

## INTISARI

Di era digital, misinformasi semakin meluas dan berdampak signifikan pada berbagai sektor penting, seperti kesehatan, politik, dan pendidikan. Data dari Direktorat Jenderal Aplikasi dan Informatika Kominfo mencatat lebih dari 11 ribu kasus berita palsu terverifikasi antara 2018 hingga 2023. Survei terkini menyebutkan sekitar 38% masyarakat pernah secara tidak sengaja menyebarkan berita palsu, yang merupakan bentuk praktik misinformasi. Generasi Z yang mengakses media digital lebih dari 8 jam per hari menjadi kelompok yang sangat rentan terhadap paparan misinformasi melalui internet dan media social.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest* dengan 104 partisipan untuk mengevaluasi efektivitas permainan *Cranky Uncle*, sebuah aplikasi yang memadukan humor dan edukasi, sebagai intervensi dalam mengurangi kerentanan terhadap misinformasi pada Generasi Z. Partisipan diklasifikasikan ke dalam delapan kelompok berdasarkan kombinasi tipe pemrosesan informasi dan perilaku rasionalitas dengan menggunakan instrumen SIS (*Susceptibility to (Mis)Information Scale*) dan REI (*Rational-Experiential Inventory*). Pengukuran meliputi tingkat kerentanan misinformasi sebelum dan sesudah intervensi, persepsi efektivitas intervensi, skor permainan, serta durasi bermain.

Analisis data menunjukkan bahwa kombinasi tipe pemrosesan informasi dan perilaku rasionalitas tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap penurunan kerentanan misinformasi setelah intervensi ( $p > 0,05$ ). Namun, tipe pemrosesan informasi secara terpisah berpengaruh signifikan terhadap kerentanan misinformasi, sedangkan tipe perilaku rasionalitas tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan pada tingkat kerentanan misinformasi sebelum dan sesudah intervensi secara umum. Selanjutnya, tidak ditemukan pengaruh signifikan dari tipe pemrosesan informasi, tipe perilaku rasionalitas, dan kombinasi variabel terhadap persepsi efektivitas permainan, skor bermain, maupun durasi bermain ( $p > 0,05$ ). Meskipun demikian, secara keseluruhan nilai persepsi efektivitas intervensi mengalami peningkatan setelah permainan.

Hasil ini menyatakan bahwa *Cranky Uncle* merupakan intervensi gamifikasi yang efektif dalam mengurangi kerentanan terhadap misinformasi pada Generasi Z tanpa dipengaruhi oleh perbedaan tipe pemrosesan informasi maupun perilaku rasionalitas individu. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi intervensi edukatif yang inklusif dan adaptif, serta memberikan landasan empiris bagi pemanfaatan gamifikasi dalam literasi digital untuk memperkuat ketahanan individu terhadap misinformasi.

**Kata kunci:** Kerentanan Misinformasi, Cranky Uncle, Gamifikasi, Pemrosesan Informasi, Perilaku Rasionalitas

## ABSTRACT

*In the digital era, misinformation is increasingly widespread and significantly impacts critical sectors such as health, politics, and education. Data from the Directorate General of Applications and Informatics, Ministry of Communication and Information Technology (Kominfo), recorded more than 11,000 verified cases of fake news between 2018 and 2023. A recent survey indicated that around 38% of the public have unintentionally spread fake news, which constitutes a form of misinformation practice. Generation Z, who access digital media for more than 8 hours a day, are particularly vulnerable to exposure to misinformation through the internet and social media.*

*This study employed a pretest-posttest experimental design with 104 participants to evaluate the effectiveness of Cranky Uncle, an application combining humor and education, as an intervention to reduce susceptibility to misinformation among Generation Z. Participants were classified into eight groups based on the combination of information processing styles and rationality behaviors using the Susceptibility to (Mis)Information Scale (SIS) and Rational-Experiential Inventory (REI). Measurements included susceptibility to misinformation before and after the intervention, perceived intervention effectiveness, game scores, and duration of gameplay.*

*Data analysis showed that the combination of information processing styles and rationality behaviors did not significantly affect the reduction of susceptibility to misinformation after the intervention ( $p > 0.05$ ). However, information processing style alone had a significant effect on susceptibility to misinformation, whereas rationality behavior did not show a significant effect. Furthermore, there was a significant difference in susceptibility levels before and after the intervention overall. No significant influence of information processing style, rationality behavior, or their combination was found on perceived effectiveness of the game, game scores, or duration of play ( $p > 0.05$ ). Nonetheless, the overall perceived effectiveness of the intervention increased after playing the game.*

*These results indicate that Cranky Uncle is an effective gamified intervention in reducing susceptibility to misinformation among Generation Z, regardless of differences in individuals' information processing styles and rationality behaviors. This study contributes to the development of inclusive and adaptive educational intervention strategies and provides empirical grounds for utilizing gamification in digital literacy to strengthen individual resilience against misinformation.*

**Keywords:** *Susceptibility to Misinformation, Cranky Uncle, Gamification, Information Processing, Rationality Behavior*