

Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih Generasi Z dengan Media Permainan Kartu

**Taufiqur Rahman^{1,*}, Zein Mufarrih Muktaf², Ade Putranto Prasetyo Wijiharto Tunggal³,
Elita Putri Pradipta⁴**

^{1,2} Fisipol, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

³ Feishum, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Aisyiyah Yogyakarta, Indonesia

⁴ Pascasarjana, Program Studi Magister Media dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1,*}Taufiqurrahman@umy.ac.id, ²zein@umy.ac.id, ³ade.putra.tunggal@unisayogya.ac.id, ⁴elitaputripradipta@gmail.com

(*: Corresponding author)

Abstrak—Media sosial saat ini banyak digunakan untuk membahas politik dan wacana yang dihasilkan seringkali mempolarisasi masyarakat. Selain persoalan polarisasi politik, persoalan penting yang perlu dicermati jelang, saat, dan pasca pemilu adalah beredarnya hoaks, berita bohong, dan ujaran kebencian di kalangan pendukung tokoh politik. Berdasarkan hasil survei Litbang Kompas, minat generasi Z cukup besar untuk menggunakan hak pilihnya pada pemilu 2024. Namun antusiasme mereka cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan generasi di atasnya. Jika pada generasi Z angka antusiasmenya berada di angka 67,8 persen, maka peserta generasi ke atas memiliki persentase sebesar 68,1-77,9 persen. Untuk itu perlu adanya media alternatif yang dapat dijadikan wahana pendidikan politik bagi generasi Z agar semangatnya untuk berpartisipasi dalam pemilu semakin meningkat. Tim pengabdian masyarakat ini telah mengembangkan permainan kartu sebagai media alternatif pendidikan pemilih pada generasi z. Hasil acara dengan menggunakan permainan ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dari rata-rata 43,33 poin menjadi 67,65 poin dari 17 peserta acara.

Kata Kunci: literasi digital; pendidikan pemilih; generasi z; media alternatif; permainan kartu.

Abstract—Social media is currently widely used to discuss politics and the resulting discourse often polarizes society. In addition to the issue of political polarization, an important issue that needs to be observed ahead of, during and after the election is the circulation of hoaxes, fake news, and hate speech between supporters of political candidates. According to the results of the Kompas R&D survey, the interest of Generation Z is large enough to use the right to vote in the 2024 election. However, their enthusiasm tends to be lower when compared to the generation above them. If in Generation Z the enthusiasm rate is at 67.8 percent, then the participants of the generation above have a percentage of 68.1-77.9 percent. For this reason, it is necessary to have alternative media that can be used as a vehicle for political education for generation Z so that their enthusiasm to participate in elections is increasing. This community service team has developed a card game as an alternative media for voter education among generation z. The result of the event using this game shows an increase of understanding of the participants from 43.33 point to 67.65 point in average out of 17 participants of the event.

Keywords: digital literacy; voter education; generation z; alternative media; card game.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian pesat menjadikan berbagai aktivitas didominasi oleh kegiatan yang memanfaatkan media digital (Dhiman, 2023). Sektor pendidikan, bisnis, dan pemerintah memanfaatkan media digital sebagai bentuk adaptasi perkembangan teknologi yang dilaksanakan dengan berbagai penyesuaian. Pemanfaatan media digital tentu tidak lepas dari perkembangan internet yang berdampak pada kemudahan akses segala bentuk informasi yang ingin diperoleh. Kenyamanan yang ditawarkan oleh internet berimplikasi pada peran dunia maya yang lebih kompleks seperti dua sisi pisau. Salah satu kenyamanan mendapatkan sumber informasi melalui media sosial dikarenakan dapat membuka ruang diskusi berbagai opini masyarakat (Zempi et al., 2023). Pemanfaatan media sosial menjadi positif dengan disertai kemampuan literasi digital yang baik. Sehingga literasi digital menjadi kompetensi inti yang harus selalu ditingkatkan pada berbagai level masyarakat (Park et al., 2021).

Media sosial saat ini dimanfaatkan sebagai wadah edukasi dan diskusi mengenai politik serta pembentukan wacana publik. Di satu sisi, kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi internet dapat digunakan untuk membangun masyarakat yang ramah dan beradab, di sisi lain, kenyamanan ini dapat memicu eksese negatif karena penyalahgunaan atau penggunaan yang tidak proporsional. Media sosial memainkan peran penting dalam pembentukan opini publik dan menumbuhkan sudut pandang yang terpolarisasi (Sitorus et al., 2024). Kebebasan dalam pengelolaan sumber informasi yang diterima menjadikan keberagaman pemahaman yang justru dapat mempolarisasi masyarakat. Hal tersebut akan semakin buruk apabila kelompok politik, sistem politik, dan organisasi politik berusaha menggunakan platform digital media sosial sebagai kekuatan yang memungkinkan untuk melakukan propaganda politik melalui isu yang disebarluaskan tanpa adanya filtrasi maupun verifikasi dari publik. Menurut Tapsell, terdapat dua jenis kampanye politik dalam pemilihan umum, yang pertama adalah kampanye melalui wacana formal yang digerakkan oleh media arus utama dan yang kedua adalah kampanye berbeda melalui platform media sosial yang subversif, bawah tanah dan didasarkan pada politik identitas dan disinformasi (Tapsell, 2020).

Selain isu polarisasi politik, hal penting yang perlu diperhatikan adalah propaganda politik melalui penyebaran isu hoaks, berita bohong, dan ujaran kebencian antar pendukung calon politik yang terjadi sebelum, selama dan setelah terjadinya kontestasi politik (Aminah & Sari, 2019). Komunikasi dunia maya yang beradab dapat dicapai dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk pengembangan pendidikan dan ekspresi ide dan identitas secara bertanggung jawab, sebaliknya peluang penyalahgunaan terjadi dalam berbagai bentuk seperti penyampaian berita palsu (hoax, berita palsu), berbagai tindak pidana di dunia maya (cybercrime), atau perilaku antisosial di dunia maya (Lim, 2017). Kemudahan akses dalam mengelola informasi seringkali dimanfaatkan sebagai media penyebaran isu hoaks dalam masyarakat yang tidak hanya bertujuan untuk membohongi publik melainkan juga memutarbalikan fakta yang terjadi (Aisyah & Yasmin, 2022). Berita hoaks serta ujaran kebencian merupakan aspek yang tidak lepas dari perkembangan teknologi yang melekat pada masyarakat serta dapat terjadi baik pada masyarakat perkotaan maupun yang berada di pedesaan. Sehingga masyarakat harus mampu mengelola informasi yang diterima dengan baik melalui pembiasaan budaya literasi digital (Anshori & Izharsyah, 2023; Hidayati et al., 2024). Jangkauan tanpa batas serta kemudahan akses dalam pemanfaatan media sosial menjadikan segala bentuk informasi dalam media dapat diterima siapapun. Hal itu akan berdampak buruk apabila tidak menerapkan literasi digital. Efektivitas literasi digital berdasarkan sinergi dan keterlibatan antara media dengan kemampuan literasi informasi (Leaning, 2019).

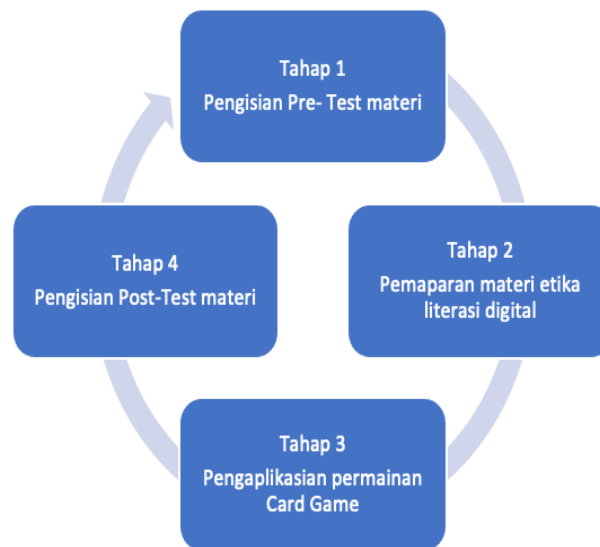
Generasi Z merupakan generasi yang mendominasi penggunaan media sosial saat ini, dimana menjadikan generasi ini lebih mudah terpapar segala bentuk informasi termasuk persoalan berita hoaks dan ujaran kebencian. Usia generasi Z saat ini berkisar antara 12 – 29 tahun yang sering diistilahkan dengan generasi net atau generasi internet (Simamora et al., 2024). Kontestasi politik seperti pemilu dimana masyarakat diharuskan berkontribusi dalam proses demokrasi tersebut peran generasi Z tentu sangat penting, dimana generasi Z harus berperan aktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Partisipasi generasi Z dapat mencerminkan ketertarikan terhadap isu – isu politik maupun kesadaran politik sebagai bentuk respon mereka pada masalah sosial (Kurniawan et al., 2023). Namun, apakah generasi Z memiliki minat yang tinggi untuk berpartisipasi khususnya dalam proses demokrasi atau kontestasi politik. Menurut hasil survei tim Research and Development Kompas, minat Generasi Z cukup besar untuk menggunakan hak pilih pada pemilu berikutnya. Namun, antusiasme mereka cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan generasi di atas mereka. Berbagai upaya telah dilakukan oleh para lembaga yang memiliki wewenang dalam mengedukasi masyarakat akan pentingnya keterlibatan masyarakat dalam proses demokrasi politik. Sosialisasi, workshop, serta pelatihan dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman serta partisipasi generasi muda dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital yang dilaksanakan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dinilai efektif memberikan dampak positif (Hashfi, 2024).

Peran penting generasi Z dalam kontestasi politik tidak lepas karena adanya faktor kepentingan jumlah suara yang dapat diperoleh dari generasi ini. Generasi muda memiliki jumlah yang tinggi dan mendominasi pada kontestasi pemilu 2024. Namun, bukan hal yang mudah juga untuk mempengaruhi generasi Z karena relatif alergi terhadap partai politik dan generasi yang kurang ideologis (Saputro et al., 2023). Situs website partai politik maupun kandidat bukanlah pilihan utama dalam mencari informasi pemilu. Berbagai media untuk kampanye kandidat, termasuk penggunaan selebriti, tidak secara signifikan mempengaruhi keputusan politik mereka (Asmiyanto et al., 2021). Instagram dan Twitter adalah platform media sosial yang paling disukai untuk menemukan informasi pemilu. Pola pikir kritis yang dimiliki oleh generasi Z berdampak positif pada kemampuan literasi digital yang baik. Namun, daya kritis tersebut juga perlu dibersamai dengan strategi Pendidikan literasi digital yang baik. Agar daya kritis generasi Z dapat terarahkan dan tersalurkan pada hal positif. Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa generasi Z perlu diberikan strategi pendidikan yang secara bijak mengintegrasikan teknologi yang dapat meningkatkan keterampilan pemrosesan informasi dan literasi digital (Prasetyo et al., 2024). Kreativitas yang dapat melibatkan mereka dalam proses pembelajaran menjadikan hal yang menarik untuk dilakukan. Untuk itu, perlu adanya media alternatif yang dapat dijadikan media pendidikan politik bagi Generasi Z yang mampu melibatkan secara aktif dalam proses edukasi dan pembelajaran bagi Generasi Z.

2. METODE PELAKSANAAN

Pendidikan pemilih diharuskan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dengan menetapkan kreativitas sebagai tolak ukur penerapan strategi. Kemampuan daya kritis yang dimiliki oleh generasi Z harus dapat tersalurkan dengan baik. Sehingga diperlukan pelaksanaan kegiatan dan metode yang dapat diterima dan mampu mengaktualisasi kemampuan kritis tersebut. Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diawali dengan melakukan riset untuk menggali dan mengetahui aspirasi pemilih dari Generasi Z. Kemudian, menentukan dan melakukan penyesuaian media edukasi pemilih agar menyenangkan dan sesuai dengan karakter Generasi Z. Media edukasi pemilih yang akan ditawarkan berupa card game yang disiapkan khusus untuk edukasi pemilih. Aktivitas selanjutnya adalah melakukan kegiatan pelatihan literasi digital dengan melibatkan Pimpinan Cabang Pemuda Muhammadiyah Kasihan dan Pimpinan Cabang Nasyiatul 'Aisyiyah Kasihan sebagai peserta. Pada kegiatan pelatihan ini juga dilaksanakan praktek permainan card game dengan melibatkan peserta. Terakhir, peserta

pelatihan juga diminta untuk mengerjakan soal pre-test maupun post-test yang disiapkan untuk mengukur pemahaman serta efektivitas edukasi literasi digital melalui permainan card game.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Kegiatan Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan.

Program pengabdian masyarakat pengembangan media alternatif untuk pendidikan pemilih Generasi Z dimulai pada awal tahun 2024. Program ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan pemilih generasi Z dalam proses pendidikan demokrasi yang dilanjutkan dengan penentuan media alternatif yang akan digunakan. Card game dipilih karena dapat menjadi alternatif media edukasi yang dinilai efektif memberikan pemahaman kepada peserta yang memainkan permainan card game. Selain itu, pengemasan metode edukasi dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan efektivitas belajar (Oktavia, 2022). Selanjutnya dilakukan proses pembuatan card game dengan menyesuaikan isi dengan perkembangan isu hoaks yang beredar semasa pemilu 2024.

Terdapat beragam isu hoaks yang berkembang selama pemilu 2024 yang dapat menjadi contoh dan menjadi mitigasi penyebaran isu hoaks saat pilkada serentak mendatang. Isu hoaks yang digunakan dibatasi pada isu hoaks yang termasuk dalam laporan isu hoaks Kominfo yang berkaitan dengan indikator empat pilar yang digunakan dalam penerapan dan edukasi pengabdian masyarakat. Isu hoaks tersebut dikategorikan kedalam beberapa indikator yang telah ditetapkan. Indikator pembelajaran dalam card game didasarkan pada empat pilar literasi digital yang dirumuskan oleh Siberkreasi. Empat pilar literasi digital tersebut terdiri atas keterampilan digital, budaya digital, keamanan digital, dan etika digital. Pada card game edukasi ini difokuskan kepada pilar etika digital. Setelah card game sebagai media pembelajaran sudah dapat digunakan, kemudian dilaksanakan kegiatan aplikatif penerapan permainan card game tersebut yang diawali dengan kegiatan pelatihan literasi digital.

Pada Selasa 28 Mei 2024 diselenggarakan kegiatan pelatihan literasi digital di Sekar Mataram Bangunjiwo yang berlokasi di Gedongan, Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Pada kegiatan ini Tim Pengabdian Masyarakat bertujuan memberikan edukasi kepada para pemilih generasi Z agar dapat bijak dalam memahami isu yang beredar terutama menjelang Pilkada serentak pada November mendatang. Kegiatan ini mengusung tema dengan judul “Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih Generasi Z.”

Kegiatan diawali dengan pemaparan materi oleh Tim Pengabdian Masyarakat dan dilaksanakan selama kurang lebih 1 jam mengenai “Etika Literasi Digital” dengan menyesuaikan pada pedoman yang dirumuskan oleh Siberkreasi. Dalam kesempatan pelatihan tersebut, narasumber menyampaikan tentang bagaimana etika yang ada dalam bersosial media serta disampaikan beberapa contoh fenomena yang berkaitan dengan etika dalam literasi digital dan bersosial media. Materi disampaikan sebagai metode untuk memberikan pemahaman secara lebih mendetail terkait pedoman etika digital serta menjadi bekal peserta untuk menghadapi isu hoaks khususnya pada pilkada serentak mendatang. Di akhir sesi, narasumber juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Pemaparan Materi di Awal Kegiatan.

Setelah dilakukan pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktek, yaitu pengaplikasian permainan kartu atau Card Game Literasi Digital untuk mengklasifikasikan bentuk etika dalam literasi digital serta digunakan sebagai media untuk mengaplikasikan bentuk teknologi tepat guna bagi peserta sehingga mampu membantu peserta memahami materi yang telah disampaikan. Indikator dan materi yang ada pada card game telah disampaikan saat sesi pemaparan materi. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas empat orang dengan masing - masing anggota diberikan kartu jawaban dari setiap petunjuk yang akan dibacakan. Setiap kelompok wajib menjawab dengan benar pada case yang dibacakan. Tidak hanya sebagian anggota yang menjawab dengan benar melainkan setiap anggota dalam kelompok wajib memiliki jawaban yang sama diantara anggotanya dan tentu jawaban yang benar. Kelompok yang paling cepat menjawab petunjuk dengan kompak dan benar akan mendapatkan poin. Selain sebagai media edukasi, permainan card game ini juga dapat melatih kekompakan serta daya kritis tiap peserta melalui diskusi kelompok untuk menentukan jawaban yang benar.



Gambar 3. Peserta sedang bermain kartu



Gambar 4. Permainan Kartu

Berdasarkan pengamatan pada saat permainan kartu, nampak ada peningkatan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. Semua peserta aktif mengikuti permainan, dan berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung.

Pada kegiatan ini, peserta juga diberikan soal pre test dan post test untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta serta mengukur keberhasilan dari pengaplikasian teknologi yang digunakan. Evaluasi pembelajaran penting untuk dilaksanakan sebagai bentuk tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan ataupun proses pembelajaran (Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, 2022). Pre test dan post test dilaksanakan dengan menggunakan google form. Soal pre test diberikan pada saat sebelum kegiatan materi diberikan dan permainan dilaksanakan. Soal post test diberikan pada saat selesai materi dan pelaksanaan permainan card game literasi digital.

Terdapat 18 orang total peserta yang hadir, namun hanya terdapat 17 orang peserta yang mengerjakan soal pre-test dan post-test. Gambaran tentang peningkatan hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan pre-test dan post-test yang dapat dilihat dari screenshot diagram berikut ini:



Gambar 5. Hasil Perolehan Nilai Pre-Test

Gambar 5 diatas adalah hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan soal pre-test yang dilaksanakan sebelum pemaparan materi dan pengaplikasian card game. Hasil menunjukkan bahwa rata – rata perolehan nilai peserta berada di angka 43,33 poin dengan nilai tertinggi berada pada angka 80 yang diperoleh 2 orang peserta. Nilai terendah berada pada nilai 20 yang diperoleh 3 orang peserta. Hal tersebut menunjukkan kondisi pengetahuan peserta pada saat sebelum dilaksanakannya kegiatan. Sebagian peserta telah memiliki pemahaman yang baik terkait etika digital. Sebagai bukti adanya peningkatan hasil perolehan nilai peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan mengaplikasikan permainan kartu, gambar diagram diatas dapat dibandingkan dengan gambar diagram dibawah yang merupakan hasil perolahan pengerjaan soal post-test.



Gambar 6. Hasil Perolehan Nilai Post-Test

Gambar 6 diatas adalah hasil perolehan nilai peserta pada saat mengerjakan soal post-test yang dilaksanakan setelah peserta mendapatkan pemaparan materi dan mengaplikasikan permainan card game. Hasil menunjukkan bahwa rata – rata perolehan nilai peserta berada di angka 67,65 dengan nilai tertinggi di angka 90 yang diperoleh 3 orang peserta dan nilai terendah berada pada nilai 10 yang diperoleh satu orang peserta.

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta yang dinilai dari adanya peningkatan nilai rata – rata peserta. Adanya peningkatan tersebut dapat menunjukkan bahwa pengaplikasian permainan card game literasi digital berjalan efektif dan dapat dijadikan alternatif media edukasi dan pembelajaran bagi pemilih generasi Z. Sehingga dapat menjadi bekal untuk berpartisipasi aktif pada proses

demokrasi. Meskipun masih terdapat peserta yang memiliki nilai kurang memuaskan yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor lainnya.

4. KESIMPULAN

Penggunaan permainan kartu sebagai media alternatif edukasi pemilih telah meningkatkan minat Generasi Z yang mengikuti program dibandingkan dengan hanya metode ceramah konvensional. Penggunaan permainan kartu selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah peserta yang lebih banyak dan durasi waktu yang lebih panjang. Dengan adanya inovasi penggunaan permainan kartu ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya generasi Z dalam memahami etika literasi digital serta menghindarkan dari pengaruh isu hoax yang beredar menjelang kontestasi politik. Saran untuk penyelenggaraan program pengabdian masyarakat selanjutnya, agar dapat dikembangkan model permainan lain yang dapat lebih menarik minat generasi Z untuk mengikuti kegiatan pendidikan pemilih dan mampu memotivasi para pemilih muda untuk berperan lebih aktif dalam pemilihan umum di tingkat nasional maupun lokal

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. & Yasmin, A. (2022) Hoax News and Future Treats : A Study of the Constitution , Pancasila , and the Law, *Indonesian Journal of Pancasila and Global Constitutionalism*, 1(1), 171–238. <https://doi.org/10.15294/ijpgc.v1i1.56881>
- Aminah, A., & Sari, N. (2019). Dampak hoax di media sosial Facebook terhadap pemilih pemula. *Jurnal Komunikasi Global*, 8(1), 51-61. <https://doi.org/10.24815/jkg.v8i1.13565>
- Anshori, A., Rudianto, R., & Izharsyah, J. R. (2023). Pemahaman Literasi Politik Pemilih Pemula dalam Upaya Pencegahan Informasi Hoax Pemilu 2024. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 177-184. <https://doi.org/10.30596/ji.v7i2.14727>
- Asmiyanto, T., Ferezagia, D. V., Inamullah, M. H., Abdurrahman, Z., & Roselina, E. (2021). The Effect of Information-Seeking Behavior on Gen-Z Political Preference: Study on 2020 District Heads Election in Depok and South Tangerang. *Library Philosophy and Practice*, 2021(October 2022), 1–17.
- Dhiman, B (2023) Key Issues and New Challenges in New Media Technology in 2023, *Journal of Media and Management*, 5(1), 1–4.
- Hashfi, M. S. F. (2024). Retorika Retorika. *Jurnal Komunikasi*, 7482, 114–135.
- Hidayati, S. Hayat, N. & Hilmiyah, M. (2024) Deteksi Hoaks Dan Ujaran Kebencian Masyarakat Daerah Terpencil Desa Bakaru Kabupaten Pinrang, *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 4 (1). <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.722>
- Kurniawan, M. R., Erawati, D., Setiawan, H., & Harmain. (2023). Digitalisasi: Strategi Komunikasi KPU Dalam Meningkatkan Partisipasi Gen Z Pada Pemilu 2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 1375–1390.
- Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy. *Media and Communication*, 7(2 Critical Perspectives), 4–13. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931>
- Lim, M. (2017) Freedom to hate: social media, algorithmic enclaves, and the rise of tribal nationalism in Indonesia, *Critical Asian Studies*, 49 (3), 411–427, doi: 10.1080/14672715.2017.1341188.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2021). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*, 6(2), 116–138. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Prasetyo, R.H., Asbari, M., & Putri, S.A., (2024) Mendidik generasi z: Tantangan dan strategi di era digital," *Journal Information System and Management.*, 3(1), 10–13. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.743>
- Romadloni, N.T., Penatari, R.I., Septiyanti, N.D., Kurniawan, W., Bintang, R.A.K.N., Pratomo, C.H. (2024) Meningkatkan Literasi Digital Siswa Melalui Pengembangan Kapasitas Guru, *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5 (1), 47-55. DOI: 10.47065/jpm.v5i1.2005
- Saputro, R. H., Anggoro, T., Muslim, S., Wardani, I. U., Fatmawati, E., Yusuf, M., Prasetyo, D., & Yusuf, M. A. (2023). Gaining Millenial and Generation Z Vote: Social Media Optimization by Islamic Political Parties. *Res Militaris*, 13(1), 323–336.
- Simamora, I.Y., Nasution, A.A.M., Novita, D.D., Syahira, Z., Nazwa, W.S., & Siregar, R.A., (2024) Peran Generasi Z dalam Pemilu 2024 di Indonesia, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5918–5922. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13306>
- Sitorus, H. J., Tanoyo, M., & . I. (2024). Polarisasi Politik Melalui Interaksi Sosial Di Instagram: Studi Kasus Pemilu 2024 Di Indonesia. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(2), 383–394. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1675>
- Tapsell, R. (2020) *Indonesia's Policing of Hoax News Increasingly Politicised*. ISEAS-Yusof Ishak Institute.
- Zempi, C.N., Kuswanti, A. & Maryam, S. (2023) Analisis Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Pengetahuan Politik Masyarakat, *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 116–123. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i1.5286>