STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

PENGUATAN LITERASI DIGITAL GENERASI MUDA DALAM MENGHADAPI DISINFORMASI LINGKUNGAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN TRANSISI ENERGI BERKELANJUTAN

Kayla Orchardine[1], Putri Anjani Manan[2], Naba Alifia Puraga[3], Dina Oktavia[4], Rita Markus Idulfilastri[5]
Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia[1,2,3,4,5]
e-mail: kayla.705230389@stu.untar.ac.id, putri.705230405@stu.untar.ac.id, naba.705230424@stu.untar.ac.id, dina.705230426@stu.untar.ac.id, ritamarkus@fpsi.untar.ac.id

Diterima: *03/10/2026*; Direvisi: *10/10/2026*; Diterbitkan: *20/10/2026*

ABSTRAK

Paparan informasi digital yang tinggi pada generasi muda tidak otomatis menjamin kemampuan menilai kebenaran informasi, termasuk informasi mengenai isu lingkungan dan energi. Kondisi ini menjadi tantangan karena disinformasi dapat memengaruhi pemahaman dan keputusan publik terkait isu keberlanjutan. Penelitian ini bertujuan memetakan tantangan generasi muda dalam mengonsumsi dan mengevaluasi informasi lingkungan dan energi, merumuskan intervensi literasi digital berbasis gamifikasi interaktif, serta mendesain kerangka integrasinya dalam ekosistem pendidikan dan kemasyarakatan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan empat partisipan berusia 17–25 tahun yang diwawancarai secara daring dan dianalisis menggunakan analisis tematik enam tahap. Hasil menunjukkan bahwa partisipan memiliki strategi verifikasi yang beragam, tetapi kedalaman pemeriksaan dan konsistensinya berbeda. Pengalaman menghadapi disinformasi lingkungan juga tidak seragam, sementara pemahaman substantif mengenai energi dan lingkungan masih beragam. Temuan merumuskan kebutuhan intervensi yang memadukan latihan verifikasi, pemahaman isu lingkungan-energi, dan pengambilan keputusan melalui gamifikasi, serta integrasinya dalam pembelajaran dan komunitas. Intervensi tersebut diarahkan untuk membentuk kebiasaan memverifikasi dan menyebarkan informasi secara bertanggung jawab. Rancangan ini belum diuji efektivitasnya sehingga memerlukan validasi empiris pada penelitian selanjutnya lebih lanjut.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Disinformasi Lingkungan, Transisi Energi Berkelanjutan, Generasi Muda, Analisis Tematik.*

ABSTRACT

High exposure to digital information among young people does not automatically ensure their ability to assess the accuracy of information, including information concerning environmental and energy issues. This condition presents a challenge because disinformation can influence public understanding and decision-making regarding sustainability issues. This study aims to map the challenges faced by young people in consuming and evaluating environmental and energy information, formulate an interactive gamification-based digital literacy intervention, and design an integration framework within educational and community ecosystems. The study employed a descriptive qualitative approach involving four participants aged 17–25 years who were interviewed online and analyzed using six-phase thematic analysis. The findings show that participants employed diverse verification strategies, but the depth and consistency of verification varied. Their experiences with environmental disinformation were also diverse,

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

while substantive understanding of energy and environmental issues remained uneven. The findings informed an intervention combining verification practice, environmental and energy knowledge, and decision-making through gamification, integrated into learning and community settings. The proposed intervention aims to foster habits of verifying and responsibly sharing information. Its effectiveness has not yet been empirically tested and requires further validation.
Keywords: *Digital Literacy, Environmental Disinformation, Sustainable Energy Transition, Young People, Thematic Analysis*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital pada era *Society 5.0* menjadikan generasi muda, khususnya Generasi Z dan milenial, semakin dekat dengan arus informasi digital dan penggunaan media sosial. Kedekatan tersebut tercermin dalam pola penggunaan media sosial Generasi Z di Indonesia, yang menjadikan platform digital sebagai bagian penting dari aktivitas komunikasi dan konsumsi informasi (Evita et al., 2023). Seiring dengan perkembangan tersebut, generasi muda dituntut memiliki literasi digital agar mampu mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara kritis serta bertanggung jawab (Setiadi et al., 2023). Intensitas interaksi dengan ruang digital juga menempatkan generasi muda tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai pihak yang berperan dalam memproduksi dan menyebarluaskan informasi kepada masyarakat. Oleh karena itu, dalam perspektif humaniora dan kewarganegaraan, literasi digital tidak cukup dipahami sebagai kecakapan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan kognitif, kritis, dan etis dalam menilai kebenaran informasi serta mempertimbangkan dampak sosial dan ekologis dari informasi yang dikonsumsi maupun disebarluaskan. Namun, tingginya keterpaparan terhadap teknologi belum tentu diikuti oleh kematangan dalam mengevaluasi informasi digital. Tinjauan sistematis Anisti et al. (2024) terhadap sepuluh artikel mengenai Generasi Z mengidentifikasi tiga tantangan yang saling berkaitan, yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi digital, keterpaparan terhadap bias algoritmik, dan minimnya kesadaran etis, termasuk dalam penyebaran hoaks. Tantangan tersebut menjadi semakin penting ketika informasi yang beredar berkaitan dengan isu lingkungan dan energi, karena informasi yang keliru dapat memengaruhi pemahaman generasi muda mengenai perubahan lingkungan, energi terbarukan, dan kebijakan transisi energi.

Urgensi penguatan literasi digital tersebut semakin besar seiring dengan meluasnya penggunaan internet dan media sosial di Indonesia. Pada 2025, penetrasi internet nasional mencapai 80,66 persen atau sekitar 229,43 juta jiwa, dengan Generasi Z menjadi salah satu kelompok pengguna internet terbesar (Untari, 2025). Tingginya keterlibatan generasi muda dalam ruang digital menjadikan kemampuan mengevaluasi informasi sebagai kompetensi yang strategis. Persoalannya bukan semata-mata terletak pada kemampuan membedakan informasi yang benar dan salah, melainkan juga pada strategi yang digunakan untuk memeriksa kebenaran informasi tersebut. Wineburg dan McGrew (2019) menunjukkan bahwa pemeriksa fakta profesional lebih efektif dalam mengevaluasi informasi karena menerapkan strategi *lateral reading*, yaitu meninggalkan laman yang sedang dibaca untuk memeriksa sumber dan membandingkan informasi melalui sumber lain. Sebaliknya, individu yang kurang terlatih cenderung menilai kredibilitas berdasarkan informasi yang tersedia pada satu laman. Tantangan ini semakin kompleks karena informasi palsu dapat menyebar lebih jauh dan lebih cepat daripada informasi yang benar, sebagaimana ditemukan oleh Vosoughi et al. (2018). Selain itu, Pennycook dan Rand (2022) menjelaskan bahwa keputusan seseorang untuk membagikan berita di media sosial tidak selalu didasarkan pada pertimbangan akurasi karena perhatian

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

pengguna dapat lebih terarah pada faktor lain. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital perlu diarahkan bukan hanya pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan memeriksa sumber, mengevaluasi akurasi, dan mempertimbangkan konsekuensi sebelum menerima maupun menyebarkan informasi.

Kebutuhan tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan isu lingkungan dan transisi energi berkelanjutan. Perubahan lingkungan, energi terbarukan, kendaraan listrik, emisi karbon, dan kebijakan transisi energi merupakan topik yang semakin banyak dibicarakan di ruang digital. Di satu sisi, media sosial membuka peluang bagi generasi muda untuk memperoleh pengetahuan dan terlibat dalam diskusi mengenai persoalan lingkungan. Di sisi lain, kompleksitas isu tersebut juga membuka peluang munculnya informasi yang tidak akurat, menyesatkan, atau disajikan tanpa konteks yang memadai. Sultana et al. (2024) menunjukkan bahwa media sosial menjadi ruang penting bagi penyebaran informasi, diskusi publik, dan pembentukan persepsi mengenai perubahan iklim. Sejalan dengan itu, penelitian mengenai misinformasi tentang solusi iklim menunjukkan bahwa narasi menyesatkan di media sosial tidak hanya menyangkal perubahan iklim, tetapi juga dapat menyasar solusi yang ditawarkan untuk mengatasinya (Nicolosi et al., 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa tantangan literasi digital dalam isu lingkungan tidak hanya berkaitan dengan pengenalan informasi palsu, tetapi juga dengan kemampuan memahami klaim, memeriksa bukti, dan menilai ketepatan informasi mengenai solusi lingkungan dan energi.

Dalam kondisi tersebut, keterbatasan kemampuan mengevaluasi informasi dapat menyebabkan generasi muda menerima narasi mengenai lingkungan dan energi secara tidak kritis, termasuk mempercayai klaim yang keliru tentang manfaat, risiko, maupun dampak teknologi energi tertentu. Padahal, keterlibatan generasi muda dalam isu lingkungan tidak cukup hanya ditunjukkan melalui kepedulian terhadap persoalan ekologis, tetapi juga perlu didukung oleh kemampuan memperoleh, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab. Dengan demikian, literasi digital menjadi salah satu kapasitas penting yang dapat mendukung partisipasi generasi muda secara kritis dalam menghadapi persoalan lingkungan dan transisi energi. Kebutuhan ini sekaligus menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dan pengembangan kesadaran ekologis perlu ditempatkan dalam kerangka yang saling berkaitan, sehingga generasi muda tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga dapat menilai kebenaran dan memahami substansi isu yang dibahas.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penguatan literasi digital berperan dalam membentuk daya kritis, etika, identitas, dan perilaku generasi muda di media sosial (Putranto et al., 2025; Mardiaton, 2024; Saputri et al., 2026). Upaya tersebut juga dapat dilakukan melalui keterlibatan aktif generasi muda dalam kegiatan edukasi dan pelatihan berbasis komunitas (Mardiaton, 2024). Temuan-temuan ini memperlihatkan bahwa literasi digital memiliki dimensi yang lebih luas daripada kemampuan operasional dalam menggunakan teknologi karena berkaitan dengan cara individu memahami informasi, mengambil keputusan, dan bertindak dalam lingkungan sosial. Meskipun demikian, sebagian penelitian tersebut masih menempatkan literasi digital terutama dalam konteks penggunaan media sosial, kemampuan bermedia, dan pembentukan perilaku digital. Akibatnya, keterkaitan antara kemampuan mengevaluasi informasi digital dan kemampuan menghadapi disinformasi yang secara khusus berkaitan dengan isu lingkungan dan energi belum menjadi perhatian utama. Kondisi ini menunjukkan perlunya kajian yang menghubungkan kompetensi literasi digital dengan persoalan ekologis yang dihadapi generasi muda dalam kehidupan sehari-hari.

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

Pada ranah lingkungan, penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya hubungan antara literasi digital dan peningkatan kesadaran ekologis, perilaku pro-lingkungan, serta kecenderungan masyarakat dalam menerima atau mendukung penggunaan energi bersih (Wijaya & Kokchang, 2023; Khotimah et al., 2024; Lu et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengakses dan memahami informasi digital dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung terbentuknya kesadaran ekologis. Namun, kajian mengenai literasi digital dan kesadaran ekologis masih cenderung berkembang dalam ruang pembahasan yang berbeda. Penelitian literasi digital lebih banyak menekankan kemampuan kritis dan etis dalam menghadapi informasi, sedangkan penelitian lingkungan lebih banyak membahas kesadaran, sikap, dan perilaku pro-lingkungan. Keterpisahan tersebut menyisakan persoalan penting, yaitu bagaimana kemampuan kritis dalam mengevaluasi informasi digital dapat diarahkan secara khusus untuk membantu generasi muda menghadapi disinformasi lingkungan sekaligus memahami persoalan transisi energi berkelanjutan. Dengan demikian, diperlukan pendekatan yang tidak hanya menghubungkan kedua bidang tersebut secara konseptual, tetapi juga mempertimbangkan strategi edukasi yang dapat membantu generasi muda menerapkan kemampuan evaluasi informasi dalam konteks lingkungan dan energi.

Integrasi antara literasi digital dan kesadaran ekologis tersebut penting karena kualitas keputusan generasi muda mengenai isu lingkungan turut dipengaruhi oleh kualitas informasi yang diterima dan cara informasi tersebut dievaluasi. Dalam konteks ini, literasi digital berbasis nilai Pancasila dapat menjadi landasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membangun tanggung jawab etis dalam berinteraksi di ruang digital. Nilai-nilai Pancasila relevan untuk mendorong generasi muda agar tidak hanya mempertanyakan validitas informasi, tetapi juga mempertimbangkan kepentingan bersama, keberlanjutan lingkungan, dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam menyikapi persoalan energi dan lingkungan. Dengan demikian, penguatan literasi digital perlu diarahkan pada pembentukan kemampuan yang memadukan evaluasi informasi, pemahaman substantif, dan pertimbangan etis. Agar tujuan tersebut dapat dicapai, strategi pembelajaran yang digunakan juga perlu memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk terlibat secara aktif dalam proses penilaian informasi dan pengambilan keputusan.

Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung proses tersebut adalah gamifikasi interaktif. Strategi penyampaian pendidikan literasi digital perlu disesuaikan dengan karakteristik generasi muda yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital secara dinamis dan interaktif. Dalam hal ini, pembelajaran yang bersifat partisipatif dan memberikan pengalaman langsung berpotensi menghadirkan proses belajar yang lebih kontekstual dibandingkan penyampaian informasi secara satu arah. Gamifikasi interaktif dapat digunakan untuk menyajikan pembelajaran literasi digital melalui aktivitas yang melibatkan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan evaluasi informasi. Dalam penelitian ini, gamifikasi tidak ditempatkan sekadar sebagai unsur permainan, melainkan sebagai strategi edukatif untuk menyimulasikan situasi ketika generasi muda perlu mengenali, memeriksa, dan menentukan respons terhadap informasi mengenai lingkungan dan energi. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran diharapkan dapat menghubungkan penguatan kemampuan berpikir kritis dengan pengalaman digital generasi muda, sekaligus memberikan ruang untuk melatih verifikasi informasi dan memperdalam pemahaman terhadap isu lingkungan serta transisi energi berkelanjutan.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, *research gap* penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara integratif menghubungkan kompetensi literasi digital,

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

kemampuan menghadapi disinformasi lingkungan, kesadaran ekologis, dan pemahaman mengenai transisi energi berkelanjutan dalam konteks generasi muda. Penelitian terdahulu telah memberikan landasan mengenai pentingnya literasi digital dan kesadaran ekologis, tetapi belum secara memadai menjelaskan bagaimana kedua kompetensi tersebut dapat dipadukan dalam suatu kerangka intervensi yang interaktif dan relevan dengan karakteristik generasi muda. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan penguatan literasi digital berbasis nilai Pancasila dengan persoalan disinformasi lingkungan dan transisi energi berkelanjutan melalui perumusan intervensi berbasis gamifikasi interaktif serta kerangka implementasinya dalam ekosistem pendidikan dan kemasyarakatan. Integrasi tersebut diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada kecakapan bermedia, tetapi juga pada kemampuan mengevaluasi informasi secara kritis dan bertanggung jawab dalam konteks persoalan ekologis.

Berdasarkan kesenjangan dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memetakan tantangan utama yang dihadapi generasi muda dalam mengonsumsi dan mengevaluasi informasi mengenai isu lingkungan dan energi, merumuskan bentuk intervensi literasi digital berbasis gamifikasi interaktif, serta mendesain kerangka integrasinya dalam ekosistem pendidikan dan kemasyarakatan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan literasi digital yang mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab etis, dan kesadaran ekologis. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi edukasi dan penguatan kapasitas generasi muda dalam menghadapi disinformasi lingkungan serta membangun pemahaman yang lebih kritis mengenai transisi energi berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan pengalaman dan pemahaman generasi muda dalam memperoleh, menilai, serta merespons informasi digital, khususnya informasi yang berkaitan dengan isu lingkungan dan energi. Penelitian dilaksanakan dengan menggali pengalaman partisipan dalam mengenali, mengevaluasi, dan merespons informasi yang diragukan kebenarannya di ruang digital. Pengumpulan data melibatkan empat partisipan yang merupakan generasi muda berusia 17–25 tahun yang aktif menggunakan media sosial atau ruang digital yang dilaksanakan pada bulan September 2026. Partisipan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian dan kesediaan mengikuti penelitian secara sukarela melalui pemberian *informed consent*. Proses pengumpulan dihentikan setelah informasi yang diperoleh menunjukkan pola dan tema yang berulang serta tidak ditemukan variasi informasi baru yang berarti, sehingga data dinilai telah mencapai saturasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur sebagai satu-satunya teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara yang disusun berdasarkan fokus penelitian dan memuat pertanyaan mengenai pengalaman memperoleh informasi digital, cara menilai kredibilitas informasi, pengalaman menemukan informasi yang meragukan, serta respons terhadap informasi terkait isu lingkungan dan energi. Wawancara direkam atas persetujuan partisipan dan selanjutnya ditranskripsikan secara verbatim untuk memudahkan proses analisis. Data dianalisis menggunakan analisis tematik dengan mengadaptasi enam tahapan Braun dan Clarke (2006), yaitu familiarisasi data, penyusunan kode awal, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penyusunan laporan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pola pengalaman dan

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

pemahaman partisipan terkait literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta respons terhadap informasi digital yang meragukan, khususnya pada isu lingkungan dan energi. Keabsahan data dijaga melalui peninjauan hasil pengodean dan tema bersama dosen pembimbing. Hasil analisis disajikan secara deskriptif dengan menggunakan kutipan partisipan yang relevan untuk memperkuat temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Strategi Generasi Muda dalam Menilai dan Memverifikasi Informasi Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa media sosial menjadi salah satu sumber informasi yang rutin digunakan oleh keempat partisipan. Meskipun demikian, tidak ada partisipan yang menyatakan bahwa media sosial merupakan satu-satunya atau sumber informasi yang paling dominan. P1 menjelaskan bahwa media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk memperoleh informasi terkini, sebagaimana disampaikan: *"media sosial untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi terkini"* dan *"sering mendapatkan berita atau informasi dari media sosial."* P2 menggambarkan kondisi tersebut sebagai arus informasi yang sulit dihindari, yaitu *"semua yang terjadi sekarang kayaknya akan masuk ke dunia digital ini mau baik atau buruk pasti masuk."* Temuan ini menunjukkan bahwa keempat partisipan berhadapan dengan informasi digital secara rutin sehingga kemampuan menilai informasi menjadi bagian dari pengalaman mereka dalam menggunakan media sosial.

Tabel 1. Strategi Generasi Muda dalam Menilai dan Memverifikasi Informasi Digital

Partisipan	Cara Menilai Informasi	Cara Memverifikasi
P1	Memeriksa kredibilitas sumber	Membandingkan dengan sumber lain dan media terpercaya
P2	Mempertimbangkan reputasi platform serta kejanggalan font/foto	Membandingkan dengan informasi dari platform atau sumber lain
P3	Memeriksa sumber terpercaya	Menelusuri akun terkait dan mencari informasi pembanding
P4	Mempertimbangkan platform dan jenis informasi	Membandingkan informasi antarplatform dan mencari video/sumber pendukung

Berdasarkan Tabel 1, keempat partisipan menunjukkan upaya untuk menilai informasi sebelum mempercayainya. P1 dan P3 lebih menekankan kredibilitas sumber, sedangkan P2 dan P4 juga mempertimbangkan karakteristik platform sebagai bagian dari penilaian. Dalam proses verifikasi, seluruh partisipan menggunakan lebih dari satu cara, terutama dengan membandingkan informasi dan menelusuri sumber lain. P1 menyatakan bahwa ia biasanya

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

"check melalui sumber seperti Detik.com atau CNN" dan *"akan membandingkan dengan sumber lain untuk mengetahui kebenarannya."* P3 menyebut dirinya *"melakukan pencarian di akun orang yang bersangkutan"* untuk *"meneliti lebih lanjut sebenarnya informasi yang benar tuh yang mana."* Sementara itu, P2 menyatakan, *"kalau ada di platform gede biasanya valid tuh,"* sedangkan P4 melakukan pengecekan dengan berpindah dari satu platform ke platform lain dan menggunakan *"video langsung"* sebagai salah satu rujukan.

P3 menunjukkan pola yang relatif serupa dengan P1. Ia menyebut pentingnya menggunakan *"sumber terpercaya"* dan melakukan pencarian terhadap sumber yang berkaitan langsung dengan informasi tersebut. P3 menjelaskan bahwa ketika menemukan informasi yang diragukan, ia *"melakukan pencarian di akun orang yang bersangkutan"* untuk *"meneliti lebih lanjut sebenarnya informasi yang benar tuh yang mana."* P3 juga menunjukkan sikap berhati-hati dengan tidak langsung mempercayai informasi yang diterima. Ia menjelaskan bahwa dirinya tidak *"cepat percaya suatu informasi"* dan akan menelusuri kembali fakta ketika menemukan berita yang menggemparkan. Sementara itu, P2 menggunakan pertimbangan yang sedikit berbeda dalam menilai informasi. Ia menyebut ukuran atau reputasi platform sebagai salah satu indikator, sebagaimana terlihat dari pernyataannya, *"kalau ada di platform gede biasanya valid tuh."* Untuk informasi yang dianggap penting, P2 menyadari bahwa satu sumber saja tidak cukup. Ia memberikan contoh berita seperti *"kemalingan, kebakaran, korupsi"* dan menyatakan bahwa *"dari satu web atau platform aja kaga cukup."* P2 juga memperhatikan karakteristik visual informasi, seperti *"font beritanya yang aneh atau dari fotonya,"* sebagai tanda yang dapat membuatnya mencurigai suatu informasi.

P4 juga melakukan pemeriksaan lintas platform. Ketika menemukan informasi di X, ia dapat berpindah ke TikTok untuk mencari informasi atau video pendukung. Meskipun demikian, P4 mengaku lebih mempercayai X karena informasi dianggap lebih cepat muncul di platform tersebut. Selain itu, P4 menjadikan *"video langsung"* sebagai salah satu bentuk informasi yang dapat digunakan untuk memastikan suatu kejadian. P4 juga menegaskan pentingnya memeriksa *"sumber dan kebenarannya biar nggak ikut menyebarkan informasi yang salah."* Meskipun menunjukkan kehati-hatian, pengalaman partisipan juga memperlihatkan bahwa tingkat kepercayaan terhadap informasi dapat berbeda bergantung pada topik dan situasi. P4, misalnya, menyatakan bahwa ia tidak selalu melakukan pertimbangan yang sama terhadap seluruh informasi karena *"ga semua sih tapi kalo masalah bunuh diri, kecelakaan gitu-gitu percaya."* P2 juga menunjukkan pandangan yang tidak sepenuhnya konsisten mengenai tingkat kesulitan membedakan berita asli dan hoaks. Pada satu bagian wawancara, ia menyatakan bahwa *"jaman canggih begini"* informasi yang menyimpang dapat *"dibuat seakan akan itu semua nyata."* Namun, pada bagian lain ia menyatakan, *"sebenernya mah nggak susah bedain berita asli dan hoax mah, asal mau cari tau aje."* Perbedaan pernyataan tersebut menunjukkan adanya variasi pengalaman dan cara partisipan memandang proses verifikasi informasi.

Pengalaman, Pemahaman, dan Respons Generasi Muda terhadap Informasi Lingkungan dan Energi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengalaman keempat partisipan dalam menghadapi informasi lingkungan dan energi tidak sepenuhnya sama. Dua partisipan, yaitu P1 dan P2, menyatakan pernah menemukan atau menyadari adanya informasi lingkungan atau energi yang keliru. Sementara itu, P3 dan P4 tidak melaporkan pengalaman langsung menemukan informasi lingkungan yang mereka ketahui salah. Meskipun demikian, seluruh

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

partisipan menunjukkan adanya perhatian terhadap kebenaran informasi dan pentingnya melakukan pemeriksaan sebelum informasi tersebut diterima atau disebarkan.

Tabel 2. Pengalaman, Pemahaman, dan Respons Generasi Muda terhadap Informasi Lingkungan dan Energi

Partisipan	Pengalaman Terhadap Informasi Keliru	Respons Terhadap Informasi	Pemahaman Isu Lingkungan Dan Energi
P1	Pernah menemukan informasi yang ternyata tidak benar	Membandingkan dengan teman dan sumber terpercaya	Memahami pentingnya energi ramah lingkungan dan penerapannya
P2	Pernah menemukan informasi yang salah	Memeriksa tanda kejanggalan dan sumber informasi	Menyadari informasi digital dapat sulit dibedakan dari hoaks
P3	Tidak secara langsung menemukan informasi lingkungan yang salah; pernah menemukan informasi keliru tentang Gunung Anak Krakatau	Menelusuri sumber dan melakukan klarifikasi	Mengakui pemahaman energi terbarukan masih terbatas
P4	Belum menemukan informasi lingkungan/energi yang diketahui salah	Membandingkan informasi antarplatform dan mencari sumber pendukung	Menghubungkan energi ramah lingkungan dengan energi terbarukan dan kendaraan listrik

Berdasarkan Tabel 2, pengalaman partisipan dalam menghadapi informasi lingkungan dan energi menunjukkan variasi. P1 menyatakan pernah menyadari bahwa informasi yang diterimanya ternyata tidak benar setelah berdiskusi dengan teman, *"Saya pernah sadar kalau berita yang saya tangkap ternyata nggak benar setelah berdiskusi dengan teman-teman."* P2 juga menyatakan pernah menemukan informasi yang salah dan mengenali kejanggalan melalui unsur visual seperti font dan foto. Sementara itu, P3 menyatakan, *"Sejauh ini sih aku nggak menemukan kesalahan informasi ya,"* sedangkan P4 menjawab, *"gak ada sih kayaknya."* Meskipun P3 tidak melaporkan pengalaman langsung menemukan informasi lingkungan yang salah, ia memiliki pengalaman berkaitan dengan informasi mengenai aktivitas Gunung Anak Krakatau. Dalam pengalaman tersebut, P3 meminta temannya mencari tahu lebih lanjut mengenai informasi yang beredar dan kemudian mengetahui bahwa informasi tersebut tidak benar. Pengalaman tersebut memengaruhi cara P3 menilai informasi berikutnya. Ia menyatakan, *"kepercayaan aku akan suatu kebenaran informasi itu berkurang... jadinya kalau ada lagi kasus-kasus yang baru, mungkin mirip-mirip kayak gitu, jadi rasanya ah gak benar kali itu."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman sebelumnya menjadi bagian dari pertimbangan P3 ketika menghadapi informasi baru.

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

Dalam melakukan verifikasi informasi lingkungan dan energi, P1 kembali menunjukkan kecenderungan untuk membandingkan informasi dari beberapa sumber. Ketika informasi masih belum jelas, ia menggunakan media yang dianggap lebih terpercaya sebagai pembanding. P3 juga menekankan pentingnya tidak langsung bereaksi terhadap informasi yang belum diketahui kebenarannya dan memilih mencari informasi melalui *"sumber-sumber yang terpercaya."* P2 menggunakan reputasi platform dan pemeriksaan unsur visual, sedangkan P4 melakukan pengecekan dengan berpindah antarplatform dan mencari video pendukung. Dengan demikian, verifikasi dilakukan melalui cara yang beragam, meskipun tujuan utamanya sama, yaitu memperoleh kepastian mengenai informasi yang diterima. Respons terhadap informasi yang diragukan juga menunjukkan perbedaan antarpeserta. P1 memilih mencari informasi lebih lanjut dan membandingkannya dengan sumber lain sebelum mempercayai ataupun menyebarkannya. P2 menyatakan bahwa informasi yang dianggap merugikan orang lain dapat *"di-report aja sih."* P3 menunjukkan kecenderungan melakukan klarifikasi, baik ketika menerima informasi yang salah maupun ketika dirinya sendiri memberikan informasi yang ternyata kurang tepat. Sementara itu, P4 menyatakan bahwa informasi dari sumber terpercaya dapat dibagikan kepada orang lain, tetapi pemeriksaan kebenaran tetap perlu dilakukan terlebih dahulu.

Keempat partisipan juga menunjukkan pemahaman bahwa penyebaran informasi yang salah dapat menimbulkan dampak bagi orang lain. P1 mengaitkannya dengan kemungkinan munculnya kesalahpahaman, perdebatan, bahkan konflik di masyarakat. P3 menekankan dampak penyebaran informasi secara berantai karena informasi yang sudah dibagikan dapat diteruskan kepada orang lain. Ia menyatakan, *"kalau kita menyebarkan informasi yang salah, itu bisa fatal banget."* P4 menghubungkan dampak tersebut secara lebih khusus dengan isu lingkungan dan energi. Menurutnya, informasi yang salah dapat menyebabkan masyarakat *"salah paham soal lingkungan dan energi"* sehingga mengambil *"keputusan yang kurang tepat."*

Dari sisi pemahaman mengenai lingkungan dan energi, keempat partisipan juga menunjukkan tingkat pemahaman yang berbeda. P1 memahami energi ramah lingkungan sebagai *"penggunaan sumber daya energi alam secara lebih efektif dan tidak merusak lingkungan."* P4 menghubungkan energi ramah lingkungan dengan kendaraan listrik dan sumber energi terbarukan, serta memahami BBM sebagai *"sumber daya yang ga bisa diperbarui."* P3 secara terbuka mengakui bahwa pemahamannya masih terbatas karena *"aku sebenarnya kurang terlalu tau ya tentang ini, karena aku juga kuliahnya bukan di bidang ini,"* tetapi ia tetap memiliki pemahaman umum bahwa energi terbarukan merupakan *"energi yang nggak pernah habis."* Sementara itu, P2 tidak memberikan definisi khusus mengenai energi terbarukan, tetapi menunjukkan kesadaran bahwa perkembangan teknologi membuat informasi palsu semakin sulit dibedakan dari informasi yang benar. Jenis informasi lingkungan yang ditemukan partisipan juga tidak sama. P1 menyatakan pernah menemukan informasi mengenai lingkungan dan energi, tetapi informasi yang lebih sering ditemuinya berkaitan dengan kondisi ekonomi, politik, dan sosial. P3 lebih banyak menemukan informasi mengenai bencana alam, termasuk informasi mengenai bencana di Kalimantan, Aceh, dan NTT. P4 menemukan informasi mengenai persoalan sampah dan pengelolaannya, termasuk konten seorang kreator TikTok yang mengembangkan program pengelolaan sampah menjadi barang yang dapat digunakan kembali.

Pemahaman terhadap isu lingkungan dan energi selanjutnya berkaitan dengan pandangan partisipan mengenai peran generasi muda. P1 menekankan bahwa informasi mengenai

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

penghematan energi dan lingkungan tidak cukup hanya diketahui, tetapi juga perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari: *"Jadi bukan cuma tahu informasinya, tapi juga menerapkannya."* P3 menyoroti pentingnya memahami suatu isu sebelum membagikannya. Ia menyatakan, *"kita harus benar-benar paham isu lingkungannya apa, bukan cuma sekadar repost-repost karena FOMO."* Sementara itu, P4 memandang bahwa generasi muda dapat berkontribusi dengan membagikan informasi dari sumber terpercaya dan membuat konten edukatif mengenai penghematan energi, pengelolaan sampah, serta pelestarian lingkungan.

tersebut, penelitian ini mengusulkan kerangka integrasi intervensi gamifikasi yang Berdasarkan temuan menghubungkan pemetaan tantangan, perancangan misi gim, integrasi ekosistem pendidikan dan kemasyarakatan, serta implementasi dan evaluasi berkelanjutan. Kerangka ini disusun sebagai gambaran konseptual mengenai bagaimana gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung penguatan literasi informasi digital, khususnya dalam menghadapi disinformasi lingkungan dan energi. Alur kerangka integrasi tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Desain Intervensi Gamifikasi dalam Ekosistem Pendidikan dan Kemasyarakatan

Gambar 1 menunjukkan bahwa setelah pemetaan tantangan menghasilkan misi gim yang dirancang khusus, keterampilan yang dilatih melalui misi tersebut diterapkan lewat dua jalur sekaligus, bukan satu jalur tunggal. Jalur sekolah mengintegrasikannya ke pembelajaran literasi digital, pendidikan lingkungan, kewargaan digital, dan kegiatan bimbingan. Jalur komunitas mengintegrasikannya ke komunitas pemuda, komunitas lingkungan, organisasi kemasyarakatan, dan aktivitas di media sosial. Kedua jalur ini bertemu kembali pada tahap penerapan keterampilan dalam kehidupan digital sehari-hari, sebelum hasilnya dipakai sebagai umpan balik untuk menyempurnakan pemetaan tantangan pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat partisipan memiliki pengalaman dan tingkat pemahaman yang beragam dalam menghadapi informasi digital, khususnya informasi mengenai lingkungan dan energi. Meskipun tidak semua partisipan melaporkan pengalaman langsung menemukan disinformasi lingkungan, seluruhnya menunjukkan kesadaran mengenai pentingnya memeriksa informasi sebelum mempercayai atau menyebarkannya. Strategi yang digunakan meliputi membandingkan beberapa sumber, memeriksa kredibilitas sumber, menelusuri akun terkait, berpindah antarplatform, dan

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

memperhatikan karakteristik informasi. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa peran generasi muda tidak hanya berkaitan dengan penerimaan informasi, tetapi juga dengan kemampuan memahami, memverifikasi, menerapkan, dan menyebarkan informasi secara bertanggung jawab. Hasil tersebut menjadi landasan untuk mengusulkan kerangka integrasi intervensi gamifikasi yang melibatkan ekosistem pendidikan dan kemasyarakatan.

Pembahasan

Cara Generasi Muda Menilai Informasi Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat partisipan memiliki sikap kritis dalam menilai informasi digital, meskipun strategi dan kedalaman verifikasi yang dilakukan masih beragam. P1 dan P3 cenderung memeriksa sumber serta membandingkan informasi dengan sumber lain, sedangkan P2 dan P4 juga mempertimbangkan karakteristik platform, tampilan informasi, dan jenis informasi sebagai dasar penilaian awal. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kesadaran untuk mengevaluasi informasi belum tentu diikuti oleh penggunaan strategi verifikasi yang sama. Andre (1972) memberikan kerangka bahwa informasi yang diterima perlu memperoleh perhatian dan pengolahan lebih lanjut sebelum digunakan sebagai dasar pemahaman. Dalam konteks ini, strategi *cross-check* dan penelusuran sumber yang dilakukan P1, P3, dan P4 sejalan dengan konsep *lateral reading* dari Wineburg dan McGrew (2019), yaitu memeriksa informasi melalui sumber lain untuk menilai kredibilitasnya secara lebih luas. McGrew (2024) juga menjelaskan bahwa *lateral reading* membantu individu mengevaluasi kredibilitas sumber digital dengan mencari informasi tambahan di luar situs yang sedang diperiksa. Sebaliknya, penggunaan indikator seperti ukuran platform, jenis huruf, dan foto oleh P2 lebih tepat dipahami sebagai pemeriksaan awal karena tampilan yang meyakinkan belum tentu menjamin kebenaran informasi. Dengan demikian, keempat partisipan telah menunjukkan kesadaran evaluatif, tetapi kedalaman strategi yang digunakan masih berbeda, terutama dalam menentukan apakah suatu informasi dapat dipercaya.

Perbedaan strategi tersebut juga memperlihatkan bahwa tantangan literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali informasi yang meragukan, tetapi juga dengan konsistensi dalam melakukan verifikasi. Hal ini terlihat dari dua pernyataan P2 yang menggambarkan bahwa hoaks terkadang sulit dibedakan, tetapi pada saat yang sama dianggap tidak sulit dikenali apabila seseorang bersedia mencari tahu lebih lanjut. Kedua pernyataan tersebut mengindikasikan kemungkinan adanya kesenjangan antara pemahaman mengenai pentingnya pemeriksaan informasi dan kesediaan untuk melakukannya. Temuan ini sejalan dengan Pennycook dan Rand (2022), yang menunjukkan bahwa penilaian seseorang terhadap akurasi informasi tidak selalu tercermin dalam keputusannya untuk membagikan informasi tersebut. Mengarahkan perhatian pada akurasi dapat membantu individu mempertimbangkan kebenaran berita secara lebih cermat sebelum membagikannya. Oleh karena itu, kompetensi kritis dalam literasi digital tidak cukup hanya mencakup kemampuan mengenali informasi yang meragukan, tetapi juga memerlukan kesediaan untuk memeriksa sumber lain, mempertimbangkan bukti, dan meluangkan waktu untuk memastikan kebenaran informasi. Dengan kata lain, kemampuan mengevaluasi informasi perlu disertai kebiasaan menerapkan strategi verifikasi secara konsisten.

Berdasarkan temuan tersebut, penguatan literasi digital perlu diarahkan pada kegiatan yang memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mempraktikkan proses verifikasi secara langsung. Pembelajaran tidak cukup berhenti pada pengenalan ciri-ciri hoaks, tetapi perlu melibatkan latihan menentukan sumber yang harus diperiksa, membandingkan informasi,

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

menemukan sumber asli, dan memutuskan apakah suatu informasi layak dipercaya atau dibagikan. Dalam hal ini, gamifikasi interaktif dapat digunakan untuk menyajikan proses verifikasi sebagai tantangan atau misi yang diselesaikan secara bertahap. Peserta, misalnya, dapat diminta menemukan sumber asli, membandingkan beberapa sumber, dan menentukan tindakan yang tepat terhadap informasi yang diragukan kebenarannya. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep verifikasi, tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi yang menyerupai pengalaman mereka sehari-hari di ruang digital. Dengan demikian, gamifikasi berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan mengenai literasi digital dengan penerapan strategi verifikasi secara aktif dan sistematis.

Pengalaman Generasi Muda Menghadapi Disinformasi Lingkungan

Selain menunjukkan perbedaan dalam strategi menilai informasi digital, pengalaman partisipan dalam menghadapi disinformasi lingkungan juga memperlihatkan variasi. P1 dan P2 menyatakan pernah menemukan atau menyadari adanya informasi yang keliru, sedangkan P3 dan P4 tidak melaporkan pengalaman langsung mengenai informasi lingkungan yang mereka ketahui salah. Namun, perbedaan pengalaman yang dilaporkan tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa P3 dan P4 tidak pernah terpapar informasi keliru. Informasi yang salah dapat tampil meyakinkan melalui narasi, tampilan, maupun sumber yang digunakan sehingga tidak selalu mudah dikenali oleh penerimanya. Hal ini sejalan dengan Ecker et al. (2022), yang menjelaskan bahwa kepercayaan terhadap misinformasi dipengaruhi oleh berbagai faktor kognitif, sosial, dan afektif, sementara koreksi informasi berperan dalam proses pembaruan pengetahuan. Pengalaman P3 ketika menemukan informasi yang keliru mengenai Gunung Anak Krakatau juga memberikan gambaran tentang bagaimana pengalaman sebelumnya dapat memengaruhi sikap terhadap informasi serupa. Setelah mengetahui bahwa informasi tersebut tidak benar, P3 menjadi lebih berhati-hati dan cenderung mempertanyakan kebenaran informasi yang memiliki pola serupa. Temuan ini mengindikasikan adanya pembelajaran dari pengalaman, meskipun data wawancara belum cukup untuk memastikan bahwa kewaspadaan tersebut selalu diterapkan ketika P3 menghadapi berbagai bentuk misinformasi.

Pengalaman dalam mengenali informasi yang keliru selanjutnya berkaitan dengan tindakan yang dipilih partisipan ketika menghadapi informasi yang diragukan kebenarannya. P1 membandingkan informasi dengan sumber lain, P2 melaporkan informasi yang dianggap bermasalah, P3 melakukan klarifikasi, sedangkan P4 menekankan pentingnya memeriksa informasi sebelum membagikannya. Perbedaan respons tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menghadapi disinformasi tidak berhenti pada pengenalan informasi yang meragukan, tetapi juga mencakup pertimbangan mengenai tindakan yang perlu dilakukan setelah keraguan muncul. Temuan ini sejalan dengan Lin et al. (2023), yang menunjukkan bahwa mengarahkan perhatian pada akurasi informasi dapat meningkatkan pertimbangan terhadap kebenaran berita ketika seseorang memutuskan apakah akan membagikannya. Dalam konteks isu lingkungan dan energi, kemampuan tersebut menjadi penting karena informasi yang keliru dapat menimbulkan kesalahpahaman, memicu perdebatan, memperluas penyebaran informasi yang tidak akurat, serta mendorong pengambilan keputusan yang kurang tepat. Oleh karena itu, literasi digital perlu mencakup kemampuan untuk menentukan respons yang sesuai, baik dengan memeriksa kembali informasi, melakukan klarifikasi, melaporkan konten yang bermasalah, maupun memilih untuk tidak menyebarkannya.

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

Keragaman pengalaman dan respons tersebut memperkuat kebutuhan akan intervensi literasi digital yang melatih generasi muda melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Gamifikasi interaktif dapat menghadirkan skenario ketika peserta menerima informasi lingkungan yang viral, kemudian diminta menilai kebenarannya, memilih sumber pembanding, dan menentukan tindakan yang tepat setelah proses verifikasi. Peserta dapat dihadapkan pada beberapa pilihan, seperti tidak membagikan informasi sebelum terverifikasi, melakukan klarifikasi melalui sumber yang kredibel, atau melaporkan informasi yang terbukti bermasalah. Melalui kegiatan tersebut, peserta berkesempatan memahami bahwa setiap keputusan di ruang digital perlu didasarkan pada pemeriksaan informasi yang memadai. Dengan demikian, gamifikasi dapat diarahkan bukan hanya untuk melatih pengenalan hoaks, tetapi juga untuk mengembangkan rangkaian keterampilan mulai dari mengenali keraguan, memverifikasi informasi, hingga mengambil tindakan secara bertanggung jawab ketika menghadapi disinformasi lingkungan dan energi.

Pemahaman Generasi Muda terhadap Isu Lingkungan dan Energi

Kemampuan menilai kredibilitas informasi dan menentukan respons terhadap disinformasi perlu didukung oleh pemahaman yang memadai mengenai substansi informasi itu sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat partisipan belum memiliki tingkat pemahaman yang sama mengenai isu lingkungan dan energi. P1 memahami energi ramah lingkungan sebagai penggunaan sumber daya secara efektif tanpa merusak lingkungan, sedangkan P4 mengaitkannya dengan kendaraan listrik dan energi terbarukan. Sementara itu, P3 mengakui keterbatasan pemahamannya karena bidang studinya tidak berkaitan dengan isu tersebut, meskipun telah memahami secara umum bahwa energi terbarukan merupakan energi yang tidak habis. Perbedaan ini menunjukkan bahwa keaktifan menggunakan ruang digital dan paparan informasi mengenai lingkungan tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman konseptual yang merata. Temuan tersebut sejalan dengan Hakam et al. (2025), yang menunjukkan bahwa literasi keberlanjutan dan dukungan sosial berhubungan signifikan dengan perilaku konsumsi energi berkelanjutan pada mahasiswa Indonesia. Namun, berbeda dengan pendekatan survei Hakam et al. (2025), penelitian ini memberikan gambaran kualitatif mengenai variasi pemahaman antarpartisipan yang sama-sama aktif menggunakan ruang digital. Dengan demikian, paparan informasi perlu dibedakan dari penguasaan pengetahuan substantif karena menerima informasi mengenai suatu isu belum tentu berarti memahami konsep dan persoalan yang mendasarinya.

Perbedaan pemahaman tersebut juga berkaitan dengan cara partisipan memperoleh dan memaknai informasi lingkungan melalui media digital. Temuan ini sejalan dengan Khotimah et al. (2024), yang menunjukkan bahwa literasi digital berbasis ekologi dapat meningkatkan kesadaran ekologis melalui kegiatan yang secara khusus diarahkan pada isu ekologi. Dalam penelitian ini, informasi lingkungan yang diperoleh melalui media sosial cenderung tidak terstruktur sehingga belum tentu memberikan pemahaman yang cukup untuk mengevaluasi isi informasi secara substantif. Meskipun demikian, P3 dan P4 menunjukkan kesadaran bahwa informasi perlu dipahami sebelum dibagikan. P3, misalnya, menolak kebiasaan melakukan *repost* secara berulang hanya karena mengikuti tren atau mengalami *fear of missing out* (FOMO). Sikap tersebut menunjukkan adanya pertimbangan sebelum menyebarkan informasi, meskipun tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa pemahaman substantif mengenai isu lingkungan telah memadai. Temuan ini dapat dikaitkan dengan Wijaya dan Kokchang (2023), yang menunjukkan bahwa sikap dan *perceived behavioral control* berpengaruh positif terhadap

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

niat generasi Z untuk mendukung transisi energi dan melakukan perilaku pro-lingkungan. Walaupun penelitian ini tidak mengukur *perceived behavioral control* secara kuantitatif, hasil wawancara memberikan gambaran tentang pentingnya kesadaran dan pertimbangan individu sebelum menyebarkan informasi mengenai lingkungan dan energi.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, literasi digital dalam konteks isu lingkungan dan energi perlu mencakup dua kompetensi yang saling melengkapi, yaitu kemampuan mengevaluasi informasi dan kemampuan memahami substansi isu yang dibahas. Keempat partisipan telah menunjukkan kesadaran mengenai pentingnya mengevaluasi informasi, tetapi pemahaman mereka mengenai energi dan lingkungan masih beragam. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan menilai kredibilitas sumber saja belum tentu cukup untuk menentukan kebenaran isi informasi secara substantif. Seseorang dapat menemukan sumber yang tampak kredibel, tetapi tetap memerlukan pengetahuan yang memadai untuk memahami klaim yang disampaikan dan menilai kesesuaiannya dengan bukti yang tersedia. Oleh karena itu, intervensi literasi digital berbasis gamifikasi perlu menggabungkan latihan verifikasi sumber dengan penguatan pengetahuan mengenai isu lingkungan dan energi. Permainan tidak hanya diarahkan pada identifikasi informasi benar atau salah, tetapi juga pada latihan menilai kesesuaian isi informasi dengan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan pendekatan ini, peserta tidak hanya belajar mempertanyakan apakah suatu sumber dapat dipercaya, tetapi juga menilai apakah isi informasi yang disampaikan benar dan sesuai dengan pengetahuan mengenai lingkungan dan energi.

Implikasi Temuan terhadap Intervensi Literasi Digital Berbasis Gamifikasi Interaktif

Jika ketiga subbagian sebelumnya dicermati secara menyeluruh, tantangan utama generasi muda dalam mengonsumsi dan mengevaluasi informasi lingkungan dan energi mencakup tiga aspek yang saling berkaitan, yaitu perbedaan kedalaman strategi verifikasi, kesenjangan antara kesadaran dan konsistensi dalam melakukan verifikasi, serta ketidakmerataan pemahaman substantif mengenai isu lingkungan dan energi. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa intervensi literasi digital tidak cukup hanya menyampaikan pengetahuan mengenai informasi yang benar dan salah. Generasi muda juga memerlukan kesempatan untuk mempraktikkan evaluasi informasi, memeriksa bukti, dan mengambil keputusan dalam situasi nyata atau simulasi yang menyerupai pengalaman mereka di ruang digital. Penelitian mengenai permainan edukatif untuk mengevaluasi informasi menunjukkan bahwa kesempatan berlatih menilai kredibilitas pesan dan menerima umpan balik dapat mendukung kemampuan peserta didik dalam mengenali informasi yang akurat maupun keliru (Molina et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, gamifikasi interaktif dapat digunakan untuk menyusun kegiatan verifikasi menjadi aktivitas yang bertahap, menantang, dan dilengkapi umpan balik langsung. Potensi ini juga sejalan dengan tinjauan sistematis Kiili et al. (2024), yang menemukan bahwa gim telah digunakan untuk melatih keterampilan membaca kritis dan membangun ketahanan terhadap berbagai teknik manipulasi informasi, meskipun bukti mengenai efektivitasnya masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan dasar untuk merancang intervensi yang berorientasi pada latihan keterampilan, bukan semata-mata penyampaian materi.

Secara lebih konkret, intervensi dapat dirancang melalui serangkaian misi yang mengajak peserta mengidentifikasi informasi meragukan, menemukan sumber asli, membandingkan beberapa sumber, menilai kredibilitas, dan menentukan tindakan setelah proses verifikasi. Agar pembelajaran relevan dengan pengalaman peserta, skenario permainan dapat menggunakan isu

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

yang dekat dengan kehidupan generasi muda, seperti energi, perubahan iklim, bencana, pengelolaan sampah, dan persoalan lingkungan lainnya yang banyak ditemukan di media sosial. Unsur gamifikasi berupa poin, level, lencana, tantangan bertahap, dan umpan balik langsung dapat dimanfaatkan untuk mendukung keterlibatan peserta sekaligus menggambarkan pencapaian kompetensi tertentu. Kompetensi tersebut dapat mencakup kemampuan melakukan *cross-check*, menerapkan *lateral reading*, menemukan sumber asli, mengenali informasi yang tidak memiliki bukti memadai, dan menentukan tindakan yang sesuai terhadap disinformasi. Penggunaan gim edukatif dalam pengembangan literasi informasi menunjukkan potensi untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam membedakan informasi yang akurat dan tidak akurat (Yang et al., 2021). Selain itu, gamifikasi juga telah diterapkan dalam konteks keberlanjutan untuk mendukung keterlibatan dan pembelajaran mengenai isu lingkungan (Mabalay, 2025). Oleh karena itu, penggabungan kedua pendekatan tersebut berpotensi membantu peserta mengembangkan keterampilan verifikasi sekaligus memperdalam pemahaman mengenai isu lingkungan dan energi.

Selain mengembangkan keterampilan verifikasi dan pemahaman substantif, rancangan gamifikasi tersebut juga dapat diarahkan untuk mengatasi kesenjangan antara kesadaran akan pentingnya verifikasi dan kesediaan menerapkannya secara konsisten. Dalam situasi sehari-hari, pemeriksaan informasi dapat memerlukan waktu, perhatian, dan usaha sehingga seseorang mungkin memilih untuk segera mempercayai atau membagikan informasi tanpa melakukan pengecekan lebih lanjut. Melalui gamifikasi, proses tersebut dapat diubah menjadi serangkaian misi singkat dengan tujuan yang jelas, tahapan yang terarah, dan umpan balik segera. Peserta tidak hanya mengetahui langkah-langkah verifikasi, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkannya dan memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil. Meskipun demikian, penggunaan unsur permainan perlu tetap diarahkan pada pencapaian kompetensi, bukan sekadar pengumpulan poin atau penyelesaian tantangan. Dengan demikian, gamifikasi dapat diposisikan sebagai struktur latihan yang membantu peserta membangun kebiasaan mengevaluasi informasi secara sistematis sebelum mempercayai atau menyebarkannya, sedangkan efektivitasnya dalam membentuk kebiasaan tersebut masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan.

Kerangka Integrasi dalam Ekosistem Pendidikan dan Kemasyarakatan

Agar keterampilan yang diperoleh melalui gamifikasi tidak terbatas pada kegiatan permainan, intervensi literasi digital perlu diintegrasikan ke dalam lingkungan yang lebih luas. Kebutuhan ini muncul karena informasi yang dihadapi generasi muda berkaitan erat dengan pengalaman mereka dalam lingkungan pendidikan, pertemanan, komunitas, dan media sosial. Berdasarkan temuan penelitian, kerangka integrasi dapat menghubungkan pemetaan tantangan, pembelajaran berbasis gamifikasi, praktik verifikasi, dan penerapan keterampilan dalam kehidupan digital sehari-hari, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1. Dalam ekosistem pendidikan, intervensi dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran literasi digital, pendidikan lingkungan, kewargaan digital, atau kegiatan bimbingan. Melalui kegiatan tersebut, peserta dapat berlatih mengidentifikasi informasi yang meragukan, memeriksa sumber, membandingkan informasi, mengevaluasi isi, dan mengambil keputusan berdasarkan hasil pemeriksaan. Pendekatan pembelajaran yang secara eksplisit melatih strategi evaluasi sumber dan penguatan informasi dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan menilai kredibilitas informasi digital (Marten & Stadtler, 2024). Sementara itu, penggunaan perangkat digital dalam pendidikan lingkungan berpotensi mendukung pembelajaran aktif dan

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

meningkatkan kesadaran terhadap keberlanjutan (Hajj-Hassan et al., 2024). Dengan demikian, integrasi dalam pendidikan dapat menjadi ruang untuk memperkenalkan, melatih, dan memperkuat keterampilan evaluasi informasi secara terarah.

Selanjutnya, keterampilan yang dikembangkan dalam lingkungan pendidikan perlu memperoleh kesempatan penerapan dalam kehidupan kemasyarakatan. Dalam konteks ini, intervensi dapat diperluas melalui komunitas pemuda, komunitas lingkungan, organisasi kemasyarakatan, dan aktivitas di media sosial. Peserta dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh melalui permainan dengan membagikan informasi yang telah diverifikasi, membuat konten edukatif, melakukan klarifikasi, serta mengarahkan pengguna lain pada sumber yang kredibel. Pertemuan kedua jalur ekosistem ini pada tahap penerapan keterampilan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, menegaskan bahwa kompetensi yang dilatih di sekolah tidak berhenti sebagai keterampilan akademik, melainkan dirancang untuk langsung dipakai dalam interaksi digital generasi muda di ruang sosial yang lebih luas. Penerapan tersebut memungkinkan proses pembelajaran terhubung dengan situasi ketika generasi muda benar-benar berhadapan dengan informasi digital. Kerangka integrasi dengan demikian dapat berlangsung melalui tahapan pemetaan tantangan, simulasi gamifikasi, latihan verifikasi, pengambilan keputusan, dan penerapan keterampilan dalam media sosial maupun komunitas, disertai penguatan literasi lingkungan dan energi. Dalam kerangka ini, pendidikan berfungsi sebagai ruang pembentukan kompetensi, sedangkan lingkungan kemasyarakatan menjadi ruang penerapan dan penguatan kompetensi tersebut. Meskipun demikian, keberlanjutan penerapan keterampilan tersebut perlu diperhatikan agar pengalaman belajar tidak berhenti setelah peserta menyelesaikan permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan generasi muda dalam menghadapi informasi digital tidak hanya berkaitan dengan banyaknya informasi yang diterima, tetapi juga dengan kedalaman verifikasi, konsistensi dalam memeriksa informasi, dan keterbatasan pemahaman substantif mengenai isu lingkungan dan energi. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar untuk merumuskan intervensi literasi digital berbasis gamifikasi interaktif yang menggabungkan latihan verifikasi dengan penguatan pemahaman mengenai isu lingkungan dan energi. Agar kompetensi yang dikembangkan dapat diterapkan secara berkelanjutan, intervensi juga perlu dihubungkan dengan lingkungan pendidikan dan kemasyarakatan sebagai ruang pembelajaran dan penerapan. Dengan demikian, kerangka yang diusulkan mengarahkan literasi digital dari sekadar kemampuan mengenali informasi yang salah menuju kemampuan mengevaluasi sumber, memahami isi informasi, melakukan verifikasi, mengambil keputusan, dan menyebarkan informasi secara bertanggung jawab. Namun, kerangka ini masih merupakan implikasi konseptual berdasarkan temuan kualitatif sehingga rancangan dan efektivitas intervensinya perlu dikaji lebih lanjut melalui pengembangan serta pengujian empiris.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tantangan generasi muda dalam mengonsumsi dan mengevaluasi informasi mengenai isu lingkungan dan energi tidak hanya berkaitan dengan tingginya paparan informasi digital, tetapi juga mencakup perbedaan kedalaman strategi verifikasi, kesenjangan antara kesadaran dan konsistensi dalam memeriksa informasi, serta ketidakmerataan pemahaman substantif mengenai isu lingkungan dan energi. Meskipun partisipan telah menunjukkan kesadaran untuk memeriksa sumber, membandingkan informasi, dan mempertimbangkan kebenaran sebelum membagikannya, strategi serta tindakan yang dilakukan masih beragam. Temuan tersebut menjadi dasar perumusan intervensi literasi digital

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
Vol. 6, No. 4, Agustus-Oktober 2026
e-ISSN : 2798-5466 | p-ISSN : 2798-5725
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/strategi

berbasis gamifikasi interaktif yang diarahkan pada latihan mengidentifikasi informasi meragukan, menemukan sumber asli, melakukan *cross-check* dan *lateral reading*, memahami substansi isu lingkungan dan energi, serta menentukan tindakan yang tepat setelah proses verifikasi. Integrasi intervensi dapat ditempatkan dalam ekosistem pendidikan melalui pembelajaran literasi digital dan lingkungan, kemudian diperkuat dalam ekosistem kemasyarakatan melalui komunitas pemuda, komunitas lingkungan, dan ruang media sosial.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah partisipan yang terbatas dan penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan pada seluruh generasi muda dan rancangan gamifikasi yang dihasilkan belum diuji secara empiris untuk mengetahui efektivitasnya. Selain itu, penelitian ini masih berfokus pada pengalaman dan pemahaman partisipan sehingga belum mengukur perubahan kompetensi literasi digital atau perilaku setelah mengikuti intervensi. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan prototipe gamifikasi berdasarkan temuan ini dan mengujinya melalui penelitian eksperimen atau *mixed methods* dengan melibatkan partisipan yang lebih beragam. Pengembangan berikutnya juga dapat menguji efektivitas setiap unsur permainan, seperti tantangan, level, poin, dan umpan balik, serta mengkaji penerapannya secara berkelanjutan di sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas agar literasi digital mengenai lingkungan dan energi dapat berkembang dari kemampuan mengevaluasi informasi menuju kebiasaan memverifikasi dan menyebarkan informasi secara bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Anisti, A., Sidarta, V., Imran, M., & Syatir, S. (2024). Tantangan literasi digital Generasi Z: Kajian *systematic literature review*. *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana, 30*(2), 152. https://doi.org/10.33751/wahana.v30i2.11870

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Ecker, U. K. H., Lewandowsky, S., Cook, J., Schmid, P., Fazio, L. K., Brashier, N., Kendeou, P., Vraga, E. K., & Amazeen, M. A. (2022). The psychological drivers of misinformation belief and its resistance to correction. *Nature Reviews Psychology, 1*, 13–29. https://doi.org/10.1038/s44159-021-00006-y

Evita, N., Prestianta, A. M., & Asmarantika, R. A. (2023). Patterns of media and social media use in Generation Z in Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi, 7*(1), 195–214. https://doi.org/10.25139/jsk.v7i1.5230

Hajj-Hassan, M., Chaker, R., & Cederqvist, A.-M. (2024). Environmental education: A systematic review on the use of digital tools for fostering sustainability awareness. *Sustainability, 16*(9), Article 3733. https://doi.org/10.3390/su16093733

Hakam, L. I., Hakam, D. F., Wiryono, S. K., & Rahadi, R. A. (2025). The impact of sustainability literacy, social support, and attitudes towards innovation on sustainable energy consumption among Indonesian youth. *Frontiers in Sustainable Cities, 7*, Article 1606031. https://doi.org/10.3389/frsc.2025.1606031

Khotimah, K., Pribadi, F., & Mulyono. (2024). Building ecological awareness through digital literacy: A case study on the Millennial Generation in higher education. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora, 3*(2), 93–99. https://doi.org/10.33830/antroposen.v3i2.8140

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

Kiili, K., Siukola, J., & Ninaus, M. (2024). Tackling misinformation with games: A systematic literature review. *Interactive Learning Environments, 32*(10), 7086–7101. https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2299999

Lin, H., Pennycook, G., & Rand, D. G. (2023). Thinking more or thinking differently? Using drift-diffusion modeling to illuminate why accuracy prompts decrease misinformation sharing. *Cognition, 230*, Article 105312. https://doi.org/10.1016/j.cognition.2022.105312

Lu, S., Sun, Z., & Huang, M. (2024). The impact of digital literacy on farmers' pro-environmental behavior: An analysis with the theory of planned behavior. *Frontiers in Sustainable Food Systems, 8*, Article 1432184. https://doi.org/10.3389/fsufs.2024.1432184

Mabalay, A. A. (2025). Gamification for sustainability: A systematic review of applications, trends, and opportunities. *Computers in Human Behavior, 165*, Article 108529. https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108529

Mardiaton, M., Zulfan, Z., Syafira, S., Khairisma, K., & Elisyah, N. (2024). Peningkatan literasi digital melalui peran generasi muda di Kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya, Aceh. *Jurnal Pengabdian Kreativitas, 3*(2), 30–36. https://doi.org/10.29103/jpek.v3i2.20052

Marten, P. L., & Stadtler, M. (2025). Building resilience against online misinformation: A teacher-led training promoting evaluation strategies among lower secondary students. *Computers in Human Behavior, 165*, Article 108548. https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108548

McGrew, S. (2024). Teaching lateral reading: Interventions to help people read like fact checkers. *Current Opinion in Psychology, 55*, Article 101737. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101737

Nicolosi, E., Medina, R., Brewer, S., Vorkink, M., & Allred, A. (2025). The new denial: Climate solution misinformation on social media. *Global Sustainability, 8*, Article e31. https://doi.org/10.1017/sus.2025.10016

Pennycook, G., & Rand, D. G. (2022). Accuracy prompts are a replicable and generalizable approach for reducing the spread of misinformation. *Nature Communications, 13*, Article 2333. https://doi.org/10.1038/s41467-022-30073-5

Putranto, A., Haryati, Gandariani, T., Mitrayati, Siregar, Y. A., & Khaerudin, R. B. (2025). Keterkaitan tingkat literasi digital dan kemampuan berpikir kritis di kalangan mahasiswa era Society 5.0: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(1), 2532–2539. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1994

Saputri, E. E., Veda, K. J., Wahyuni, S., Zahra, K., Sari, T. W., Raissa, H., & Sifa, P. M. (2026). Peran literasi digital terhadap karakter remaja dalam menghadapi tantangan media sosial. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi, 5*(4), 2033–2045. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i4.10674

Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori, A., Zubaidi, M., & Amir, R. (2023). Youth's digital literacy in the context of community empowerment in an emerging Society 5.0. *Society, 11*(1), 1–12. https://doi.org/10.33019/society.v11i1.491

Sultana, B. C., Prodhan, M. T. R., Alam, E. E., Sohel, M. S., Bari, A. B. M. M., Pal, S. C., Islam, M. K., & Islam, A. R. M. T. (2024). A systematic review of the nexus between climate change and social media: Present status, trends, and future challenges. *Frontiers in Communication, 9*, Article 1301400. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1301400

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205

Untari, P. H. (2025, August 6). Data APJII: Pengguna internet di Indonesia tembus 229,43 juta orang pada 2025. *Bisnis.com*. https://teknologi.bisnis.com/read/20250806/101/1899997/data-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-22943-juta-orang-pada-2025

Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science, 359*(6380), 1146–1151. https://doi.org/10.1126/science.aap9559

Wijaya, D. I., & Kokchang, P. (2023). Factors influencing Generation Z's pro-environmental behavior towards Indonesia's energy transition. *Sustainability, 15*(18), Article 13485. https://doi.org/10.3390/su151813485

Wineburg, S., & McGrew, S. (2019). Lateral reading and the nature of expertise: Reading less and learning more when evaluating digital information. *Teachers College Record, 121*(11), 1–40. https://doi.org/10.1177/016146811912101102

Yang, S., Lee, J. W., Kim, H.-J., Kang, M., Chong, E., & Kim, E. (2021). Can an online educational game contribute to developing information literate citizens? *Computers & Education, 161*, Article 104057. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104057

Copyright (c) 2026 STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran
https://doi.org/10.51878/strategi.v6i4.16205