

## INTISARI

Maraknya penyebaran misinformasi di Indonesia menjadi isu penting karena membuat masyarakat, terutama Generasi Z, salah mengambil berbagai keputusan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya tingkat literasi digital dan tingginya paparan misinformasi. Kondisi ini memperkuat urgensi untuk merancang intervensi yang efektif dalam melawan dan meningkatkan ketahanan kognitif individu terhadap misinformasi. Penelitian ini menggunakan *Cranky Uncle Game*, permainan edukasi berbasis inokulasi, sebagai intervensi untuk meningkatkan ketahanan dalam menghadapi misinformasi. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi hubungan *mindfulness*, pengaruh *gender*, pengaruh jenis pertanyaan dalam display permainan terhadap beban kognitif dan performa bermain.

Desain eksperimen melibatkan 24 mahasiswa (12 laki-laki dan 12 perempuan) yang bermain dalam dua sesi terpisah. Pengukuran beban kognitif dilakukan dengan *eye tracking*, pada metrik *dwell time*, *fixation count*, dan *pupil dilation*. *Five Facet Mindfulness Questionnaire* (FFMQ) digunakan untuk menilai tingkat *mindfulness* dan *Misinformation Susceptibility Test* (MIST) digunakan untuk menilai tingkat kerentanan misinformasi individu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi *Cranky Uncle Game* efektif meningkatkan kekebalan pemain dalam mengenali bentuk-bentuk misinformasi, dilihat dari peningkatan nilai *post test* MIST. Variasi jenis pertanyaan memengaruhi beban kognitif secara signifikan. *Gender* tidak mempengaruhi secara signifikan. *Mindfulness* memiliki hubungan terhadap beban kognitif, dimana semakin *mindful* individu, maka cenderung memproses informasi secara lebih efisien.

Penelitian ini merekomendasikan implementasi modul edukasi berbasis permainan, seperti *Cranky Uncle Game* untuk meningkatkan ketahanan individu terhadap misinformasi melalui keterlibatan kognitif reflektif. Integrasi latihan *mindfulness* singkat dapat memperkuat keterlibatan kognitif peserta saat menghadapi konten menyesatkan. Variasi jenis pertanyaan dengan beban kognitif berbeda perlu diterapkan untuk menjaga efektivitas pembelajaran. Intervensi ini dapat diterapkan secara luas tanpa diferensiasi *gender*.

**Kata kunci** : misinformasi, *mindfulness*, *gender*, beban kognitif, *Cranky Uncle Game*

## ABSTRACT

*The widespread dissemination of misinformation in Indonesia has become a critical issue, particularly as it leads to poor decision-making among the public, especially Generation Z. This phenomenon is driven by low levels of digital literacy and high exposure to misleading information. These conditions underscore the urgency of designing effective interventions to combat misinformation and strengthen individuals' cognitive resilience. This study employs the Cranky Uncle Game, an inoculation-based educational game, as an intervention to enhance resistance to misinformation. Additionally, the study explores the roles of mindfulness, gender, and question types presented in the game interface in relation to cognitive load and gameplay performance.*

*The experimental design involved 24 university students (12 males and 12 females) who participated in two separate gameplay sessions. Cognitive load was assessed through eye-tracking metrics, including dwell time, fixation count, and pupil dilation. The Five Facet Mindfulness Questionnaire (FFMQ) was used to measure mindfulness levels, while the Misinformation Susceptibility Test (MIST) assessed participants' susceptibility to misinformation.*

*The results indicate that the Cranky Uncle Game intervention effectively enhances players' immunity to misinformation, as evidenced by increased post-test MIST scores. Variations in question types significantly influenced cognitive load, while gender showed no significant effect. Mindfulness was associated with cognitive load, suggesting that individuals with higher mindfulness tend to process information more efficiently.*

*This study recommends the implementation of game-based educational modules, such as the Cranky Uncle Game, to enhance individuals' resilience against misinformation through reflective cognitive engagement. The integration of brief mindfulness exercises may further strengthen participants' cognitive engagement when encountering misleading content. Incorporating a variety of question types with differing cognitive loads is necessary to maintain the effectiveness of the learning process. This intervention can be broadly applied without the need for gender-based differentiation.*

**Keywords :** *misinformation, mindfulness, gender, cognitive load, Cranky Uncle Game*