



ISSN: 3124-2324

**JURNAL PENGABDIAN DAN EKSPANASI
NUSANTARA**

www.gioedutech.id admin@gioedutech.id



Transformasi Perilaku Konsumsi Pelajar di Era Digital melalui Edukasi Global Citizenship Education menuju Pencapaian SDGs 12

Primadani^{1,*}, Yusni², Rizky Dwita³

^{1,2,3} Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

*Corresponding authors at: primadani@ub.ac.id (Primadani)

INFO ARTIKEL

Riwayat artikel:

Diajukan, 01 April 2026

Direvisi, 12 Mei 2026

Disetujui, 27 Juni 2026

Tersedia daring, 30 Juni 2026

Kata kunci:

Global Citizenship Education;

Konsumsi bertanggung jawab;

Literasi konsumsi; Pelajar;

SDGs 12.

Keywords:

Digital academic literacy;

Mendeley; Scientific writing;

Academic integrity; Reference

management.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola konsumsi generasi muda dan meningkatkan risiko perilaku konsumsi yang tidak bertanggung jawab akibat pengaruh media sosial, e-commerce, dan budaya konsumsi berbasis tren. Kondisi ini menjadi tantangan dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 12 tentang konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai konsumsi bertanggung jawab melalui pendekatan Global Citizenship Education (GCED). Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 10 Malang dengan sasaran 34 siswa kelas XII-J menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif dan desain one-group pretest–posttest. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi, edukasi interaktif, pelatihan berbasis studi kasus, refleksi perilaku konsumsi, difusi IPTEKS berupa modul dan media edukasi digital, serta evaluasi. Instrumen evaluasi menggunakan pre-test dan post-test yang dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 92,9 menjadi 97,2, peningkatan median dari 95 menjadi 100, serta distribusi capaian yang lebih merata setelah intervensi. Peningkatan paling terlihat pada indikator yang berkaitan dengan kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, pengambilan keputusan konsumsi yang lebih bijak, dan sikap kritis terhadap konsumsi digital. Program ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis GCED berpotensi memperkuat literasi konsumsi dan membentuk pelajar yang lebih kritis, etis, dan berorientasi pada keberlanjutan.

ABSTRACT

Digital t

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat, termasuk pada kelompok pelajar yang menjadi pengguna aktif media sosial dan platform digital. Digitalisasi membuka akses yang semakin luas terhadap berbagai produk dan layanan, namun di sisi lain juga memunculkan tantangan baru berupa perilaku konsumsi yang tidak bertanggung jawab, seperti meningkatnya konsumsi berlebihan, penggunaan produk yang tidak ramah lingkungan, serta reproduksi praktik eksploitasi tenaga kerja dalam rantai pasok global (World Economic Forum, 2022). Dalam konteks ini, perubahan perilaku konsumsi menjadi isu strategis yang berkaitan langsung dengan agenda pembangunan berkelanjutan. Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Tujuan 12 tentang konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab, menekankan pentingnya membangun pola konsumsi yang lebih bijak, efisien, dan berkelanjutan guna mengurangi dampak sosial dan lingkungan (United Nations, 2021). Oleh karena itu, edukasi memiliki posisi penting dalam memperkuat literasi konsumsi generasi muda agar mampu memahami hubungan antara keputusan konsumsi sehari-hari dengan tantangan keberlanjutan global (UNESCO, 2022).



Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah melalui Pendidikan Kewarganegaraan Global atau *Global Citizenship Education* (GCED). Pendekatan ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga membentuk nilai tanggung jawab, etika, empati, serta kesadaran kritis terhadap dampak sosial dan lingkungan dari setiap tindakan konsumsi (UNESCO, 2021). Implementasi GCED menjadi semakin penting dalam konteks Indonesia karena generasi muda hidup dalam ekosistem digital yang sangat intensif, ditandai dengan tingginya penetrasi media sosial, e-commerce, serta budaya konsumsi berbasis tren (Euromonitor International, 2023; Global Consumer Insights, 2023). Studi Nielsen (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 60% konsumen muda di Asia Tenggara melakukan pembelian berdasarkan pengaruh tren media sosial dibandingkan kebutuhan riil. Kondisi ini menunjukkan bahwa transformasi perilaku konsumsi pelajar membutuhkan pendekatan edukatif yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif agar mampu membangun kapasitas berpikir kritis dan bertindak secara berkelanjutan.

Selain dipengaruhi oleh budaya konsumsi digital, rendahnya pemahaman generasi muda terhadap rantai pasok global juga menjadi persoalan yang semakin mendesak. Industri *fast fashion*, misalnya, menyumbang sekitar 10% emisi karbon global dan menghasilkan sekitar 92 juta ton limbah tekstil setiap tahun (Ellen MacArthur Foundation, 2023). Namun demikian, sebagian besar konsumen muda belum menyadari bahwa produk yang mereka konsumsi dapat berkaitan dengan eksploitasi tenaga kerja, penggunaan sumber daya yang tidak berkelanjutan, dan tingginya jejak ekologis (World Economic Forum, 2022). Regulasi internasional yang berkembang, seperti standar lingkungan dan sosial Uni Eropa, semakin menegaskan bahwa konsumsi berkelanjutan tidak hanya menjadi persoalan moral, tetapi juga memiliki implikasi ekonomi dan politik dalam perdagangan global (European Commission, 2023). Dalam kondisi tersebut, pelajar perlu dibekali kemampuan reflektif agar memahami bahwa setiap keputusan konsumsi memiliki konsekuensi multidimensional baik pada tingkat lokal maupun global.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penguatan literasi konsumsi dan pendidikan keberlanjutan dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk perilaku konsumsi yang lebih bertanggung jawab. Rahman dan Utami (2021) menemukan bahwa pelatihan literasi konsumsi berbasis diskusi kelompok mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak lingkungan dari perilaku konsumsi sehari-hari. Lestari dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa metode *role play* dan studi kasus mendorong siswa menjadi lebih reflektif terhadap pola konsumsi digital mereka. Namun demikian, implementasi GCED di sekolah-sekolah Asia, termasuk Indonesia, masih cenderung berfokus pada aspek kognitif dan belum optimal dalam membentuk keterampilan praksis peserta didik (Ho, 2018). Temuan tersebut diperkuat oleh Prasetyo dkk. (2023) yang menegaskan bahwa GCED akan lebih efektif apabila diterapkan melalui metode pembelajaran partisipatif dan kontekstual. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini diarahkan untuk mentransformasikan perilaku konsumsi pelajar melalui edukasi berbasis GCED sebagai upaya mendukung pencapaian SDGs 12 serta membentuk generasi muda yang kritis, etis, dan berorientasi pada keberlanjutan.

II. MASALAH

Mitra sasaran dalam pelaksanaan PKM ini adalah SMA Negeri 10 Malang dengan kelompok sasaran siswa sekolah menengah sebagai masyarakat yang belum produktif secara ekonomi namun berada pada fase penting pembentukan karakter dan perilaku konsumsi. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan kesepakatan dengan mitra, ditemukan bahwa siswa menghadapi tantangan meningkatnya budaya konsumsi digital yang dipengaruhi oleh media sosial, e-commerce, serta tren konsumsi yang berkembang cepat sehingga keputusan konsumsi sering didasarkan pada keinginan dan pengaruh lingkungan digital dibanding kebutuhan yang rasional. Permasalahan prioritas yang akan ditangani meliputi: (1) aspek pendidikan, yaitu masih terbatasnya literasi konsumsi bertanggung jawab dan rendahnya pemahaman siswa mengenai hubungan antara perilaku konsumsi dengan keberlanjutan; (2) aspek sosial, yaitu tingginya kecenderungan konsumsi impulsif serta belum optimalnya kemampuan berpikir kritis terhadap promosi dan tren digital; dan (3) aspek lingkungan dan keberlanjutan, yaitu rendahnya kesadaran terhadap dampak sosial-lingkungan dari pilihan konsumsi sehari-hari. Untuk menjawab permasalahan tersebut, program menawarkan solusi melalui edukasi berbasis *Global Citizenship Education* (GCED) dalam bentuk penyuluhan interaktif, diskusi kasus, refleksi perilaku konsumsi, serta penyediaan media edukasi digital. Target luaran yang diharapkan meliputi peningkatan literasi konsumsi bertanggung jawab, terbentuknya kemampuan reflektif dalam pengambilan

keputusan konsumsi, meningkatnya kesadaran keberlanjutan, serta terbentuknya perilaku konsumsi yang lebih bijak sebagai kontribusi terhadap pencapaian SDGs 12 (Responsible Consumption and Production) di lingkungan sekolah.



Gambar 1. Lokasi PkM

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif dengan desain one-group pretest–posttest untuk meningkatkan literasi konsumsi bertanggung jawab dan membentuk perilaku konsumsi yang lebih kritis pada siswa SMA Negeri 10 Malang sebagai kelompok masyarakat yang belum produktif secara ekonomi. Sasaran kegiatan adalah 33 siswa dalam satu kelas yang dipilih karena memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan media digital dan berada pada fase pembentukan sikap konsumsi. Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis melalui lima tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi dan inovasi, pendampingan–evaluasi, serta keberlanjutan program.

Tahap pertama adalah sosialisasi dan persiapan program. Pada tahap ini tim pengusul melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal kegiatan, jumlah peserta, ruang pelaksanaan, dan pendampingan guru selama kegiatan berlangsung. Selain itu dilakukan identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi, instrumen evaluasi, serta media pembelajaran. Materi yang dikembangkan mencakup konsumsi bertanggung jawab, Global Citizenship Education (GCED), konsumsi digital, hak dan kewajiban konsumen, serta praktik konsumsi berkelanjutan. Media yang digunakan berupa slide presentasi, video edukatif, lembar studi kasus, lembar refleksi, modul ringkas, booklet, dan poster digital.

Tahap kedua adalah pelatihan dan edukasi partisipatif. Kegiatan diawali dengan pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai konsumsi bertanggung jawab. Selanjutnya dilakukan penyuluhan interaktif mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan, pengaruh media sosial terhadap perilaku konsumsi, dampak sosial dan lingkungan dari pola konsumsi digital, pentingnya memilih produk lokal dan ramah lingkungan, serta peran pelajar sebagai warga global yang bertanggung jawab. Setelah sesi edukasi, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengikuti pelatihan berbasis studi kasus dan diskusi reflektif. Setiap kelompok diminta menganalisis situasi konsumsi yang umum terjadi pada remaja, mengidentifikasi dampaknya, serta menyusun alternatif keputusan konsumsi yang lebih bertanggung jawab. Hasil diskusi dipresentasikan dan diperkuat melalui fasilitasi tim pelaksana.

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi dan inovasi melalui difusi IPTEKS. Teknologi yang diterapkan berupa media edukasi digital yang mudah diakses dan digunakan kembali oleh siswa maupun guru. Produk yang dihasilkan meliputi modul ringkas, booklet, dan poster digital yang berisi panduan konsumsi bertanggung jawab, evaluasi keputusan belanja digital, serta contoh tindakan sederhana yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah dan rumah. Penerapan inovasi ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat menjadi sumber belajar berkelanjutan bagi mitra.

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi program. Pendampingan dilakukan selama proses diskusi, refleksi, dan penyusunan komitmen tindakan siswa terkait perubahan perilaku konsumsi. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen post-test berupa 10 soal pilihan ganda yang mengukur indikator konsumsi bertanggung jawab, meliputi kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, sikap kritis terhadap iklan digital, kebiasaan memilih produk yang lebih berkelanjutan, serta pemahaman hak dan kewajiban konsumen. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test,

didukung oleh hasil observasi, lembar refleksi, dan partisipasi siswa selama kegiatan. Evaluasi ini digunakan untuk menilai peningkatan pengetahuan sekaligus perubahan kesadaran peserta.

Tahap kelima adalah keberlanjutan program. Untuk menjaga keberlangsungan dampak kegiatan, seluruh media edukasi diserahkan kepada sekolah sebagai bahan pendukung pembelajaran lanjutan. Guru pendamping didorong untuk mengintegrasikan materi konsumsi bertanggung jawab ke dalam aktivitas pembelajaran dan penguatan karakter siswa. Program juga dirancang agar dapat direplikasi pada kelas lain dengan karakteristik yang serupa.

Dalam pelaksanaan kegiatan, mitra berpartisipasi aktif melalui penyediaan peserta, fasilitas pelaksanaan, pendampingan guru, serta dukungan dalam tindak lanjut program. Adapun tim pengusul bertanggung jawab pada penyusunan materi, pelaksanaan edukasi, fasilitasi diskusi, evaluasi, dan pelaporan kegiatan sesuai kompetensi masing-masing. Mahasiswa dilibatkan sebagai fasilitator kelompok, pendamping refleksi siswa, dokumentasi kegiatan, serta pengolahan data evaluasi untuk mendukung efektivitas pelaksanaan program.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 34 siswa kelas XII-J SMA Negeri 10 Malang melalui edukasi konsumsi bertanggung jawab berbasis *Global Citizenship Education* (GCED). Evaluasi dilakukan menggunakan desain pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti rangkaian penyuluhan, diskusi kasus, refleksi, dan difusi IPTEKS. Dari 34 peserta, sebanyak 33 siswa mengisi post-test, sedangkan 1 siswa tidak menyelesaikan evaluasi sehingga tidak dimasukkan dalam analisis berpasangan.

Tabel 1. Statistik deskriptif skor pre-test dan post-test

Indikator	Pre-test	Post-test
Jumlah responden	34	33*
Rata-rata	92,9	97,2
Median	95	100
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	70	80
Rentang nilai	30	20

* Satu siswa tidak mengisi post-test.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan capaian setelah kegiatan dilaksanakan. Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor meningkat dari 92,9 pada pre-test menjadi 97,2 pada post-test, sedangkan median meningkat dari 95 menjadi 100. Nilai maksimum tetap berada pada angka 100, namun nilai minimum meningkat dari 70 menjadi 80 dan rentang nilai menurun dari 30 menjadi 20. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya meningkatkan capaian siswa, tetapi juga menghasilkan distribusi pemahaman yang lebih merata antarpeserta. Hasil tersebut diperkuat oleh distribusi skor post-test (Tabel 3) yang menunjukkan bahwa 75,8% siswa memperoleh skor sempurna (100), 21,2% memperoleh skor 90, dan hanya 3,0% memperoleh skor 80.

Tabel 2. Distribusi perubahan skor siswa

Kategori perubahan skor	Jumlah siswa	Persentase
Meningkat	11	33,3%
Tetap	21	63,6%
Menurun	1	3,0%
Total pasangan data lengkap	33	100%

Apabila ditinjau dari perubahan skor individual (Tabel 2), sebanyak 11 siswa (33,3%) mengalami peningkatan skor, 21 siswa (63,6%) mempertahankan skor, dan 1 siswa (3,0%) mengalami penurunan. Dominasi skor yang tetap menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman awal yang cukup baik sebelum intervensi dilakukan. Dengan demikian, fungsi kegiatan ini lebih banyak memperkuat dan menegaskan pemahaman yang sudah dimiliki, sekaligus membantu siswa yang sebelumnya belum mencapai pemahaman optimal.

Tabel 3. Distribusi skor post-test

Skor post-test	Jumlah siswa	Persentase
100	25	75,8%
90	7	21,2%
80	1	3,0%
Total	33	100%

Pada tingkat butir soal (Tabel 4), peningkatan paling terlihat pada soal nomor 1, 4, dan 9. Persentase jawaban benar meningkat dari 64,7% menjadi 90,9% pada soal nomor 1, dari 88,2% menjadi 97,0% pada soal nomor 4, dan dari 94,1% menjadi 100% pada soal nomor 9. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan efektif dalam memperkuat kemampuan siswa dalam membedakan kebutuhan dan keinginan, mengambil keputusan konsumsi secara lebih bijak, serta bersikap lebih kritis terhadap promosi dan konsumsi digital. Sementara itu, beberapa indikator seperti soal nomor 3, 5, 6, dan 10 telah mencapai 100% sejak pre-test, yang menunjukkan bahwa sebagian konsep dasar konsumsi bertanggung jawab telah dipahami siswa sebelum kegiatan berlangsung.

Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis GCED berpotensi memperkuat literasi konsumsi pada pelajar, terutama ketika dikaitkan dengan pengalaman konsumsi digital sehari-hari. Aktivitas penyuluhan interaktif, diskusi kelompok, dan refleksi kasus memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan konsep keberlanjutan dengan praktik konsumsi yang mereka lakukan secara langsung. Temuan ini sejalan dengan Rahman dan Utami (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan literasi konsumsi berbasis diskusi dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak perilaku konsumsi, serta mendukung temuan Lestari dkk. (2022) mengenai efektivitas metode partisipatif dalam membentuk refleksi siswa terhadap konsumsi digital.

Namun demikian, hasil ini juga perlu dibaca secara kritis. Rata-rata pre-test yang sudah tinggi menunjukkan adanya kemungkinan ceiling effect, yaitu kondisi ketika skor awal peserta telah mendekati nilai maksimum sehingga ruang peningkatan menjadi terbatas. Selain itu, evaluasi masih berfokus pada aspek kognitif melalui tes pilihan ganda sehingga belum sepenuhnya menggambarkan perubahan perilaku nyata. Hal ini sejalan dengan kritik Ho (2018) bahwa implementasi GCED di sekolah sering kali masih dominan pada dimensi pengetahuan. Oleh karena itu, untuk memperkuat dampak jangka panjang, diperlukan integrasi materi ke dalam pembelajaran sekolah, penguatan pembiasaan konsumsi bertanggung jawab, serta evaluasi lanjutan yang mengukur perubahan sikap dan praktik konsumsi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi konsumsi bertanggung jawab berbasis GCED dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah terhadap konsumsi di era digital serta mendukung pembentukan warga muda yang lebih kritis, reflektif, dan berorientasi pada pencapaian SDGs 12 (Responsible Consumption and Production).

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui edukasi konsumsi bertanggung jawab berbasis Global Citizenship Education (GCED) di SMA Negeri 10 Malang menunjukkan hasil yang positif dalam memperkuat pemahaman siswa mengenai perilaku konsumsi di era digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 92,9 pada pre-test menjadi 97,2 pada post-test, peningkatan median dari 95 menjadi 100, serta distribusi nilai yang semakin merata setelah kegiatan berlangsung. Peningkatan paling nyata terjadi pada indikator yang berkaitan dengan kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, pengambilan keputusan konsumsi yang lebih bijak, serta sikap kritis terhadap pengaruh promosi dan konsumsi digital. Meskipun sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal yang cukup tinggi, pendekatan partisipatif melalui penyuluhan, diskusi kasus, refleksi, dan difusi IPTEKS terbukti mampu memperkuat literasi konsumsi dan menumbuhkan kesadaran awal terhadap praktik konsumsi yang lebih bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan ini berpotensi menjadi model edukasi yang mendukung pembentukan pelajar sebagai warga global yang kritis, etis, dan berorientasi pada keberlanjutan dalam mendukung pencapaian SDGs 12 (Responsible Consumption and Production).

DAFTAR PUSTAKA

- Ellen MacArthur Foundation. (2017). A new textiles economy: Redesigning fashion's future. <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/a-new-textiles-economy>
- European Commission. (2024). Corporate sustainability due diligence. https://commission.europa.eu/business-economy-euro/doing-business-eu/sustainability-due-diligence-responsible-business/corporate-sustainability-due-diligence_en
- Euromonitor International. (2023). Top 10 global consumer trends 2023. <https://go.euromonitor.com/white-paper-EC-2023-Top-10-Global-Consumer-Trends-EN.html>
- Lestari, N., Pramono, A., & Widodo, H. (2022). Penguatan literasi konsumsi bertanggung jawab melalui metode diskusi interaktif pada siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 115–123.
- Prasetyo, D., Kurniawan, H., & Putri, M. (2023). Integrasi global citizenship education dalam pendidikan keberlanjutan di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 55–66.
- PwC. (2023). Global Consumer Insights Survey 2023: Frictionless retail and other new shopping trends. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/consumer-markets/consumer-insights-survey-feb-2023.html>
- Rahman, A., & Utami, S. (2021). Literasi konsumsi pada remaja: Upaya meningkatkan kesadaran lingkungan melalui pelatihan. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 10(2), 201–210.
- UNESCO. (2015). Global citizenship education: Topics and learning objectives. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>
- UNESCO. (2022). Where do we stand on education for sustainable development and global citizenship education: Findings of the 7th consultation on the implementation of the Recommendation concerning Education for International Understanding, Co-operation and Peace and Education relating to Human Rights and Fundamental Freedoms. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381362>
- United Nations. (2021). The Sustainable Development Goals Report 2021. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2021>
- World Economic Forum. (2022). Why companies must lead on encouraging sustainable consumption to drive social change. <https://www.weforum.org/stories/2022/05/companies-can-encourage-sustainable-consumption-to-drive-social-change/>