

Peran *Digital-Literacy* Dan *Smartphone-Attitude* Terhadap Kualitas Hidup Generasi *Baby-Boomers* Di Jawa-Timur

Rr. Tri Istining Wardani ¹⁾, Dwi Sudjanarti ²⁾, Esther Hesline Palandi ³⁾

^{1,2,3)} Politeknik Negeri Malang

¹⁾ tri.istining@polinema.ac.id

Abstract

The baby-boomers generation population is increasing along with the increase in the Life Expectancy Rate of the Indonesian population. As digital immigrants, using new technology is not easy for them due to various limiting factors, so their digital literacy is very low. The aim of this research is to examine and explain the influence of digital-literacy and smartphone-attitude on the quality of life in the baby-boomers generation population. The questionnaire was developed empirically from the constructs of computer-attitude, ICT skills and WHOQOL-Old (a module for measuring the quality of life of the elderly population group). Questionnaires were distributed via Google-Form to 107 baby-boomer generation smart-phone users in East Java using Purposive Sampling technique. Based on multiple regression analysis, it was found that digital-literacy and smartphone-attitude had a partial or simultaneous influence on the quality of life of the baby-boomer generation, but smartphone-attitude had a more dominant influence. This research found that the integration of technical and psychological factors is very important to improve the quality of life of the baby-boomer generation. Digital skills are important, but a positive attitude towards technology can modify or strengthen the effect of these skills in improving their quality of life.

Keywords : *Smartphone-Attitude, Digital-Literacy, Quality of Life, Baby-Boomers Generation*

Abstrak

Populasi generasi *baby-boomers* semakin bertambah seiring dengan meningkatnya Angka Harapan Hidup (AHH) penduduk Indonesia. Sebagai *digital-immigrant* penggunaan teknologi baru tidak mudah bagi mereka karena berbagai faktor keterbatasan, sehingga *digital-literacy* mereka sangat rendah. Tujuan penelitian ini untuk menguji dan menjelaskan pengaruh *digital-literacy* dan *smartphone-attitude* terhadap kualitas hidup pada kelompok generasi *baby-boomers*. Kuesioner dikembangkan secara empiris dari konstruk *computer-attitude*, *ICT skills* dan *WHOQOL-Old* (modul untuk mengukur kualitas hidup kelompok populasi usia lanjut). Kuesioner disebarakan melalui *Google-Form* kepada 107 generasi *baby-boomers* pengguna *smart-phone* di Jawa Timur dengan teknik *Purposive Sampling*. Berdasarkan analisis regresi berganda, ditemukan bahwa *digital-literacy* dan *smartphone-attitude* berpengaruh secara pasial maupun simultan terhadap kualitas hidup generasi *baby-boomers*, namun *smartphone-attitude* mempunyai pengaruh yang lebih dominan. Penelitian ini menemukan bahwa integrasi faktor teknis dan psikologis sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup generasi *baby-boomers*. Keterampilan digital penting, namun sikap positif terhadap teknologi dapat memodifikasi atau memperkuat efek dari keterampilan tersebut dalam meningkatkan kualitas hidup mereka.

Kata Kunci: *Smartphone Attitude, Digital Literacy, Kualitas Hidup, Generasi Baby Boomers*

Pendahuluan

Salah satu perkembangan teknologi yang terus melaju adalah teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*) yaitu segala kegiatan yang berkaitan dengan

aktifitas memproses, mengelola dan menyampaikan, serta bertukar informasi yang berkualitas melalui perangkat teknologi. Berkah kemajuan ICT memungkinkan kualitas hidup manusia menjadi semakin meningkat, karena

penggunaan media berbasis teknologi yang didukung dengan kecepatan penyampaian informasi telah mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan kekuatan panca indera.

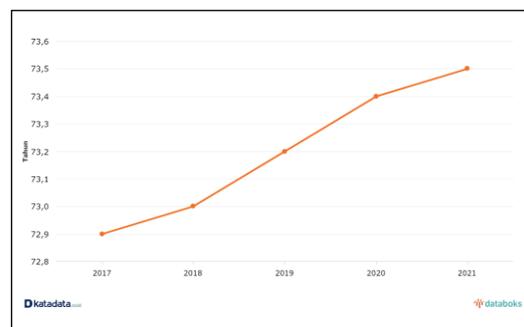
Interaksi antar manusia merupakan kebutuhan dasar semua makhluk hidup, tidak terbatas strata usia. Manusia membutuhkan komunikasi untuk berinteraksi dengan lingkungannya dalam menjalani semua lini aktivitasnya. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) Republik Indonesia dalam salah satu buletinnya menyebutkan bahwa “Indonesia adalah Raksasa Teknologi Digital Asia”, karena dengan jumlah penduduk yang mencapai 250 juta jiwa, pengguna *smartphone* Indonesia bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer menyatakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Senada dengan laporan Newzoo (2022) yang juga menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi keempat di dunia dengan 170,4 juta pengguna *smartphone*. Penetrasi *smartphone* di dalam negeri juga telah mencapai 61,7% dari total populasi. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan ICT untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dalam masyarakat Indonesia sudah sangat membudaya.

Sementara itu, kepala BPS Suharyanto pada Januari 2021, memaparkan bahwa penduduk usia lanjut di Indonesia pada tahun 2020 mengalami trend peningkatan jumlah, yang dapat diartikan bahwa angka harapan hidup (AHH) penduduk Indonesia semakin meningkat. Dalam laporan BPS pada tahun 2022, seperti terlihat pada gambar-1 rata-rata AHH penduduk Indonesia pada tahun 2021 sebesar 73,5

naik 0,1 poin dari tahun sebelumnya 73,4 tahun. Sementara jika dibandingkan dengan lima tahun lalu, kenaikan AHH penduduk Indonesia sebesar 0,6 poin dari 72,9 tahun pada 2017.

Gambar-1 :

Rerata Angka Harapan Hidup Penduduk Indonesia tahun 2022



Sumber : Badan Pusat Statistik, 25 Februari 2022

Jumlah penduduk usia lanjut mewakili kelompok yang terus bertambah dan menjadi segmen populasi yang sangat penting dalam kehidupan ekonomi dan sosial di seluruh dunia (Hong, 2016). Fenomena ini akan menyebabkan semakin banyak pula jumlah penduduk usia lanjut yang akan hidup berdampingan dengan kemajuan teknologi. Melakukan aktivitas harian dengan bantuan peralatan/ media berbasis teknologi, dengan asumsi bahwa peralatan/ media tersebut “digunakan sebagaimana mestinya”, tentu saja akan memberikan nilai lebih terhadap kemudahan, kemanfaatan, dan kenyamanan hidup sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang.

Menjalani berkah meningkatnya AHH yang menyebabkan usia generasi *boomers* semakin panjang bukanlah perkara mudah karena mereka harus menjalani masa transisi ketika hidup berdampingan dengan arus perkembangan teknologi yang sangat cepat. Sebagai kelompok *digital-immigrants* yaitu generasi yang lahir dan tumbuh sebelum era internet (Prensky, 2001). Mereka adalah pendatang baru yang melihat perkembangan digital teknologi dari nol dan “terpaksa” pindah ke era digital. Hal

ini merupakan sebuah tantangan besar untuk tetap bisa *exist* dan *survive* dalam gempuran revolusi teknologi. Choi (2013) menyebutkan, kelompok usia lanjut masih tertinggal dari semua kelompok umur lainnya dalam hal penggunaan perangkat teknologi. Beberapa penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa penduduk usia lanjut yang tidak menggunakan internet atau email cenderung lebih tua, berpendidikan lebih rendah, lebih buruk kesehatan fisik dan fungsional, lebih sedikit sumber daya sosial dan keuangan, serta mengalami kesepian yang lebih besar atau merasakan terisolasi secara sosial (Adams *et al.*, 2005; Carpenter & Buday, 2007; Choi, 2011; Dreisbach *et al.*, 2011; Slegers *et al.*, 2012; Werner *et al.*, 2011).

Selain keadaan tersebut diatas yang ditengarai sebagai keadaan dimana kualitas hidup kelompok usia lanjut yang terganggu (Hargue & Payton, 2010; Ronnaritivichai, 2021) faktor lain yang menjadi penyebab juga berasal dari ketidak-mampuan yang bersangkutan dalam *me-manage* derasnya arus informasi yang berlebihan, ledakan informasi, informasi palsu dan penyalahgunaan pengetahuan yang mengalir melalui perangkat teknologi yang dimilikinya (Jiva, 2013), selain itu ada banyak pula ancaman lain yang datang dari konten yang dibagikan melalui gadget, seperti kekerasan, *cyber bullying*, *sexting*, predator *online* (Burt, 2010). Kesenjangan digital dan informasi yang terjadi pada kelompok usia lanjut tersebut pada akhirnya dapat menghambat kualitas hidup, kesejahteraan sosial dan paertisipasi mereka dalam kehidupan sosial dan bermasyarakat dalam lingkungan mereka (Hong, 2016).

Pada beberapa kasus serupa, banyak penelitian menyarankan bahwa meningkatkan aspek *digital literacy* kaum usia lanjut akan dapat memperkecil

kesenjangan informasi dan teknologi yang terjadi. Seperti penelitian Lee *et al.* (2022) dan Tsai *et al.* (2017) yang menyatakan bahwa dukungan sosial dan pengalaman menggunakan perangkat teknologi akan sangat membantu kelompok masyarakat usia lanjut menjadi lebih familiar menggunakannya. Sementara hasil penelitian Hong (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh kelompok penduduk usia lanjut berdampak signifikan terhadap literasi internet dan kualitas penggunaan *smartphone*. Sampai saat ini Indonesia masih perlu perjuangan panjang untuk memperbaiki hasil survey IMD World Digital Competition 2020 yang menyatakan bahwa Indonesia menduduki level *digital literacy* terendah di dunia. Aviliani dalam CNBC Indonesia Tech & Telco Outlook 2023 pada Selasa 14 Februari 2023 menegaskan bahwa masyarakat Indonesia literasi digitalnya masih rendah, baru 62%. Negara di Korea sudah 97%. Rata-rata di ASEAN sudah 70%.

Merespon fenomena kesenjangan digital yang terjadi pada kelompok usia lanjut yang jumlahnya semakin meningkat setiap tahun di seluruh dunia, serta belum maksimalnya program nasional *digital inclusions* yang dicanangkan pemerintah, dapat dikatakan bahwa semua masalah yang ada layaknya lingkaran setan dan bermuara pada faktor *digital illiteracy*, padahal kemajuan teknologi sudah selayaknya berpotensi untuk meningkatkan kualitas hidup, kemandirian, kesejahteraan sosial, dan kontribusi semua kelompok penduduk dalam sebuah negara, tidak terkecuali kelompok usia lanjut (Hong, 2016).

Berdasar senua diskusi diatas, sangat penting kiranya untuk mengeksplorasi peran literasi digital dan *smartphone*

attitude terhadap kualitas hidup generasi *baby boomers*.

Kajian Literatur

Smartphone Attitude mengacu pada tingkat di mana pengguna perangkat teknologi bersedia untuk menggunakannya. Dalam penelitiannya, Choi *et al.* (2013) menyatakan bahwa keberhasilan sikap kelompok usia lanjut terhadap penggunaan komputer/internet terkait dengan 2 faktor utama, yaitu: *self-efficacy* (rasa percaya diri) dan *interest* (minat) mereka menggunakan perangkat tersebut. Dengan segala keterbatasan yang menyertai pertambahan usianya, menggunakan perangkat yang menggunakan teknologi tinggi memang merupakan tantangan tersendiri bagi kelompok usia lanjut (Birren & Schaie, 1990). Ketika kelompok usia lanjut memiliki rasa percaya diri bahwa mereka mampu menggunakan perangkat teknologi, didukung oleh keinginan yang kuat untuk belajar menggunakannya dengan baik, maka energi yang positif tersebut akan mendorong yang bersangkutan untuk memiliki *attitude* yang baik dalam keberhasilan penggunaan perangkat teknologi.

Terminologi *smartphone attitude* dalam penelitian ini mengacu pada variabel *computer attitude* yang digunakan oleh Teo (2010). Kata *smartphone* digunakan dalam penelitian ini untuk menyesuaikan dengan topik penelitian yang terkait perangkat teknologi komunikasi yang digunakan oleh kelompok usia lanjut. Selain itu, perangkat komputer dan *smartphone* pada dasarnya tidak berbeda jauh fungsinya dalam konteks sebagai alat komunikasi dan bertukar informasi. Hampir semua fitur yang ada dalam *smartphone* juga dimiliki oleh komputer, dan sebaliknya. Ketika seseorang memiliki level *attitude* yang baik terhadap penggunaan *smartphone* dapat dipastikan

hal itu akan mempengaruhi kualitas kehidupannya. Dalam konteks penelitian ini, dimana unit analisisnya adalah kelompok generasi usia lanjut, pada saat penggunaan *smartphone* sebagai alat komunikasi dirasakan memberikan banyak manfaat, fitur yang tersedia mudah dioperasikan, adanya dukungan lingkungan sosial, serta adanya kondisi yang memfasilitasi penggunaan *smartphone*, maka dengan sendirinya kualitas kehidupan mereka pun akan lebih dapat ternikmati dengan baik. Ketika program digital *inclusion* dalam sebuah negara, yaitu ketika semua masyarakat memiliki ketrampilan untuk mengakses dan dapat menggunakan jaringan dan layanan teknologi informasi dengan mudah dan bebas, maka kesejahteraan sosial akan dapat terwujud (*Twenty-Twenty Trust*, 2021). Sementara itu salah satu faktor dalam *digital inclusion* dalam penelitian Ronnaritvichai *et al.* (2021) adalah *attitude*. Oleh karenanya dalam konteks yang lebih individual, dapat dikatakan bahwa *attitude* seseorang terhadap teknologi/*smartphone* akan mempengaruhi kualitas kehidupan seseorang. Sejalan dengan Halmdienst (2019) yang menyatakan bahwa teknologi secara signifikan dapat memfasilitasi kehidupan sehari-hari populasi usia lanjut.

Pada saat yang sama, penggunaan *smartphone* maupun internet oleh kelompok masyarakat usia lanjut terbukti memiliki banyak keterbatasan karena berkurangnya kemampuan mereka secara kognitif dan fisik (Hong *et al.*, 2015), juga karena perubahan sensorik yang berkaitan dengan usia, psikomotorik, dan kemampuan kognitif (Birren & Schaie, 1990). Mereka biasanya juga membuat lebih banyak kesalahan daripada rekan mereka yang lebih muda saat melakukan tugas komputer atau (Charness *et al.*, 1992) atau yang terkait dengan teknologi, dan membutuhkan lebih banyak waktu,

latihan, dan bantuan teknis untuk memperoleh keterampilan yang cukup baik (Charness *et al.*, 1992; Morrel, Park, Mayhorn, & Kelley, 2000). Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa penguasaan teknologi dan internet merupakan sebuah tantangan dan perjuangan tersendiri bagi kelompok usia lanjut. Fenomena inilah yang mengakibatkan terjadinya *digital-gap*, atau *digital-divide*, yaitu munculnya kesenjangan teknologi yang terjadi antara kelompok generasi muda dan generasi usia lanjut. Keadaan ini dipicu oleh banyak faktor, yang salah satunya adalah karena rendahnya pemahaman dan pengetahuan seseorang terhadap perkembangan teknologi, yang umumnya disebut sebagai *digital-illiteracy*.

Pada Agustus 2020 presiden Jokowi menyebutkan bahwa daya saing digital Indonesia masih jauh dari harapan, karena dibanding negara Asia Tenggara lainnya level *Digital Competitiveness* Indonesia masih ada di posisi 56, sementara Thailand di posisi 40, Malaysia di posisi 26, dan Singapura di posisi 2. Senada dengan catatan survey IMD World Digital Competition 2020, yang melaporkan bahwa Indonesia menduduki posisi terendah dunia dalam hal pengetahuan dan keahlian penggunaan teknologi, atau dengan kata lain bahwa tingkat *digital literacy*. Beberapa penelitian yang dilakukan di wilayah negara-negara Asia menegaskan bahwa *digital literacy* adalah salah satu komponen utama yang harus dimiliki siapapun tidak terkecuali generasi usia lanjut ketika memasuki era teknologi maju seperti saat ini. Seperti penelitian Lee *et al.* (2022) di Korea, juga menyimpulkan bahwa program *digital literacy* sangat penting diberikan untuk masyarakat usia lanjut untuk menjembatani *digital-gap* yang terjadi, karena kemajuan teknologi yang terjadi di Korea pada saat ini berdampak pada

meningkatnya penggunaan *smartphone*, kapasitas perekaman video, disebutkan juga bahwa hal ini juga meningkatkan kebahagiaan dan fungsi kognitif kelompok usia lanjut tersebut. Penelitian yang sama di Taiwan oleh Tsai *et al.* (2017) juga menemukan fakta bahwa *digital literacy* dalam bentuk *social-support* dan pengalaman *'playing-around'* dengan perangkat teknologi sangat membantu kelompok masyarakat usia lanjut belajar menggunakan teknologi dengan rinci.

Dengan keterbatasan yang melekat pada kelompok masyarakat usia lanjut, penting bagi mereka untuk ter-literasi secara digital agar dapat meningkatkan kualitas hidup mereka, sesuai penelitian Hague & Payton (2010) dan Shively (2017) yang menggaris bawahi bahwa semua hambatan yang muncul di usia tua akan dapat diatasi apabila mereka memiliki literasi digital. Senada juga dengan hasil penelitian Ronnaritvichai (2021) yang menyatakan bahwa perubahan dalam *skills dan limitation* masyarakat usia lanjut terhadap *digital literacy* akan berpengaruh terhadap level *quality of life* mereka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kesiapan seseorang dalam memahami dan menggunakan perangkat teknologi yang direpresentasikan dalam level *digital literacy* seseorang, maka kualitas hidup mereka juga akan semakin meningkat.

Smartphone Attitude mengacu pada tingkat di mana pengguna perangkat teknologi bersedia untuk menggunakannya. Choi *et al.* (2013) menyatakan bahwa keberhasilan sikap kelompok usia lanjut terhadap penggunaan komputer/internet terkait dengan 2 faktor utama, yaitu: *self-efficacy* (rasa percaya diri) dan *interest* (minat) mereka menggunakan perangkat tersebut. Dengan segala keterbatasan yang menyertai pertambahan usianya,

menggunakan perangkat yang menggunakan teknologi tinggi memang merupakan tantangan tersendiri bagi kelompok usia lanjut ((Birren & Schaie, 1990). Ketika kelompok usia lanjut memiliki rasa percaya diri bahwa mereka mampu menggunakan perangkat teknologi, didukung oleh keinginan yang kuat untuk belajar menggunakannya dengan baik, maka energi yang positif tersebut akan mendorong yang bersangkutan untuk memiliki *attitude* yang baik dalam keberhasilan penggunaan perangkat teknologi.

Teo (2010) menemukan bahwa sikap terhadap komputer berhubungan dengan kesukaan terhadap penggunaan komputer, menikmati penggunaan komputer, percaya akan kegunaan, dan kemudahan penggunaan komputer. Dalam penelitiannya, digunakan empat konstruk untuk mengukur *attitude* seseorang dalam penggunaan komputer yaitu: *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *subjective norm*, dan *facilitating conditions*. Dengan pertimbangan bahwa pada saat ini hampir semua fitur yang ada dalam *smartphone* juga dimiliki oleh komputer, dan sebaliknya, maka fungsi komputer dan *smartphone* sebagai alat komunikasi dan bertukar informasi adalah sepadan. Oleh karenanya, ke-empat konstruk tersebut diatas akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur *smartphone attitude*. Sementara itu, *Digital Literacy* adalah kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi bersama orang lain secara efektif, serta tetap mempertimbangkan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague & Payton, 2010). Sementara itu, Gilster (1997) berpendapat bahwa dalam *digital literacy* tidak hanya

kompetensi utama secara teknis yang diperlukan oleh seseorang, namun juga proses berpikir dan evaluasi secara kritis ketika berhadapan dengan informasi yang disajikan dalam perangkat digital. Dengan semakin berkembangnya peradaban manusia menuju revolusi ekonomi digital, maka *digital literacy* menjadi salah satu faktor penting untuk masyarakat tetap eksis dan *survive* agar tidak tergilas jaman.

Masyarakat dengan pemahaman dan kompetensi literasi digital yang kurang baik pada era kemajuan teknologi digital yang terus menerus berkembang akan dengan sendirinya terpinggirkan dari lingkungan sosial mereka (Koltay, 2011). Dalam penelitian ini kualitas hidup kelompok usia lanjut akan diteliti dari dua sisi, yang pertama dilihat dari konsekuensi langsung yang didapatkan mereka dari kenyamanan, kemanfaatan, maupun kemudahan hidup melalui penggunaan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, juga melalui tingkat tingkat *digital literacy* yang mereka miliki. Sesuai penelitian Ronnaritivichai (2021) bahwa faktor-faktor dalam *digital inclusion* yaitu *accessibility*, *use*, *skills*, *limitations*, and *the source of literacy* mempengaruhi kualitas hidup kelompok usia lanjut.

Manheim (1952) menjelaskan bahwa generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Howe & Strauss (1991, 2000) membagi generasi berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kesamaan kejadian-kejadian historis. Penelitian ini merujuk pada pendapat Tapscott (1998), Lancaster & Stillman (2002), dan Martin & Tulgan (2002) bahwa generasi *baby boomers* adalah penduduk yang lahir pada tahun 1946 – 1964, sehingga pada saat ini usia

mereka adalah pada rentang 60 – 78 tahun. Prensky (2001) berpendapat bahwa generasi *boomers* adalah kelompok manusia yang biasa disebut sebagai *digital immigrant* yaitu generasi yang lahir dan tumbuh sebelum era internet, mereka adalah pendatang baru yang melihat dan merasakan perkembangan teknologi digital dari nol dan “terpaksa” pindah ke era digital. Choi (2013) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi informasi bagi generasi usia lanjut merupakan sebuah tantangan besar. Penelitian ini menyebutkan generasi usia lanjut sebagai gabungan antara generasi *baby-boomers* dan *pre-boomers* (*matures*).

Tabel 1

Generational Behavioural Characteristics

Factors	Baby-Boomers
View	<i>Communal, unified thinking</i>
Relationship	<i>First and fore most personal</i>
Aim	<i>Solid existence</i>
Self realization	<i>Conscious car rier building</i>
IT	<i>It is based on self-instruction and incomplete</i>
Values	<i>Patience, soft skills, respect for traditions, EQ, hard work,</i>
Other possible charac teristics	<i>Respect for hierarchy, exaggerated modesty or arrogant inflexibility, passivity, cynicism, disap pointment</i>

Sumber : Bencsik & Machova (2016)

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *survey*, yang menurut Indriantono (2002) adalah metode pengumpulan data primer yang diperoleh secara langsung dari sumber asli melalui pertanyaan tertulis, bisa menggunakan *Google-Form*. Sedangkan jenis penelitian adalah *explanatory* yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel penelitian dengan pengujian hipotesa. Penelitian

dilaksanakan di Jawa Timur, yang diharapkan dapat mewakili aspirasi generasi *baby-boomers* di Indonesia. Penelitian menggunakan parameter dari pengembangan konstruk yang telah diuji dalam penelitian Teo (2010) tentang *computer attitude*, Helsper (2008) tentang *ICT skills* dan Power, et al. (2005) tentang *WHOQOL-Old* yaitu modul yang digunakan untuk mengukur kualitas hidup kelompok populasi usia lanjut. Dalam penentuan kualitas hidup kelompok usia lanjut, penelitian ini menggunakan variabel X adalah *Digital Literacy* (X1) dan *Smartphone Attitude* (X2), serta variabel Y adalah Kualitas Hidup (Y).

Sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan kriteria: Aktif menggunakan *smartphone* dan internet, Tempat tinggal di Jawa Timur, dan Kategori kelompok usia lanjut. Generasi *baby boomers* (lahir mulai tahun 1946 - 1964, saat ini berusia antara 60 - 76 tahun yang berjumlah 5.790.360 jiwa. Berdasar data BPS (2023) data penduduk tersebut berada dalam irisan kelompok usia sbb:

Tabel 2

Proyeksi Penduduk Baby Boomers di Jawa Timur Menurut Kelompok Umur tahun 2022 (Jiwa)

Kelompok Umur	Jawa Timur
60 - 64	2,045,102
65 - 69	1,579,166
70 - 74	1,056,575
75 +	1,109,517
	5,790,360

Sumber: BPS, 2023

Penentuan jumlah sampel berdasarkan rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

- **n** adalah jumlah sampel yang dicari
- **N** adalah jumlah populasi
- **e** adalah margin eror yang ditoleransi.

Karena jumlah populasi sangat besar, margin error ditentukan sebesar 10%.
 $= 5.790.360 / 1 + (5.790.360 * 10\%^2)$
 $= 5.790.360 / 1 + (57.904) = 100$

Karena kuesioner yang kembali dan memenuhi syarat 107 orang, maka digunakan semuanya dalam perhitungan dan analisis data.

Hasil dan Pembahasan

Berdasar kuesioner pada 107 orang, karakteristik responden adalah sbb:

Tabel 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
51 - 55 Tahun	-	-
56 - 60 Tahun	65	60.75
61 - 65 Tahun	37	34.58
66 - 70 Tahun	5	4.67
Jumlah	107	100

Sumber: Data primer diolah, 2024

Tabel 3 di atas menyatakan bahwa responden yang berusia 56–60 tahun sebanyak 65 orang atau 60,75%, berusia 61–65 tahun sebanyak 37 orang atau 34,58%, dan berusia 66–70 tahun sebanyak 5 orang atau 4,67%.

Tabel 4
Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Smartphone yang dimiliki

Jumlah Smartphone yang dimiliki	Frekuensi	%
1	74	69.16
2	29	27.10
3	3	2.80
4	1	0.93
Total	107	100

Sumber: Data primer diolah, 2024

Tabel 4 di atas menginformasikan bahwa responden yang memiliki 1 *smartphone* sebanyak 74 orang atau 69,16%, yang memiliki 2 *smartphone* sebanyak 29 orang atau 27,10%, yang memiliki 3 *smartphone* sebanyak 3 orang atau 2,8%, dan yang memiliki 4 *smartphone* sebanyak 1 orang atau 0,93%.

Sedangkan mayoritas jawaban responden pada masing-masing item adalah (1) Variabel Digital Literasi terdapat tujuh item pertanyaan. Hasil perhitungan rata-ratanya sebesar 3,97 menunjukkan Digital Literasi sudah memiliki kategori penilaian yang baik. (2) Variabel *Smartphone Attitude* terdapat tujuh item pertanyaan. Hasil perhitungan rata-ratanya sebesar 4,06 menunjukkan *Smartphone Attitude* dalam kategori baik. (3) Variabel Kualitas Hidup diukur dengan sepuluh item pertanyaan. Hasil perhitungan rata-ratanya sebesar 4,02 menunjukkan responden sudah mendapatkan kualitas hidup yang baik. Hasil uji F dapat dilihat dalam Tabel berikut:

Tabel 5
Uji F/Serempak

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig .
Regression	535.156	2	267.578	34.139	0.000
Residual	815.143	104	7.838		
Total	1350.299	106			

Sumber: Data primer diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 5 nilai F hitung sebesar 34,139. Sedangkan F tabel ($\alpha = 0.05$; db regresi = 2; db residual = 104) adalah sebesar 3,084. Karena F hitung > F tabel yaitu $34,139 > 3,084$ atau nilai sig F ($0,000 < \alpha = 0.05$) maka model analisis regresi adalah signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kualitas Hidup dapat dipengaruhi secara signifikan oleh variabel Digital Literasi (X_1) dan *Smartphone Attitude* (X_2).

Hasil uji F dapat dilihat dalam Tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Uji t / Parsial

Variabel Terikat	Varaibel bebas	t hitung	t Tabel	Sig.	Keterangan
	X_1	3.732	1.983	0.000	Signifikan

Variabel Terikat	Variabel bebas	t hitung	t Tabel	Sig.	Keterangan
Kualitas Hidup (Y)	X2	3,841	1,983	0,000	Signifikan

Sumber: Data primer diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

H1 : Digital Literasi berpengaruh signifikan terhadap Kualitas Hidup

Hasil t test antara X₁ (Digital Literasi) dengan Y (Kualitas Hidup) menunjukkan t hitung = 3,732. Sedangkan t tabel ($\alpha = 0.05$; db residual = 104) adalah sebesar 1,983. Karena t hitung > t tabel yaitu 3,732 > 1,983 atau nilai sig t (0,000) < $\alpha = 0.05$ maka pengaruh X₁ (Digital Literasi) terhadap Kualitas Hidup adalah signifikan. Hal ini berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Kualitas Hidup dapat dipengaruhi secara signifikan oleh Digital Literasi.

H2 : *Smartphone Attitude* berpengaruh signifikan terhadap Kualitas Hidup

Hasil t test pengaruh antara X₂ (*Smartphone Attitude*) terhadap Y (Kualitas Hidup) menunjukkan t hitung = 3,841. Sedangkan t tabel ($\alpha = 0.05$; db residual = 104) adalah sebesar 1,983. Karena t hitung > t tabel yaitu 3,841 > 1,983 atau nilai sig t (0,000) < $\alpha = 0.05$ maka pengaruh X₂ (*Smartphone Attitude*) terhadap Kualitas Hidup adalah signifikan pada alpha 5%. Hal ini berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Kualitas Hidup dapat dipengaruhi secara signifikan oleh *Smartphone Attitude*.

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kualitas Hidup secara simultan dan parsial. Dari kedua variabel bebas tersebut yang paling dominan pengaruhnya terhadap Kualitas Hidup adalah

Smartphone Attitude karena memiliki nilai koefisien beta dan t hitung paling besar.

Simpan dan Saran

Berdasar analisis regresi linier berganda, pengaruh simultan tiap variabel bebas terhadap Kualitas Hidup dilakukan dengan F-test, yang menyimpulkan bahwa variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap Kualitas Hidup. Sehingga pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel Kualitas Hidup dapat diterima.

Berdasarkan hasil uji t didapatkan bahwa variabel Digital Literasi (X₁) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Kualitas Hidup. Demikian juga variabel *Smartphone Attitude* (X₂) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Kualitas Hidup. Berdasarkan hasil uji t didapatkan bahwa variabel *Smartphone Attitude* mempunyai nilai t hitung dan koefisien beta yang paling besar. Sehingga variabel *Smartphone Attitude* mempunyai pengaruh yang paling kuat dan dominan terhadap Kualitas Hidup.

Saran-saran yang dapat disajikan adalah: Karena variabel *Smartphone Attitude* mempunyai pengaruh yang dominan dalam mempengaruhi Kualitas Hidup, diharapkan pihak-pihak terkait dapat memperhatikan kebutuhan kualitas hidup generasi *baby boomers*, melalui pendekatan dalam pendidikan dan pelatihan yang fokus pada perubahan sikap dan meningkatkan penerimaan terhadap teknologi yang lebih efektif daripada hanya mengajarkan keterampilan teknis, terutama dalam konteks peningkatan kualitas hidup. Mengingat variabel bebas dalam penelitian ini merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi Kualitas Hidup diharapkan hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai

acuan bagi peneliti selanjutnya dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain diluar variabel yang sudah masuk dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Adams, N., Stubbs, D., & Woods, V. (2005) Psychological barriers to Internet usage among older adults in the UK. *Med Inform Internet*, 30(1), 3-17.
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016, April). Knowledge Sharing Problems from the Viewpoint of Intergeneration Management. In *ICMLG2016 - 4th International Conference on Management, Leadership, and Governance: ICMLG2016* (p.42). Academic Conferences and publishing limited.
- Birren, J. E., & Schaie, K. W. (1990) *Handbook of the Psychology of Aging*, Academic, NY
- Carpenter, B. D., Buday, S. (2007) Computer use among older adults in a naturally occurring retirement community. *Computers in Human Behavior*, 23(6), 3012-3024.
- Charness, N., Schumann, C. E., & Boritz, G. M. (1992) Training Older Adults in Word Processing: Effect of Age, Training Technique, and Computer Anxiety. *International Journal of Technology & Aging*, 5(1), 79-106.
- Choi, N. (2011) Relationship between health service use and health information technology use among older adults: analysis of the US National Health Interview Survey. *J Med Internet Res*, 13(2), e33.
- Choi, N., G. & Nitto, D., M. (2013) The Digital Divide Among Low-Income Homebound Older Adults: Internet Use Patterns, eHealth Literacy, and Attitudes Toward Computer/Internet Use. *Journal of Medical Internet Research*, 15 (5), e93, 1.
- Dreisbach, N., Axler, F., Kotranski, L., Weingartner, R. M., Ingerman, S., Ramirez, N. (2011) Assessing the digital divide among older adults residing in an urban and suburban metropolitan area. *Proceedings of the 139th Annual Meeting of the American Public Health Association*.
- eMarketer (2018) Social Network Users and Penetration Worldwide. Retrieved January 2023.
- Gilster, P. (1997) Digital Literacy. *A Middle School Computer Technologies Journal*, 2(2).
- Hague, C. & Payton, S. (2011) Digital literacy across the curriculum. *Curriculum & Leadership Journal, an electronic journal for leaders in education*, Vol 9 (10).
- Halmdeinst, N., Radhuber, M., & Ebmer, R., W. (2019) Attitudes of elderly Austrians towards new technologies: communication and entertainment versus health and support use. *European Journal of Ageing* (2019) 16:513–523.
- Helsper, E. J. (2008) Digital inclusion: an analysis of social disadvantage and the information society. *Department for Communities and Local Government*, London, UK.
- Hong, S., G., Trimi, S., & Kim, D., W. (2016) Smartphone use and internet literacy of senior citizens, *Journal of Assistive Technologies*, 10 (1), 27-38.

- Howe, N., & Strauss, W. (1991) *Generations: the history of America's future, 1584 to 2069*.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000) *Millennials rising: The next great generation*. New York: Vintage.
- <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>
- IMD World Competitiveness Center. (2020) *IMD World Digital Competitiveness Ranking (WDCR) 2020*.
- Koltay, T. (2011) The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy. *Media, Culture & Society*, 33, 211-221.
- Lee, H., Lim, J. A., and Nam, H. K (2022) Effect of a Digital Literacy Program on Older Adults' Digital Social Behavior: A Quasi-Experimental Study, *International Journal of Environment Research and Public Health* 19, 12404.
- Mannheim, K. (1952). The Problem of Generations. *Essays on the Sociology of Knowledge*, 24(19), 276-322-24
- Martin, A. (2008) Digital Literacy and the "Digital Society." In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices* (pp. 151-176).
- Martin, C. A. & Tulgan, B. (2002) *Managing the Generational Mix*. Amherst, MA: HRD Press.
- Morrel, R. W., Park, C. P., Mayhorn, C. B., & Kelley, C. L. (2000) Effects of Age And Instructions On Teaching Older Adults To Use Eldercomm, An Electronic Bulletin Board System. *Educational Gerontology*, 26 (3), 221-235
- Oblinger, D. & Oblinger, J. (2005) Is It Age or IT: First Steps towards Understanding the Net generation. In D. Oblinger, & J. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.1-2.20). Boulder, CO: EDUCAUSE.
- Power, M., Quinn, K., Schmidt, S., & the WHOQOL-OLD Group. (2005) Development of the WHOQOL-Old module. *Quality of Life Research*, 14, 2197-2214.
- Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9 (6), 1-6.
- Ronnaritivichai, B., Sunandha, S. (2021) Digital Inclusion and Quality of Life: A Case Study of Elderly Citizens Living In An Era Of Disruption, *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 24 (Special Issue 1)
- Slegers, K., Van Boxtel, M. P. J., Jolles, J. (2012) Computer use in older adults: determinants and the relationship with cognitive change over a 6-year episode. *Comput Hum Behav*, 28, 1-10.
- Sugiyono. (2014) *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Supranto, J. (1997) *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan Untuk Meningkatkan Pangsa Pasar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Teo, T. (2010) Measuring the effect of gender on computer attitudes among pre-service teachers A multiple indicators, multiple causes (MIMIC) Modeling. *Campus-Wide Information Systems*, 27 (4), 227-239.
- Tsai, H. S., Shillair, R., & Cotton, S., R. (2017) Social Support and "Playing Around": An Examination of How Older

Adults Acquire Digital Literacy with Tablet Computers. *J Appl Gerontol.* 36(1), 29–55.

Werner, J. M., Carlson, M., Jordan-Marsh, M., Clark, F. (2011) Predictors of computer use in community-dwelling, ethnically diverse older adults. *Hum Factors*, 53(5), 431-447.

www. bps.go.id, Statistik Indonesia 2022, Retrieved January 2023.