

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Asumsi dan Batasan	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat keilmuan	6
1.5.2 Manfaat praktikal	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Misinformasi	13
3.2 <i>Gender</i>	14
3.3 Pemrosesan Informasi	15
3.3.1 <i>Dual Process Theory (DPT)</i>	15
3.3.2 <i>Cognitive Load Theory (CLT)</i>	16
	xi

3.4 <i>Mindfulness</i>	16
3.5 <i>Five Facet Mindfulness Questionnaire</i>	17
3.6 <i>Misinformation Susceptibility Test (MIST)</i>	18
3.7 <i>Eye Tracking</i>	19
3.7.1 <i>Area of Interest</i>	20
3.7.2 <i>Dwell Time</i>	20
3.7.3 <i>Fixation Count</i>	20
3.7.4 <i>Pupil Dilation</i>	20
3.8 <i>Cranky Uncle Game</i>	21
3.9 Analisis Data	23
3.9.1 G*Power	23
3.9.2 ART ANOVA	24
3.9.3 <i>Paired Sample T-Test</i>	25
3.9.4 Uji Korelasi	25
BAB IV METODE PENELITIAN	26
4.1 Subjek Penelitian	26
4.2 Objek Penelitian	26
4.3 Lokasi Penelitian	27
4.4 Alat dan Bahan	27
4.5 Tahapan Penelitian	29
BAB V PEMBAHASAN	39
5.1 Profil Responden	39
5.2 Uji Kecukupan Data	40
5.3 Hasil Statistik Deskriptif	41
5.3.1 Pola Perhatian Visual	41
5.3.2 Analisis Skor Permainan	51
5.3.3 Analisis Skor MIST	53
5.4 Hasil Uji Statistik Inferensial	54
5.4.1 Hubungan <i>mindfulness</i> terhadap beban kognitif, performa partisipan, dan skor MIST	54
5.4.2 Pengaruh <i>gender</i> terhadap beban kognitif dan performa	55

5.4.3 Pengaruh jenis pertanyaan terhadap beban kognitif dan performa	56
5.4.4 Interaksi <i>gender</i> dan jenis pertanyaan terhadap beban kognitif dan performa	60
5.4.5 Efektivitas <i>Cranky Uncle Game</i> berdasarkan skor MIST	61
5.5 Pembahasan	62
5.5.1 Hubungan <i>mindfulness</i> terhadap beban kognitif dan performa	62
5.5.2 Pengaruh <i>gender</i> terhadap beban kognitif dan performa	63
5.5.3 Pengaruh jenis pertanyaan terhadap beban kognitif dan performa	63
5.5.4 Efektivitas <i>Cranky Uncle Game</i> dalam meningkatkan ketahanan misinformasi	64
5.6 Implikasi Praktikal	65
5.7 Keterbatasan Penelitian	66
BAB VI PENUTUP	67
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	76