

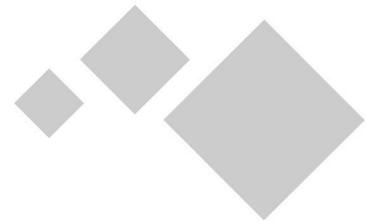


TULAR NALAR

Diprakarsai Oleh:



Didukung Oleh: [Google.org](https://www.google.org)



PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Ini adalah *cue card* yang dipergunakan oleh fasilitator sebagai panduan membawakan diskusi dalam kelompok pelatihan.
2. Dalam setiap halaman *cue card* terdapat informasi berikut: **materi/konten setiap sesi yang dibawakan, durasi penyampaian, metode penyampaian, serta informasi lampiran materi.**
3. Konten dalam *cue card* ini dapat disesuaikan tanpa menghilangkan/mengganti esensi dari materi Tular Nalar.
4. Cue card dicetak dalam ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) menggunakan kertas HVS 70/80 gram.
5. Halaman 1 adalah *cover cue card*. Halaman ini dicetak dalam ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) dan disarankan melakukan pencetakan menggunakan kertas yang lebih tebal (misalnya: Art Paper 120/150/180 gram)



PEMBUKAAN

Durasi
1 menit

Metode
monolog

Salam,

Assalamualaikum

Selamat pagi/siang/sore

Apa kabar Bapak/ibu kawan

Tular Nalar yang luar biasa

Salam sehat dan bahagia



PERKENALAN

Durasi
5 menit

Metode
dialog

Fasilitator

Fasilitator memperkenalkan diri

Peserta

Peserta memperkenalkan:

- Nama
- Asal sekolah/kampus
- Domisili
- Hobi
- dsb

Pendukung Diskusi

Dapat digunakan bahasa daerah/lokal



SEGMENT 1

Durasi
10 menit

Metode
monolog

Materi: Aplikasi percakapan

GAMES

“Apa Itu Aplikasi Percakapan?”

“Aplikasi Percakapan Apa yang Anda Gunakan?”

“Apa fungsi aplikasi percakapan bagi Anda?”

“Gimana rasanya menggunakan aplikasi tersebut?”

Fasilitator melakukan langkah berikut:

1. Menunjukkan Slide peraga
2. Memperkenalkan ragam aplikasi percakapan dan menggali kebiasaan peserta
3. Mendiskusikan kebiasaan tersebut dengan peserta

Peserta

- Mengungkapkan kebiasaan yang dilakukan dengan aplikasi percakapan
- Memberikan pendapat kepada peserta lain



Fasilitator

- **Aplikasi percakapan membantu Lansia mengatasi keterbatasan dalam mobilitas, serta meningkatkan kualitas hidup.**
- **Manusia tidak hanya hidup dari materi. Berkomunikasi dengan orang lain menjadi bagian dari kesejahteraan hidup. Melalui komunikasi kita berbagi kebahagiaan.**



SEGMENT 2

Durasi
10 menit

Metode
dialog

Materi: Dampak buruk yang bisa terjadi di Aplikasi Percakapan

Game and Cue: Manfaat Aplikasi Percakapan ?

Fasilitator

Fasilitator melakukan langkah berikut:

1. Masing-masing peserta diminta mengambil cue yang telah disiapkan tim teknis.
2. Bertanya kepada peserta lain tentang cue yang didapatkan.
3. Meminta peserta untuk menanggapi yang diutarakan peserta lain

Yang mungkin terjadi di aplikasi percakapan:

"Apakah perlu mengunggah foto dengan teman yang sakit?"

"Apakah banyak memposting foto anak-anak/cucu di grup itu baik?"

"Apakah boleh memposting foto-foto yang vulgar terkait sebuah musibah?"

Peserta

- Menceritakan cue yang didupatkannya
- Memberikan pendapat kepada peserta lain



Aplikasi percakapan jika digunakan dengan bijak akan mendatangkan banyak keuntungan bagi pengguna. Tapi apabila tidak bijak akan menghadapi pengguna pada beberapa persoalan.



Materi: Apa kasus yang pernah dialami peserta dalam aplikasi percakapan?

Fasilitator

Fasilitator melakukan langkah berikut:

1. Masing-masing peserta diminta mengambil cue
2. Bertanya kepada peserta tentang cue, apa peserta paham jenis data pribadi yang didapat
3. Bertanya kepada peserta lain tentang cue kasus aplikasi percakapan yang didapatkan
4. Meminta peserta lain untuk menanggapi jenis data pribadi yang diutarakan peserta lain

Cue berupa kasus-kasus mungkin dialami dalam aplikasi percakapan:

- Menjadi korban scamming (rayuan cinta sebagai modus pemerasan)
- Terlibat obrolan asusila
- Menjadi korban penipuan digital

Peserta

- Menceritakan cue yang didupakannya
- Memberikan pendapat kepada peserta lain



- **Aplikasi percakapan tidak selamanya aman**
- **Antisipasi serangan modus kejahatan di aplikasi kejahatan.**
- **Berpikir kritis menjadi kunci bagi sahabat lansia ketika bercakap-cakap di aplikasi chat.**



SEGMENT 4

Materi
Slide Peraga Hal.12

Durasi
15 menit

Metode
dialog

Materi: Mengamankan Aplikasi Percakapan

Fasilitator

Aneka informasi banyak sekali beredar di sekitar kita, namun kita tidak perlu mempercayai semuanya. Lakukan cek fakta untuk memastikan informasi itu benar tidak sebelum membagikannya pada orang lain.

Catatan:

- Pengamanan dengan 2 factor authentication (2FA) sebagai pengetahuan saja karena akan terlalu rumit untuk Lansia
- Mengatur setting privacy aplikasi percakapan agar foto tidak bisa diakses semua orang (untuk Lansia yang bisa saja)



- **Lansia budiman, aplikasi percakapan banyak kegunaannya apabila digunakan dengan bijak. Tapi banyak juga dampak buruknya.**
- **Sahabat Lansia Mandiri, berinternet dengan semangat tangguh, melindungi aplikasi percakapan agar kejahatan siber tak bersni mendekat.**
- **Lansia Pintar, cek fakta dulu. Informasi tak benar, hempaskan saja!**



Refleksi Personal (Menulis)

Fasilitator mengajak peserta menuliskan refleksi mereka terkait pelatihan yang sudah diikuti.

- **Apakah bermanfaat?**
- **Apakah menyenangkan?**
- **Apa yang mereka dapatkan setelah mengikuti pelatihan?**

Tulisan-tulisan di kertas warna kemudian ditempel di lembar plano yang sudah disiapkan panitia.

Kemudian semua peserta dari semua kelompok yang ada bergabung kembali menjadi satu. Dua atau tiga peserta dipersilakan maju ke depan memberikan testimoni.



PENUTUP

Durasi
3 menit

Metode
monolog

Fasilitator

Ucapan terima kasih, permohonan maaf sekiranya ada kekhilafan, dan salam perpisahan.



CATATAN

