*, 2020).

1. Analisis univariat

Analisa data univariat digunakan untuk mengetahui gambaran presentasi masing-masing variabel yaitu variabel pengetahuan lansia dan variabel dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk menjabarkan setiap variabel yang diteliti secara terpisah dengan membuat tabel distribusi frekuensi dari setiap variabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru pada tanggal 16 – 30 Desember tahun 2024, tentang “Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru” dengan jumlah responden sebanyak 82 orang lansia. Data diolah dengan menggunakan analisis univariat yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

A. Analisa Univariat

1. Data Umum

Data analisis univariat tentang karakteristik responden dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Lansia Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru (N=82)

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Usia		
	60-74 (elderly)	80	97.6 %
	>75 (Old)	2	2.4 %
	Total	82	100%
2	Jenis Kelamin		
	Perempuan	52	63.4 %
	Laki-Laki	30	36.6 %
	Total	82	100%
3	Pendidikan		
	SD	13	15.9 %
	SMP	11	13.4 %
	SMA	58	70.7 %
	Total	82	100%

Sumber: Analisa data primer, 2025

Tabel 4.1 menunjukkan dari 82 responden didapatkan usia hampir seluruhnya (97,6%) berada pada rentang 60-74 (*Elderly*) sebanyak 80 orang, lebih dari separuhnya (63,4%) berjenis kelamin perempuan yaitu 52 orang, untuk pendidikan lebih banyak berpendidikan SMA (70,7%) yaitu 58 orang.

2. Data Khusus

Tabel 4. 2

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) (N=82)

NO	Penggunaan Aplikasi Digital (<i>Smartphone</i>)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Penggunaan Aplikasi Digital (<i>Smartphone</i>)		
	Tinggi	23	28 %
	Rendah	59	72 %
	Total	82	100%

Sumber: Analisa data primer, 2025

Tabel 4.2 menunjukkan lebih dari separuhnya (72%) responden yang menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) rendah sebanyak 59 orang.

Tabel 4. 3

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pengetahuan Lansia (N=82)

No	Pengetahuan Lansia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Pengetahuan Lansia		
	Pemula	52	63,4 %
	Dasar	13	15,9 %
	Ahli	17	20,7 %
	Total	82	100%

Sumber: Analisa data primer, 2025

Tabel 4.3 menunjukkan lebih dari separuhnya (63,4 %) responden memiliki pengetahuan lansia pemula sebanyak 52 orang.

3. Analisis Soal

Tabel 4. 4

Analisis Soal Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) (N=82)

No	Penggunaan Aplikasi Digital (smartphone)	Mean	SD	Tanggapan terhadap pertanyaan				
				Tidak pernah mencoba f (%)	Tidak sama sekali f (%)	Tidak terlalu mudah f (%)	Agak mudah f (%)	Sangat muda f (%)
1.	Menghidupkan dan mematikan perangkat	3.60	.799	-	3 (3.7)	40 (48.8)	26 (31.7)	13 (15.9)
2.	Mengisi daya perangkat saat baterai lemah	3.50	.820	-	6 (7.3)	40 (48.8)	25 (30.5)	11 (13.4)
3.	Menavigasi menu pada layar menggunakan layar sentuh	3.52	.820	-	5 (6.1)	41 (50)	24 (29.3)	12 (14.6)
4.	Menyesaikan volume perangkat	3.48	.773	-	4 (4.9)	45 (54.9)	23 (28)	10 (12.2)
5.	Hubungkan ke jaringan wifi	2.93	1.205	10 (12.2)	22 (26.8)	24 (29.3)	16 (19.5)	10 (12.2)
6.	Buka email	1.70	.622	30 (36.6)	49 (59.8)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
7.	Kirim email	1.70	.622	30 (36.6)	49 (59.8)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
8.	Melihat gambar yang dikirim melalui whatsapp	2.27	1.134	22 (26.8)	35 (42.7)	9 (11)	13 (15.9)	3 (3.7)
9.	Mengirim pesan melalui facebook	2.27	1.134	22 (26.8)	35 (42.7)	9 (11)	13 (15.9)	3 (3.7)
10.	Menggunakan pesan instan (misalnya, AIM, Yahoo messenger, MSN messenger)	1.70	.622	30 (36.6)	49 (59.8)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
11.	Menggunakan pesan video (misalnya, Skype, Google Hangout, Face time)	1.70	.622	30 (36.6)	49 (59.8)	1 (1.2)	2 (2.4)	-

12.	Mentransfer informasi file (seperti, musik, gambar, dokumen) pada perangkat portabel saya ke komputer	1.71	.618	29 (35.4)	50 (61)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
13.	Mentransfer informasi file (seperti, musik, gambar, dokumen) di komputer saya ke perangkat portabel	1.71	.618	29 (35.4)	50 (61)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
14.	Menyimpan informasi dengan layanan yang memungkinkan saya melihat berkas saya dari mana saja (misalnya, dropbox, google drive, Microsoft onedrive)	1.70	.622	30 (36.6)	49 (59.8)	1 (1.2)	2 (2.4)	-
15.	Gunakan mesin pencari (misalnya, google bing)	2.40	1.052	17 (20.7)	31 (37.8)	20 (24.4)	12 (14.6)	2 (2.4)
16.	Cari informasi tentang sumber daya masyarakat setempat di internet	2.16	.881	19 (23.2)	38 (46.3)	18 (22)	7 (8.5)	-
17.	Menemukan informasi tentang hobi dan minat saya di internet	2.17	.886	19 (23.2)	37 (45.1)	19 (23.2)	7 (8.5)	-
18.	Cari informasi kesehatan di internet	2.30	.965	19 (23.2)	28 (34.1)	27 (32.9)	7 (8.5)	1 (1.2)
19.	Menonton film dan video di youtube	2.94	1.115	11 (13.4)	13 (15.9)	35 (42.7)	16 (19.5)	7 (8.5)
20.	Dengarkan musik	3.09	1.058	8 (9.8)	11 (13.4)	36 (43.9)	20 (24.4)	7 (8.5)
21.	Ambil gambar dan video	3.38	.826	2 (2.4)	4 (4.9)	45 (54.9)	23 (28)	8 (9.8)
22.	Mengatur kata sandi untuk mengunci/membuka kunci perangkat	3.07	1.028	4 (4.9)	20 (24.4)	32 (39)	18 (22)	8 (9.8)

23.	Hapus semua riwayat penelusuran internet dan file sementara	3.09	1.009	3 (3.7)	21 (25.6)	32 (39)	18 (22)	8 (9.8)
-----	---	------	-------	---------	-----------	---------	---------	---------

Sumber: Analisa data primer 2025

Berdasarkan tabel 4.4 dianalisis jawaban didapatkan hasil yaitu soal yang masih banyak dijawab tidak sama sekali atau tidak bisa melakukannya yaitu pada topik nomor 12 dan 13 (mentransfer informasi file dari perangkat portabel ke computer atau sebaliknya) 61%, pada nomor 10 dan 11(menggunakan pesan instan seperti yahoo, menggunakan pesan video) 59,8%, dan nomor 6 dan 7 (buka email, dan kirim email) 59,8%.

Tabel 4. 5
Analisis Soal Pengetahuan Lansia (N=82)

No	Pengetahuan Lansia	Mean	SD	Tanggapan Terhadap pertanyaan			
				Cukup f (%)	Cukup Baik f (%)	Baik f (%)	Sangat Baik f (%)
1.	Menemukan informasi	2.01	.809	23 (28)	38 (46.3)	18 (22)	3 (3.7)
2.	Menggunakan berbagai sumber informasi	1.89	.916	35 (42.7)	25 (30.5)	18 (22)	4 (4.9)
3.	Memilih sumber informasi	1.93	.798	26 (31.7)	39 (47.6)	14 (17.1)	3 (3.7)
4.	Mengevaluasi sumber informasi	1.85	.904	35 (42.7)	29 (35.4)	13 (15.9)	5 (6.1)
5.	Mempertimbangkan sumber dan efek pesan	2.18	.957	20 (24.4)	38 (46.3)	13 (15.9)	11 (13.4)
6.	Menggunakan informasi untuk menghasilkan karya asli	1.67	.957	49 (59.8)	17 (20.7)	10 (12.2)	6 (7.3)

Sumber: Analisa data primer 2025

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan soal yang masih banyak dijawab cukup yaitu pada topik nomor 6 (menggunakan informasi untuk karya asli) 59,8%. Kemudian pada topik nomor 2 (menggunakan berbagai sumber informasi) 42,7%.



BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV. Data tersebut dapat dijadikan acuan dan tolak ukur dalam melakukan pembahasan dan sebagai hasil akhir, dapat dilihat pada penjelesan sebagai berikut:

A. Analisa Univariat

1. Data Umum

a. Usia

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hampir seluruhnya responden (97,6%) berada pada rentang usia 60-74 tahun (*Elderly*) yaitu sebanyak 80 orang. Lanjut usia atau yang sering disebut dengan lansia merupakan individu yang telah mencapai atau melewati tahap usia lanjut atau tua. Penuaan merupakan proses seumur hidup karena dimulai dari awal kehidupan hingga akhir kehidupan dan melewati tiga tahapan yaitu masa kanak-kanak, masa remaja atau dewasa, dan masa tua. Proses menua ini sendiri memiliki berbagai dampak bagi lansia baik dari aspek kehidupan, sosial, ekonomi, dan kesehatan (Kholifah, 2016).

Dari aspek kehidupan salah satunya lansia harus bisa beradaptasi menggunakan *smartphone* akibat dampak digitalisasi. Perubahan yang terjadi pada lansia tidak hanya mencakup psikis dan fisik, melainkan terdapat perubahan lain seperti kemampuan berpikir, persepsi, dan kognitif yang berkurang seiring bertambahnya usia (Siregar, 2019).

Terdapat masih rendahnya persentase penggunaan internet di kalangan lansia, terutama dalam menggunakan teknologi baru (*smartphone*) berupa media sosial. Menurut Ashari (2018), terdapat hambatan yang dialami lansia saat menggunakan media sosial, seperti hambatan struktural berkaitan dengan fasilitas dan finansial lansia, hambatan intrapersonal berkaitan dengan psikis lansia, dan hambatan fungsional berkaitan dengan kondisi fisik dan biologis lansia.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Muljati & Iswardani, 2024) persentase lansia usia 60 tahun ke atas yang mengakses internet mencapai 88 % dengan responden 15 orang. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi lansia untuk mengenal, mempelajari, dan menguasai teknologi baru agar tetap bisa beraktivitas di lingkungannya, serta aktif dan produktif di masa tua (Priyani, 2017).

Menurut asumsi peneliti dijelaskan bahwa lansia sangat perlu mendapatkan pemahaman penggunaan aplikasi digital (*smartphone*) terhadap kemajuan teknologi digital ini.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan lebih dari separuhnya (63,4%) berjenis kelamin perempuan yaitu 52 orang dan berjenis kelamin laki-laki hampir separuhnya 30 orang (36,6%). Penggunaan *smartphone* pada perempuan terdapat presentase lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Pada umumnya perempuan menggunakan *smartphone* untuk dapat memudahkan berkomunikasi dengan keluarganya, membantu mengurangi rasa kesepian dan dapat meningkatkan kepercayaan diri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Muljati & Iswardani, 2024) didapatkan jenis kelamin perempuan sebanyak 11 responden (65 %). Perempuan dalam sampel data ini memiliki tingkat partisipasi yang lebih tinggi dalam pemanfaatan teknologi digital daripada laki-laki.

Menurut asumsi peneliti, lansia perempuan lebih banyak menggunakan *smartphone* karena dapat memudahkan mendapatkan informasi dengan cepat dan dapat bertukar pesan melalui aplikasi digital.

c. Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan pendidikan responden lebih dari separuhnya berpendidikan SMA (70,7%) yaitu 58 orang. pendidikan yang dicapai seseorang dapat berpengaruh dalam penggunaan *smartphone* dengan pengetahuan literasi digitalnya. Seseorang dengan tingkat pendidikan menengah atas biasanya akan memiliki pengetahuan tentang literasi digital yang lebih banyak, sehingga dengan adanya pengetahuan tersebut seseorang dapat memiliki kemampuan literasi digital yang berpengaruh bagi perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk memanusiakan manusia, dengan membentuk karakter sehingga menjadi pribadi yang berguna dan membawa perubahan-perubahan baru serta kelihatan lebih memiliki keunggulan budaya intelektual. Dengan kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini sangat mengakibatkan Pendidikan mudah mengakses semua pembelajaran (Mukodi, 2018).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Muljati & Iswardani, 2024) data presentase terbanyak yaitu responden yang berpendidikan SMA/SMK/MA sebesar 13 orang (76,5%). Tingkat literasi digital pada kelompok ini kemungkinan besar lebih tinggi dibandingkan kelompok lainnya.

Menurut asumsi peneliti, tingkat pendidikan berpengaruh terhadap literasi digital pada lansia. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin mudah responden menerima informasi yang diberikan. Seseorang dengan pengetahuan tinggi mereka memiliki kemampuan literasi digital.

2. Data Khusus

a. Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*)

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa lebih dari separuhnya responden penggunaan aplikasi digital yang rendah sebanyak 59 responden (72,0%) dan penggunaan aplikasi digital tinggi sebanyak 23 responden hampir separuhnya (28,0%). Media digital merupakan kebutuhan bagi setiap orang dalam masyarakat digital, tanpa memandang usia atau jenis kelamin, tetapi penelitian literasi digital penting karena hasil penggunaan aplikasi digital bervariasi tergantung pada bagaimana media digital digunakan (Jeong & Bae, 2022).

Aktivitas yang sering dilakukan pengguna internet lansia adalah mengakses media sosial. Melalui media sosial, para lansia dapat berinteraksi dengan teman dan keluarga sehingga mereka lebih rileks dan memiliki tingkat depresi lebih rendah. Manfaat lain media sosial adalah sebagai sumber informasi dan sebagai sarana interaksi sosial. Lansia sebagai digital *immigrant* yang lahir dalam situasi dimana belum ada media digital kemudian mereka berbondong-bondong untuk “dipaksa” pindah ke dunia digital sepenuhnya (Susilawaty et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Anjely et al., 2023) dengan judul gambaran intensitas penggunaan media social pada lansia di puskesmas payung sekaki kota pekanbaru diperoleh penggunaan media sosial yang digunakan oleh lansia sebanyak 61 responden (61,%).

Menurut Wuriyanti (2022) menyatakan bahwa penggunaan sosial media oleh lansia dalam kegiatan sehari-hari terbatas hanya untuk berkomunikasi. Berdasarkan penelitian Ashari (2018), yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan sosial media oleh lansia cenderung rendah. Kendala yang menyebabkan rendahnya intensitas

penggunaan melibatkan aspek intrapersonal, seperti perasaan kurang percaya diri dan ketakutan akan kesalahan. Kendala struktural, seperti biaya paket data internet yang tinggi, juga menjadi faktor pembatas dalam mengakses media sosial. Selain itu, kendala fungsional muncul akibat penurunan kondisi kesehatan lansia, seperti pandangan mata yang berair dan panas, serta kelelahan dan pegal pada tangan ketika menggunakan sosial media secara berlebihan (Ashari, 2018).

Dari hasil penelitian ini peneliti berasumsi lansia cenderung sulit menggunakan *smartphone* sehingga mengurangi perhatian lansia terhadap aplikasi digital sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi lansia dalam menggunakan aplikasi digital pada *smartphone*. Hal ini didukung oleh analisis soal didapatkan lebih dari separuhnya (66,7%) penggunaan aplikasi digital yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian dari peneliti menunjukkan lebih dari separuhnya (63,4 %) responden memiliki pengetahuan lansia pemula sebanyak 52 orang. Perkembangan teknologi informasi yang massif memudahkan orang menerima dan menyebarkan berita atau informasi. Aksesnya, orang dengan mudah menyebarkan berita yang diterima tanpa menyelesaikannya terlebih dahulu, padahal tidak semua berita benar adanya. Setiap berita atau informasi direkayasa dan tidak sesuai dengan kenyataan atau fakta yang ada (*hoaks/hoax*).

Menurut penelitian (Simarmata et al., 2019) berita *hoax* biasanya digunakan untuk menipu dan menggiring opini pembaca agar percaya terhadap sesuatu yang diberitakan. Informasi dalam berita palsu biasanya sudah direkayasa sedemikian rupa untuk tujuan tertentu sehingga bersifat menyesatkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Sugiharti & Endah, 2023) diperoleh hampir seluruhnya pengetahuan lansia rendah sebanyak (93,6%). Banyak lansia yang mengalami keterbatasan di ruang digital, sehingga lansia beresiko menjadi korban penipuan digital.

Menurut asumsi peneliti lansia sebagian besar pengetahuan lansia yang rendah karena lansia lebih mudah terpapar berita *hoax* dan kurangnya pemahaman menggunakan *smartphone* di era digitalisasi sekarang ini.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang dialami oleh peneliti saat melakukan penelitian ini adalah responden harus didampingi peneliti dalam mengisi kuesioner sehingga lansia dengan mudah menjawab kuesionernya.



BAB VI

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang “Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru” yang dilakukan dari Agustus – Desember 2024 dengan jumlah 82 responden dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian dari 59 responden, menunjukkan lebih dari separuhnya yang menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) rendah sebanyak (72,0%) dan yang menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) tinggi hampir separuhnya (28,0%) sebanyak 23 responden.
2. Hasil penelitian dari 52 responden, menunjukkan lebih dari separuhnya memiliki pengetahuan lansia pemula sebanyak (63,4 %) dan yang memiliki pengetahuan lansia ahli sebagian kecil (20,7%) sebanyak 17 responden.

B. Saran

1. Bagi Responden

Diharapkan Penelitian ini dapat memberikan masukan dan dijadikan sebagai informasi bagi lansia di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru tentang analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*).

2. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai salah satu bahan masukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman menggunakan aplikasi digital (*smartphone*) pada lansia.

3. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi pengetahuan dan pengembangan ilmu keperawatan terutama dalam memahami analisis pengetahuan lansia dalam penggunaan aplikasi digital (*smartphone*).

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dapat menjadi sumber atau bahan bacaan atau referensi dalam penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- Anjely, S., Aziz, A. R., & Lestari, W. (2023). Gambaran Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Lansia. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 6(2), 56–61. <https://doi.org/10.47539/jktp.v6i2.353>
- Ashari, R. G. (2018). Memahami Hambatan dan Cara Lansia Mempelajari Media Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(2), 155–170. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i2.1245>
- Azzahrawaani, Z., Riche Cynthia Johan, & Ardiansah. (2023). Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Literasi Pada Lansia dengan Menggunakan VOSviewer. *BACA: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 44(2), 125–140. <https://doi.org/10.55981/baca.2023.1679>
- Andarmayo, S. (2018). Laporan Akhir Ipteks Bagi Masyarakat (Ibm) Internal Tahun Anggaran 2017 / 2018.
- 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.
- Hildawati, H., Haryani, H., Umar, N., Suprayitno, D., & ... (2024). *Literasi Digital: Membangun Wawasan Cerdas dalam Era Digital terkini* (Issue April). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cu4CEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=peluang+inovatif+adaptasi+literasi+digital+tantangan+pendidik+era+digital&ots=HN6SjPT6i&sig=C4LoZFg3UCBjRHuDum4QmUU5MOs_i
- Jeong, J. H., & Bae, S. M. (2022). The Relationship Between Types of Smartphone Use, Digital Literacy, and Smartphone Addiction in the Elderly. *Psychiatry Investigation*, 19(10), 832–839. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0400>
- Kholifah, S. N. (2016). Keperawatan gerontik.
- Lee, H., Choi, J. Y., Kim, S. wook, Ko, K. P., Park, Y. S., Kim, K. J., Shin, J., Kim, C. O., Ko, M. J., Kang, S. J., & Kim, K. il. (2024). Digital Health Technology Use Among Older Adults: Exploring the Impact of Frailty on Utilization, Purpose, and Satisfaction in Korea. *Journal of Korean Medical Science*, 39(1), 1–11. <https://doi.org/10.3346/jkms.2024.39.e7>

- Lumowa, Y. R., & Rayanti, R. E. (2024). Pengaruh Usia Lanjut Terhadap Kesehatan Lansia. *Jurnal Keperawatan*, 16(1), 363-372
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. In Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK).
- Mawaddah, N., & Nurwidji, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Adaptasi Lansia Dengan Terapi Kelompok. *Jurnal Kesehatan Dr. Soebandi*, 8(1), 49-55.
- Meilinda, N., Murti, K., & Maulina, N. (2019). Literasi Media Digital Berbasis Individual Competence Framework Pada Anggota Majelis Taklim Kota Palembang Pengguna Whatsapp. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 154. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6806>
- Mukodi. (2018). Tela ' Ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), h 1468-1476.
- Musiin, & Indrajit, R. E. (2020). Literasi Digital Nusantara. Yogyakarta: ANDI.
- Nasrullah, Rulli. 2016. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Prenada Media Grup: Jakarta.
- Naufal, Haickal Attallah. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif* 1, no. 2: 199.
- Ni'matul Rohmah, N. (2024). Lansia Menyikapi Misinformasi: Bentuk, Strategi dan Upaya Penanggulangan Hoaks dalam Konteks Pemilu 2024 di Nusa Tenggara Barat. *Journal of Islamic Communication Studies (JICoS)*, 2(1), 20–32. <https://doi.org/10.15642/jicos.2024.2.1.20-32>
- Priyani, M. J. R. (2017). Lansia yang bahagia di era internet. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1, 299–306. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2344/1745>
- Ramadhan, V., Asriyanik, A., & Pambudi, A. (2024). IMPLEMENTASI ALGORITMA CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK UNTUK MENGIDENTIFIKASI BERITA HOAKS BERBAHASA INDONESIA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10945-10952.
- Raudhoh, S., & Pramudiani, D. (2021). "Lansia Asik, Lansia Aktif, Lansia Poduktif". *Medical Dedication (Medic): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat FKIK UNJA*, 4(1).

<https://doi.org/10.22437/medicaldedication.v4i1.13458>;

Ristiyana Puspita Sari, A., Sidauruk, S., Meiliawati, R., & Anggraeni, M. E. (2021). Development Of Digital Literacy Assessment Scale To Measure Student's Digital Literacy. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(02), 137–143. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i02.128>;

Roque, N. A., & Boot, W. R. (2018). A New Tool for Assessing Mobile Device Proficiency in Older Adults: The Mobile Device Proficiency Questionnaire. *Journal of Applied Gerontology*, 37(2), 131–156. <https://doi.org/10.1177/0733464816642582>;

Sarbani, Y. A., Mulyati, H., & Astuti, S. I. (2024). Literasi Digital, Lansia, dan Konstruktivisme. *Scriptura*, 14(1), 72–81. <https://doi.org/10.9744/scriptura.14.1.72-81>;

Setiorini, A. (2021). Kekuatan otot pada lansia. *Jurnal Kedokteran Universitas Lampung*, 5(1), 69–74. <https://doi.org/10.23960/jkunila5169-74>;

Siregar, R. G. (2019). Gangguan berpikir dimensia (pikun) pada lansia. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 183–187. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v3i2.3169>;

Simarmata, J., Iqbal, M., Hasibuan, M. S., Limbong, T., & Albra, W. (2019). Hoaks dan Media Sosial: Saring Sebelum Sharing. In *Serial Buku Saku* (Issue October). https://www.researchgate.net/profile/Ms_Hasibuan/publication/336320022_Hoaks_dan_Media_Sosial_Saring_sebelum_Sharing/links/5d9c7600299bf1c363ff46c8/Hoaks-dan-Media-Sosial-Saring-sebelum-Sharing.pdf;

Soyeon, O. S., Kim, K. A., Kim, M., Oh, J., Chu, S. H., & Choi, J. Y. (2021). Measurement of digital literacy among older adults: Systematic review. *Journal of Medical Internet Research*. JMIR Publications Inc. doi:10.2196/26145

Statistik, I. B. P. (2023). Statistik penduduk lanjut usia. (*No Title*).

Sugiharti, S., & Endah, D. (2023). *Pengetahuan Lansia dan Kesiapan Penggunaan Modul, Video, aplikasi Senior SMART di Kota Pasuruan* *Elderly Knowledge and Readiness to Use Senior SMART Modules, Videos and applications in Pasuruan City*. 6, 856–863. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/download/1579/1582>

- Susilawaty, F. T., Sumule, M., Astuti, S. I., Lumakto, G., Ibrahim, C., & Simatupang, Y. (2023). Peningkatan Kapasitas Literasi Lansia Dalam Penggunaan Media Digital Pada Forum Silaturahmi Pensiunan. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pengembangan Masyarakat Islam*, 17(2), 91–101
- Wisnusakti, K., & Sriati, A. (2021). *Kesejahteraan Spiritual pada lansia*. Cv. Azka Pustak.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengambilan Data Awal



YAYASAN PENDIDIKAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
FAKULTAS KEPERAWATAN

PROGRAM STUDI: 1. PROFESI NERSI, 2. S1 KEPERAWATAN, 3. D.III KEPERAWATAN
 Jalan Tamtama No. 06 Kelurahan Labuh Baru Timur Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru, Riau
 Telepon. (0761) 885214; Homepage: <http://ikes.payungnegeri.ac.id>; Email: info@payungnegeri.ac.id

Nomor : 648/Ikes PN/F.Kep/02/X/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Pra Riset / Pengambilan Data

Kepada Yth:
 Bapak/Ibu
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau.

Di _____
 Tempat _____

Dengan hormat,

Bersama ini kami kirimkan Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru untuk melakukan Studi Pendahuluan sebagai berikut :

Nama : **VINA FARIDA**
 NIM : 21301095
 Program Studi : S1 Keperawatan
 Judul Penelitian : **ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL DI PUSKESMAS KOTA PEKANBARU.**

Selanjutnya kami mohon izin dan bantuannya kepada mahasiswa tersebut diatas untuk dapat melaksanakan Studi Pendahuluan di Instansi yang Bapak/ Ibu pimpin serta memberikan informasi atau data-data yang berkaitan dengan judul penelitian yang bersangkutan.

Demikianlah surat permohonan ini kami sampaikan, atas izin dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 01 Oktober 2024
 Fakultas Keperawatan
 Wakil Dekan I

Ns. Non Driposwana Putra, M.Kep
NIDN. 1022098804

Tembusan disampaikan kepada Yth ;

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Pekanbaru.
2. Kepala Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2 Surat Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 P E K A N B A R U
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/69364
 T E N T A N G

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Pra Riset dari Dekan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru, Nomor : 648/Ikes PN/F.Kep/02/X/2024 Tanggal 1 Oktober 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

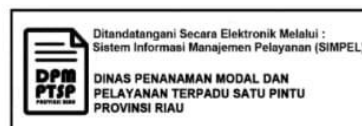
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : VINA FARIDA |
| 2. NIM / KTP | : 21301095 |
| 3. Program Studi | : S1 KEPERAWATAN |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL DI PUSKESMAS KOTA PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : PUSKESMAS PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru Pada
 Tanggal: 14 Oktober 2024



Tembusan:

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian KESBANGPOL



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/2737/2024



- a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISSET/69364 tanggal 14 Oktober 2024, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : VINA FARIDA
2. NIM : 21301095
3. Fakultas : KEPERAWATAN INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
4. Jurusan : ILMU KEPERAWATAN
5. Jenjang : S1
6. Alamat : DESA MARSAWA KEC. SENTAJO RAYA-KUANTAN SINGINGI
7. Judul Penelitian : ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL DI PUSKESMAS KOTA PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS KESEHATAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 14 Oktober 2024

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU



Tembusan

- Yth : 1. Dekan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.

Lampiran 4 Surat Izin Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU DINAS KESEHATAN

Perkantoran Tenayan Raya Jl. Abdul Rahman Hamid
Gedung B-2 Lantai 1 – 2
Pekanbaru

NOTA DINAS

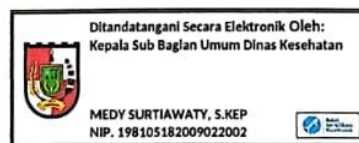
Kepada : Kepala Bidang Kesmas
Dari : Kasubbag Umum
Tanggal : 16 Oktober 2024
Nomor : B.400.14.5.4/Dinkes-Umum/944/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Riset an. Vina Farida

Menindak Lanjuti surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/2737/2024 Tanggal 14 Oktober 2024, tentang
rekomendasi Permohonan pengambilan Data Awal penelitian kepada :

Nama : Vina Farida
NIM : 21301095
Instansi : Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru
Fakultas/Jurusan : Keperawatan
Judul Penelitian : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan
Aplikasi Digital di Puskesmas Kota Pekanbaru

Sehubungan Dengan Hal Tersebut kami mengharapkan kepada Bapak/Ibu
untuk dapat membantu kelancaran pengumpulan data dan penelitian serta
memberikan arahan terkait dengan penelitiannya kepada yang bersangkutan di atas.

Atas perhatian dan kerja sama Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 5 Lembar Permohonan Menjadi Responden

Kepada Yth:

Bapak/Ibu Responden Penelitian

Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswi Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru. akan mengadakan penelitian dengan judul "**Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru**". Penelitian ini tidak menimbulkan kerugian bagi saudara/saudari sebagai responden. Kerahasiaan identitas diri saudara/saudari akan dijaga dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian saja. Tidak ada ancaman khusus jika saudara/saudari menolak menjadi responden penelitian ini. Jika saudara/saudari setuju menjadi responden dan saat pelaksanaan terdapat hal yang membuat saudara/saudari mundur sebagai responden maka dipersilahkan. Jika saudara/saudari bersedia, mohon untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesedian saudara/saudari saya ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Desember 2024

Vina Farida

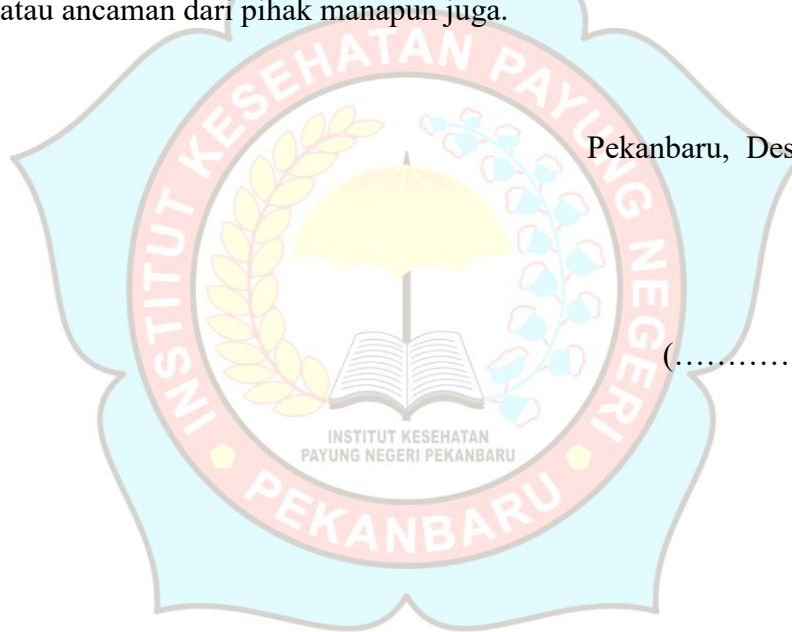
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Setelah membaca dan memahami penjelasan yang diberikan oleh saudara Vina Farida (21301095) mahasiswi program studi Ilmu Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru yang melaksanakan penelitian tentang **"Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (*Smartphone*) Di Puskesmas Payung Sekaki Kota Pekanbaru"**. Saya mengerti penelitian ini tidak akan membawa akibat yang buruk kepada saya dan saya mengerti bahwa penelitian ini hanya untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan oleh peneliti sebagaimana yang sudah disampaikan saat penjelasan diawal. Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia menjadi responden tanpa paksaan atau ancaman dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, Desember 2024

(.....)



Lampiran 7 Instrument Penelitian

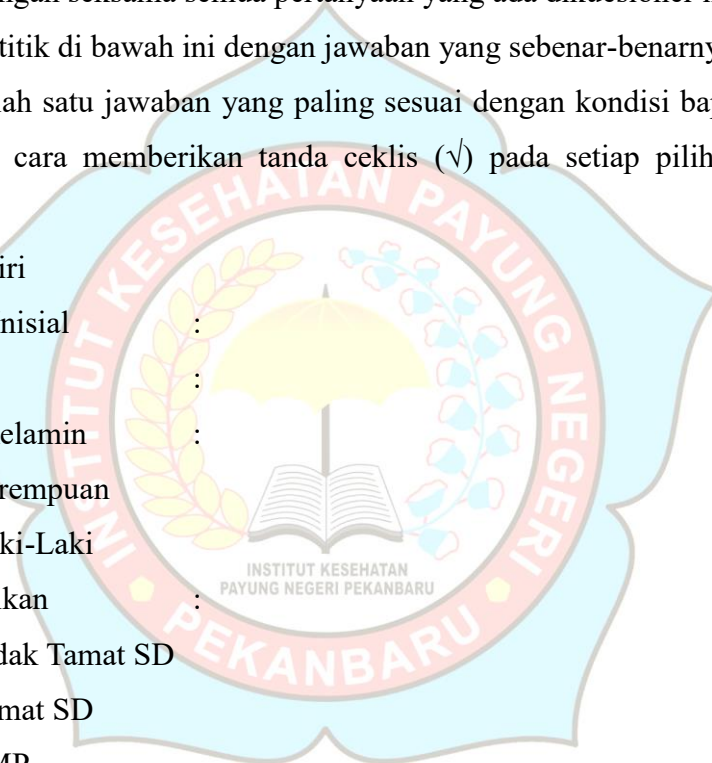
KUESIONER PENELITIAN ANALISIS PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*) DI PUESKESMAS PAYUNG SEKAKI KOTA PEKANBARU

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan seksama semua pertanyaan yang ada dikuesioner ini.
2. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang sebenar-benarnya.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi bapak/ibu saat ini dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada setiap pilihan jawaban bapak/ibu

A. Identitas Diri

1. Nama/Inisial :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
☐ Perempuan
☐ Laki-Laki
4. Pendidikan :
☐ Tidak Tamat SD
☐ Tamat SD
☐ SMP
☐ SMA
☐ Perguruan Tinggi



KUESIONER PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*)

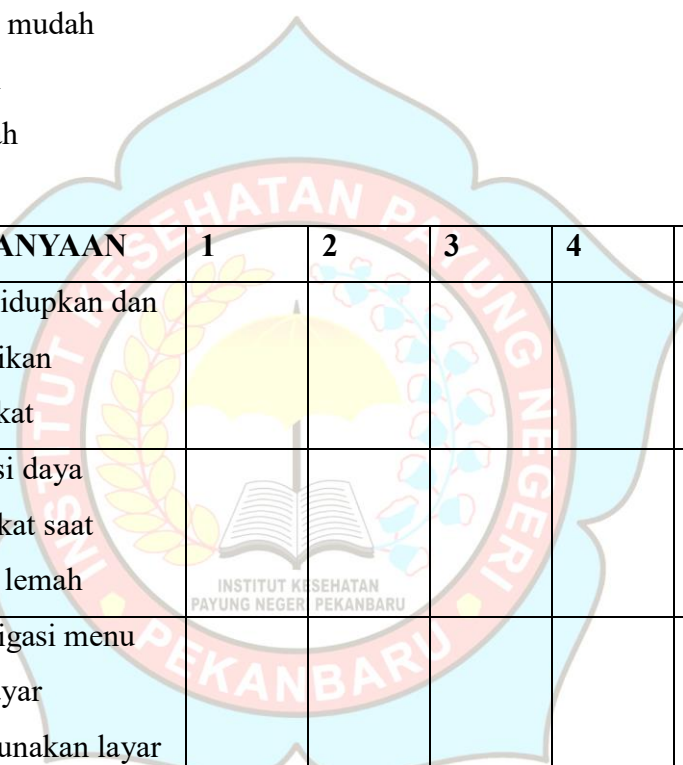
Petunjuk pengisian:

Pilihlah jawaban yang tepat, sesuai dengan keadaan yang dirasakan responden.

Berilah tanda (√) sesuai yang dilakukan oleh keluarga terhadap responden.

Adapun cara penilaian sebagai berikut :

1. Tidak pernah mencoba
2. Tidak sama sekali
3. Tidak terlalu mudah
4. Agak mudah
5. Sangat mudah



NO	PERTANYAAN	1	2	3	4	5
1	Menghidupkan dan mematikan perangkat					
2	Mengisi daya perangkat saat baterai lemah					
3	Menavigasi menu pada layar menggunakan layar sentuh					
4	Menyesuaikan volume perangkat					
5	Hubungkan ke jaringan WiFi					
6	Buka email					
7	Kirim email					
8	Melihat gambar					

	yang dikirim melalui <i>Whatsapp</i>					
9	Mengirim pesan melalui <i>facebook</i>					
10	Menggunakan pesan instan (misalnya, AIM, Yahoo Messenger, MSN Messenger)					
11	Menggunakan pesan video (misalnya, Skype, Google Hangout, FaceTime)					
12	Mentransfer informasi (file seperti musik, gambar, dokumen) pada perangkat portabel saya ke komputer					
13	Mentransfer informasi (file seperti musik, gambar, dokumen) di komputer saya ke perangkat portabel saya					
14	Menyimpan informasi dengan layanan yang					

	memungkinkan saya melihat berkas saya dari mana saja (misalnya, Dropbox, Google Drive, Microsoft Onedrive)					
15	Gunakan mesin pencari (misalnya, Google, Bing)					
16	Cari informasi tentang sumber daya masyarakat setempat di Internet					
17	Menemukan informasi tentang hobi dan minat saya di Internet					
18	Cari informasi kesehatan di internet					
19	Menonton film dan video di <i>youtube</i>					
20	Dengarkan musik					
21	Ambil gambar dan video					
22	Mengatur kata sandi untuk mengunci/membuka kunci perangkat					

23	Hapus semua riwayat penelusuran internet dan file sementara					
----	---	--	--	--	--	--

MDPQ = Kuesioner Keterampilan Perangkat Seluler (Roque & Boot, 2018).



KUESIONER PENGETAHUAN LANSIA (*SMARTPHONE*)

Pejunjuk pengisian:

Pilihlah jawaban yang tepat, sesuai dengan keadaan yang dirasakan responden.

Berilah tanda (√) sesuai yang dilakukan oleh keluarga terhadap responden.

Adapun cara penilaian sebagai berikut :

1. Cukup ()
2. Cukup Baik ()
3. Baik ()
4. Sangat Baik ()

RUBIK PENILAIAN APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*)

Kategori	4	3	2	1
Menemukan	Saya mampu menyortir pilihan dan secara mandiri mampu menemukan informasi yang relevan dengan masalah	Saya mampu menemukan Sebagian besar informasi yang diperlukan secara memadai dan membuat pilihan yang relevan	Saya mampu menemukan beberapa informasi tetapi biasanya melewati masalah utama	Saya mampu mengetahui cara menemukan informasi
Menggunakan berbagai sumber	Saya mampu menggunakan berbagai bentuk	Saya mampu menggunakan 3 jenis informasi yang sumber berbeda secara	Saya mampu menggunakan 1 jenis sumber-	Saya membutuhkan bimbingan

	sumber informasi (task, video, musik, simulasi, dan lain-lain) secara mandiri	mandiri	sumber informasi secara mandiri dan belum memiliki kemampuan dalam menggunakan jenis sumber lain	dalam menggunakan berbagai jenis sumber informasi.
Memilih	Saya mampu mengenali keberpihakan sumber dan serius memilih sumber informasi yang paling relevan dari berbagai pilihan sumber informasi	Saya mampu memahami bias dari sumber informasi untuk memilih sumber yang relevan dan dapat dipercaya	Saya mampu memilih beberapa sumber relevan dengan strategi yang tidak efektif	Saya belum mampu memilih dan memahami relevan sumber informasi secara mandiri
Mengevaluasi	Saya sangat mampu dalam membuktikan kebenaran penulis dan	Saya mampu memeriksa kebenaran penulis dan konsistensi informasi	Saya mampu mengidentifikasi isi dari berbagai sumber	Saya belum mampu secara mandiri membedakan

	sumber serta mengenali bias informasi		informasi yang berbeda	an informasi yang bersifat fakta dan khayal dari <i>web</i>
Mempertimbangkan sumber dan efek pesan	Saya sangat mampu dan sensitive terhadap sumber elektronik yang bersifat persuasive serta dapat mengenali bias suatu informasi	Saya mampu menyadari bahwa suatu sumber memiliki bias yang dapat mempengaruhi keputusan pribadi	Saya mampu menerima informasi digital secara umum dan berhati-hati dengan informasi terkini	Saya mampu menpercayai situs <i>web</i> untuk memberikan informasi terbaik
Menggunakan untuk menghasilkan karya asli	Saya mampu menggunakan hasil analisis dan evaluasi dari sumber informasi	Saya mampu mengolah informasi digital untuk membuat produk asli	Saya mampu menerapkan informasi digital untuk membuat produk asli	Saya belum mampu secara mandiri untuk menggunakan informasi

	digital untuk membuat suatu produk asli			digital dalam membu at produk asli.
--	--	--	--	--

NO	Kategori	Penilaian Kriteria				Skor
		(Cukup) 1	(Cukup Baik) 2	(Baik) 3	(Sangat Baik) 4	
1	Menemukan					
2	Menggunakan berbagai sumber					
3	Memilih					
4	Mengevaluasi					
5	Mempertimbangkan sumber dan efek pesan					
6	Menggunakan untuk menghasilkan karya hasil					

Greenstein, L. M. (2012).

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Tempat Penelitian



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU DINAS KESEHATAN

Perkantoran Tenayan Raya Jl. Abdul Rahman Hamid
Gedung B-2 Lantai 1 – 2
Pekanbaru

Nomor	: B.400.14.5.4/Dinkes-Umum/	Pekanbaru, 23 Desember 2024
Sifat	: 1237/2024	Kepada
Lamp	: Biasa	Yth. Kepala Puskesmas
Hal	: -	Payung Sekaki
	<u>Riset an. Vina Farida</u>	di -
		Pekanbaru

Menindaklanjuti surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/3240/2024 tanggal 12 Desember 2024, tentang rekomendasi penelitian kepada :

Nama	: Vina Farida
NIM	: 21301095
Instansi	: Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru
Fakultas/Jurusan	: Keperawatan
Judul Penelitian	: Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone)

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami mengharapkan kepada Saudara untuk dapat membantu kelancaran pengumpulan data dan penilaian kepada yang bersangkutan di atas.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

Yth. Dekan Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

Lampiran 9 Surat Balasan UPT Puskesmas Payung Sekaki



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS KESEHATAN
UPT PUSKESMAS PAYUNG SEKAKI
Jl. Fajar No. 21 Kel. Labuh Baru Barat Kec. Payung Sekaki
Telp. (0761) 62563, Pekanbaru -28292



SURAT KETERANGAN
NOMOR : B.000.1/PKM-PYK/14/2025
Tanggal : 12 Februari 2025

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Puskesmas Payung Sekaki dengan ini menyatakan:

Nama : Vina Farida
Nim : 21301095
Instansi : Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru
Fakultas/Jurusan : Keperawatan
Judul Penelitian : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone)

Telah selesai melaksanakan penelitian di Wilayah Kerja Puskesmas Payung Sekaki, dalam rangka memenuhi kewajiban/tugas-tugas dalam menyelesaikan studi S1 Keperawatan.

Demikianlah surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 10 Rekapitulasi Pengumpulan Data : Tabel Master dan Hasil SPSS

penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone)																														
No	Usia	J.K	pendidikan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total	kode	kode	
1	60	LK	SD	3	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	41	2	Rendah	
2	62	PR	SMP	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	57	2	Rendah	
3	61	PR	SMA	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3	38	2	Rendah	
4	60	LK	SMA	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	2	2	2	2	2	5	2	2	2	5	4	5	4	82	1	Tinggi	
5	63	PR	SMA	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	39	2	Rendah	
6	65	LK	SMP	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	54	2	Rendah	
7	67	LK	SD	3	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	33	2	Rendah	
8	70	PR	SMA	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	51	2	Rendah	
9	62	PR	SMA	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	78	1	Tinggi	
10	64	PR	SMA	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	71	1	Tinggi	
11	60	LK	SMA	5	5	5	5	5	1	1	5	5	1	1	1	1	1	4	4	4	4	5	5	5	5	5	83	1	Tinggi	
12	61	PR	SD	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1	49	2	Rendah	
13	61	PR	SMA	5	5	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	47	2	Rendah	
14	69	LK	SMA	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	74	1	Tinggi	
15	62	LK	SD	5	5	5	5	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60	2	Rendah	
16	62	PR	SMP	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	36	2	Rendah	
17	68	LK	SMA	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	55	2	Rendah	
18	73	PR	SMA	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	2	Rendah	
19	70	PR	SMA	4	4	4	4	4	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	4	4	4	65	1	Tinggi	
20	70	LK	SMA	4	4	4	4	4	2	2	4	4	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73	1	Tinggi	
21	64	PR	SMA	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	1	Tinggi	
22	64	PR	SMA	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	39	2	Rendah	
23	75	LK	SD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	2	Rendah	
24	73	PR	SMA	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40	2	Rendah	
25	72	PR	SMA	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	71	1	Tinggi	
26	72	LK	SMP	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	41	2	Rendah	
27	68	PR	SMA	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	38	2	Rendah	
28	63	PR	SD	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	60	2	Rendah	
29	63	PR	SMA	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	68	1	Tinggi	
30	60	LK	SMA	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	58	2	Rendah	
31	60	PR	SMA	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	37	2	Rendah	
32	69	PR	SMA	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	33	2	Rendah	
33	65	LK	SMA	5	5	5	5	5	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	5	5	5	5	82	1	Tinggi	
34	65	PR	SMP	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	57	2	Rendah	
35	63	LK	SD	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	37	2	Rendah	
36	66	PR	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	2	Rendah	
37	66	PR	SMA	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	57	2	Rendah	
38	61	LK	SMA	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	47	2	Rendah	
39	64	PR	SMA	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	35	2	Rendah	
40	63	PR	SMA	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	50	2	Rendah	
41	60	LK	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	60	2	Rendah	
42	62	PR	SMA	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	2	Rendah	
43	61	PR	SMA	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	33	2	Rendah	
44	60	LK	SMA	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	72	1	Tinggi	
45	63	PR	SMP	5	4	5	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	44	2	Rendah	
46	65	PR	SMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46	2	Rendah	
47	67	LK	SMA	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	1	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	68	1	Tinggi	
48	70	LK	SD	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	59	2	Rendah	
49	62	PR	SD	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	61	2	Rendah	
50	64	PR	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	55	2	Rendah
51	60	LK	SMA	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	61	2	Rendah	
52	61	PR	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	57	2	Rendah	
53	61	PR	SMA	5	5	5	5	5	1	1	5	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	5	5	5	5	75	1	Tinggi	
54	69	PR	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	3	58	2	Rendah	
55	62	LK	SMP	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	57	2	Rendah	
56	62	PR	SMA	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	60	2	Rendah	
57	68	LK	SMA	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2</														

pendidikan	Pengetahuan Lansia							kode	kode
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total		
SD	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMP	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMA	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	3	4	3	4	3	3	20	Ahli	3
SMA	1	1	2	1	2	1	8	Pemula	1
SMP	2	1	2	1	1	1	8	Pemula	1
SD	3	1	1	2	1	1	9	Pemula	1
SMA	2	1	1	1	1	1	7	Pemula	1
SMA	2	2	2	2	1	1	10	Pemula	1
SMA	3	3	2	2	2	1	13	Dasar	2
SMA	3	3	3	1	1	1	12	Dasar	2
SD	1	2	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	1	2	2	1	1	9	Pemula	1
SMA	3	3	2	2	4	4	18	Ahli	3
SD	2	1	2	2	2	1	10	Pemula	1
SMP	2	2	2	2	1	1	10	Pemula	1
SMA	1	2	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	3	1	2	2	2	12	Dasar	2
SMA	1	2	1	2	1	2	9	Pemula	1
SMA	1	2	2	1	1	2	9	Pemula	1
SMA	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	1	2	1	1	2	9	Pemula	1
SD	2	2	2	2	2	2	12	Dasar	2
SMA	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMA	3	3	2	3	3	2	16	Ahli	3
SMP	2	1	1	2	1	2	9	Pemula	1
SMA	1	1	1	1	2	1	7	Pemula	1
SD	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	3	2	3	3	2	3	16	Ahli	3
SMA	1	1	2	1	2	1	8	Pemula	1
SMA	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	3	3	3	3	3	3	18	Ahli	3
SMP	2	2	3	1	3	1	12	Dasar	2
SD	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	3	2	3	2	4	1	15	Dasar	2
SMA	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	3	2	3	1	4	2	15	Dasar	2
SMA	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	1	2	2	2	2	1	10	pemula	1
SMA	2	2	3	2	4	2	15	Dasar	2
SMA	1	1	1	1	1	1	6	Pemula	1
SMA	2	3	4	4	3	1	17	Ahli	3
SMP	1	2	2	1	1	1	8	Pemula	1
SMA	2	1	1	2	2	1	9	Pemula	1
SMA	3	3	2	2	4	4	18	Ahli	3
SD	2	1	1	1	2	1	8	Pemula	1
SD	2	2	1	1	1	1	8	Pemula	1
SMA	3	1	3	2	3	3	15	Dasar	2
SMA	3	1	1	1	3	1	10	Pemula	1
SMA	1	1	2	2	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	1	4	3	4	2	16	Ahli	3
SMA	1	1	2	2	4	4	14	Dasar	2
SMP	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	3	3	3	3	2	15	Dasar	2
SMA	1	2	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMP	3	3	3	2	3	2	16	Ahli	3
SD	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SD	2	1	2	1	2	2	10	Pemula	1
SMA	3	3	3	3	3	3	18	Ahli	3
SMA	1	2	1	1	1	2	8	Pemula	1
SMA	1	2	1	2	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	3	2	3	3	1	14	Dasar	2
SMA	3	3	4	4	2	2	18	Ahli	3
SMP	4	1	2	3	2	4	16	Pemula	1
SMA	1	4	1	2	4	2	14	Pemula	1
SMA	2	2	2	1	2	3	12	Pemula	1
SMA	3	4	3	3	4	3	20	Ahli	3
SMA	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMA	4	3	3	3	4	3	20	Ahli	3
SD	3	1	2	1	2	1	10	Pemula	1
SMA	1	3	2	3	3	4	16	Ahli	3
SMP	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMA	2	1	1	1	2	1	8	Pemula	1
SMA	4	3	3	4	3	2	19	Ahli	3
SMA	2	4	2	3	4	3	18	Ahli	3
SD	2	3	2	3	2	3	15	Dasar	2
SMP	2	2	1	2	2	1	10	Pemula	1
SMA	1	3	2	4	2	4	16	Ahli	3
SMA	2	1	2	1	2	1	9	Pemula	1
SMA	2	1	2	2	2	1	10	Pemula	1

TABEL MASTER

ANALISIS SOAL PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL (*SMARTPHONE*)

Analisis Soal Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone)																						
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23
1=0	1=0	1=0	1=0	1=10	1=30	1=30	1=22	1=22	1=30	1=30	1=29	1=29	1=30	1=17	1=19	1=19	1=19	1=11	1=8	1=2	1=4	1=3
2=3	2=6	2=5	2=4	2=22	2=49	2=49	2=35	2=35	2=49	2=49	2=50	2=50	2=49	2=31	2=38	2=37	2=28	2=13	2=11	2=4	2=20	2=21
3=40	3=40	3=41	3=45	3=24	3=1	3=1	3=9	3=9	3=1	3=1	3=1	3=1	3=1	3=20	3=18	3=19	3=27	3=35	3=36	3=45	3=32	3=32
4=26	4=25	4=24	4=23	4=16	4=2	4=2	4=13	4=13	4=2	4=2	4=2	4=2	4=2	4=12	4=7	4=7	4=7	4=16	4=20	4=23	4=18	4=18
5=13	5=11	5=12	5=10	5=10	5=0	5=0	5=3	5=3	5=0	5=0	5=0	5=0	5=0	5=2	5=0	5=0	5=1	5=7	5=7	5=8	5=8	5=8

Analisis Soal Pengetahuan Lansia					
P1	P2	P3	P4	P5	P6
1 = 23	1 = 35	1 = 26	1 = 35	1 = 20	1 = 49
2 = 38	2 = 25	2 = 39	2 = 29	2 = 28	2 = 17
3 = 18	3 = 18	3 = 14	3 = 13	3 = 13	3 = 10
4 = 3	4 = 4	4 = 3	4 = 5	4 = 11	4 = 6

Lampiran 11 Hasil SPSS

HASIL ANALISIS UNIVARIAT

Karakteristik Responden

A. Data Umum

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Jenis_Kelamin	82	1	1	2	1.63	.054	.485	.235
Umur	82	1	1	2	1.02	.017	.155	.024
Pendidikan	82	2	1	3	1.63	.077	.694	.482
Penggunaan_Apk	82	70	33	103	58.05	1.625	14.714	216.516
Pengetahuan_Lansi a1	82	14	6	20	11.54	.436	3.951	15.610
Valid N (listwise)	82							

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	10	12.2	12.2	12.2
	61	8	9.8	9.8	22.0
	62	8	9.8	9.8	31.7
	63	10	12.2	12.2	43.9
	64	10	12.2	12.2	56.1
	65	6	7.3	7.3	63.4
	66	4	4.9	4.9	68.3
	67	2	2.4	2.4	70.7
	68	4	4.9	4.9	75.6
	69	4	4.9	4.9	80.5
	70	6	7.3	7.3	87.8
	72	4	4.9	4.9	92.7
	73	4	4.9	4.9	97.6
	75	2	2.4	2.4	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Statistics		
Jenis Kelamin		
N	Valid	82
	Missing	0
Mean		65.12
Std. Error of Mean		.461
Median		64.00
Std. Deviation		4.176
Variance		17.442
Range		15
Minimum		60
Maximum		75

Frequency Table

Jenis_Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	30	36.6	36.6	36.6
	Perempuan	52	63.4	63.4	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Umur					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60-74 Tahun	80	97.6	97.6	97.6
	75-90 Tahun	2	2.4	2.4	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

Pendidikan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	40	48.8	48.8	48.8
	SMP	32	39.0	39.0	87.8
	SMA	10	12.2	12.2	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

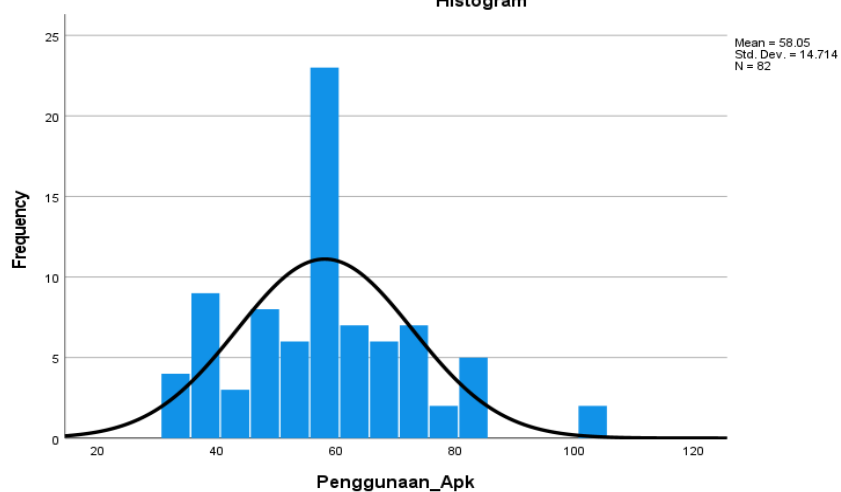
B. Data Khusus

Penggunaan Aplikasi

Statistics		
Penggunaan_Apk		
N	Valid	82
	Missing	0
Mean		58.05
Std. Error of Mean		1.625
Median		58.00
Std. Deviation		14.714
Variance		216.516
Range		70
Minimum		33
Maximum		103

Penggunaan_Aplikasi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	23	28.0	28.0	28.0
	Rendah	59	72.0	72.0	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

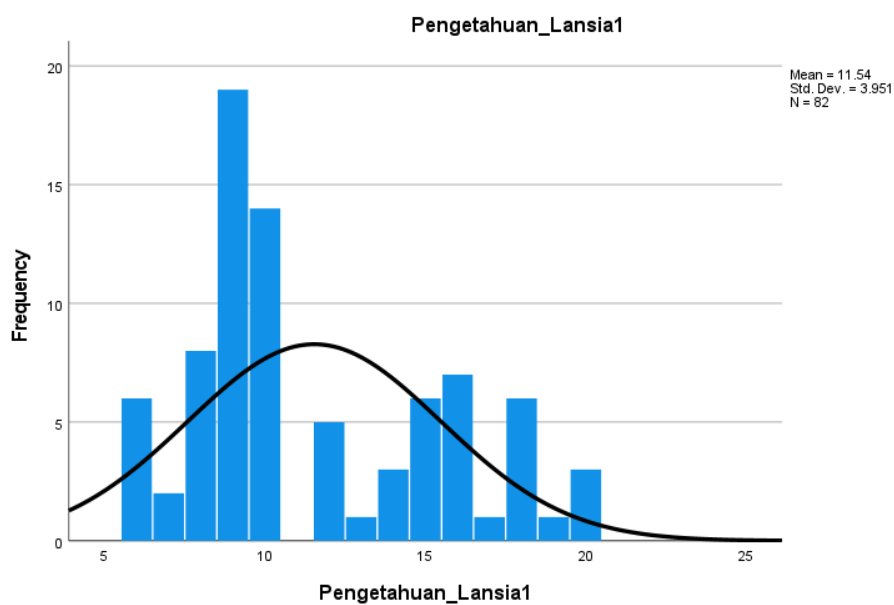
Histogram



Pengetahuan Lansia

Statistics		
Pengetahuan_Lansia1		
N	Valid	82
	Missing	0
Mean		11.54
Std. Error of Mean		.436
Median		10.00
Std. Deviation		3.951
Variance		15.610
Range		14
Minimum		6
Maximum		20

Pengetahuan_Lansia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pemula	52	63.4	63.4	63.4
	Dasar	13	15.9	15.9	79.3
	Ahli	17	20.7	20.7	100.0
	Total	82	100.0	100.0	



MEAN MEDIAN PENGGUNAAN APLIKASI

Frequencies

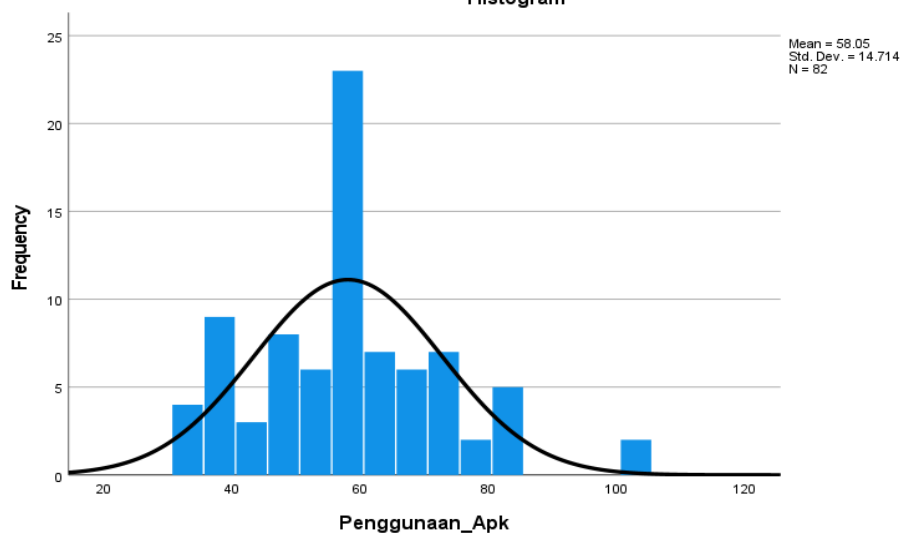
Statistics		
Penggunaan_Aplikasi		
N	Valid	82
	Missing	0
Mean		58.05
Std. Error of Mean		1.625
Median		58.00
Std. Deviation		14.714
Variance		216.516
Range		70
Minimum		33
Maximum		103

Penggunaan_Apk					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	3	3.7	3.7	3.7
	35	1	1.2	1.2	4.9
	36	1	1.2	1.2	6.1
	37	2	2.4	2.4	8.5
	38	2	2.4	2.4	11.0
	39	2	2.4	2.4	13.4
	40	2	2.4	2.4	15.9
	41	2	2.4	2.4	18.3
	44	1	1.2	1.2	19.5
	46	3	3.7	3.7	23.2
	47	2	2.4	2.4	25.6
	49	1	1.2	1.2	26.8
	50	2	2.4	2.4	29.3
	51	2	2.4	2.4	31.7
	54	1	1.2	1.2	32.9
	55	3	3.7	3.7	36.6
	56	2	2.4	2.4	39.0

57	8	9.8	9.8	48.8
58	3	3.7	3.7	52.4
59	5	6.1	6.1	58.5
60	5	6.1	6.1	64.6
61	4	4.9	4.9	69.5
62	1	1.2	1.2	70.7
64	1	1.2	1.2	72.0
65	1	1.2	1.2	73.2
66	1	1.2	1.2	74.4
67	2	2.4	2.4	76.8
68	3	3.7	3.7	80.5
71	2	2.4	2.4	82.9
72	2	2.4	2.4	85.4
73	1	1.2	1.2	86.6
74	1	1.2	1.2	87.8
75	1	1.2	1.2	89.0
78	2	2.4	2.4	91.5
81	2	2.4	2.4	93.9
82	2	2.4	2.4	96.3
83	1	1.2	1.2	97.6
102	1	1.2	1.2	98.8
103	1	1.2	1.2	100.0
Total	82	100.0	100.0	

INSTITUT KESEHATAN
PAYUNG NEGERI PEKANBARU

Histogram



Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian





Lampiran 13 Lembar Catatan Pembimbing (Lembar Konsultasi)

FOFRMAT LEMBAR CATATAN PEMBIMBING/KONSULTASI

NAMA : Vina Farida .
 NIM : 21301095
 PROGRAM STUDI : S1 Keperawatan
 FAKULTAS : Keperawatan .
 SKEMA TUGAS AKHIR : Riset .
 JUDUL TUGAS AKHIR : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone).

No	Hari/ Tanggal	Materi	Komentar Pembimbing	Tanda Tangan
1	20/8/2024.	bab dari Ulas ke Ulas	/	
2	25/9/2024.	keperawatan lansia & geriatri	/	
3	20/10/2024.	keperawatan lansia & geriatri	/	
4	02/10/2024.	lansia Ulas.	/	
5	07/10/2024.	lansia	/	
6	28/10/2024	lansia Ulas.	/	

Koordinator

Ns. Rina Herniyanti, M.Kep

Lampiran 14 Lembar Catatan Pembimbing/Konsultasi (Skripsi)

FORMAT LEMBAR CATATAN PEMBIMBING / KONSULTASI

NAMA : Vina Farida
 NIM : 21301095
 PROGRAM STUDI : S1 Keperawatan
 FAKULTAS : Keperawatan
 SKEMA TUGAS AKHIR : Riset
 JUDUL TUGAS AKHIR : Analisis Pengetahuan Lansia Dalam Penggunaan Aplikasi Digital (Smartphone). Di Puskesmas Pafung Sekeloa Kota Pekanbaru.

No.	Hari / Tanggal	Materi	Komentar Pembimbing	Tanda Tangan
	6/1	Bab IV	Pembel. pembantu.	A
	8/1	4 IV	Tambahan. Pilein fukant	L
	12/1	4 VI	Pembel. kepny	Y
	15/1	4 VI	Seras kepny kagant	X
	20/1	V	Pembel. kugant	↓
	20/1	Ace kpis		

Koordinator :

Ns. Rina Herniyanti, M.Kep

Lampiran 15 Surat Layak Etik



YAYASAN PENDIDIKAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
KEPUTUSAN MENDIKBUDRISTEK NOMOR: 604/E/O/2023

Terakreditasi "B/BAIK SEKALI" Keputusan BAN-PT No: 1379/SK/BAN-PT/Ak-PNB/PT/VII/2024
 Jalan Tamtama No. 06 Kelurahan Labuh Baru Timur Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru, Riau
 Telepon. (0761) 885214; Homepage: <http://ikes.payungnegeri.ac.id>; Email: info@payungnegeri.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL
"ETHICAL APPROVAL"

No.053/IKES PN/KEPK/XII/2024

Protokol penelitian versi 2 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Vina Farida
Principal In Investigator

Nama Institusi : Institut kesehatan payung negeri
 pekanbaru

Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"ANALISI PENGETAHUAN LANSIA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI DIGITAL (SMARTPHONE)"

"ANALYSIS OF ELDERLY KNOWLEDGE IN USING DIGITAL APPLICATIONS (SMARTPHONES)"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 21 Desember 2024 sampai dengan tanggal 21 Desember 2025.

This declaration of ethics applies during the period December 21, 2024 until December 21, 2025.



December 21, 2024
 Chairperson,



Dr. Ezalina, Skep, Ns, Mkes

Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup

CURICULUM VITAE (CV)



NAMA	: VINA FARIDA
NIM	: 21301095
JENIS KELAMIN	: Perempuan
TEMPAT TANGGAL LAHIR	: Sungai Keranji, 10 September 2002
AGAMA	: Islam
ALAMAT RUMAH	: Kuansing
EMAIL	: vinafarida084@gmail.com
AYAH	: Superman
IBU	: Kamelia

RIWAYAT PENDIDIKAN

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	TAHUN	ORGANISASI
1.	SD N 016 Sentajo Raya	2009 - 2015	-
2.	SMP N 014 Sentajo Raya	2015 - 2018	Pramuka
3.	MA An-Nawawi 01 Berjan Purworejo	2018 - 2021	Pramuka
4.	IKes Payung Negeri Pekanbaru	2021- 2025	-