

**PENINGKATAN PENGETAHUAN DAMPAK PERJUDIAN BAGI KESEHATAN MENTAL
REMAJA**

**Triyana Harlia Putri¹, Ridha Ulfah², Syarifah Nurul Yanti Rizki Syahab
Assegaf³, Mistika Zakiah⁴, Tri Wahyuning Tyas⁵, Marsyabila Puspa Khansa⁶,
Vanisia Agustina⁷**

^{1,5,6,7}Program Studi Keperawatan, Universitas Tanjungpura

²Departemen Komunitas, Prodi Kedokteran, Universitas Tanjungpura

^{3,4}Departemen Farmakologi, Prodi Kedokteran, Universitas Tanjungpura

Email korespondensi: triyana.harliaputri@ners.untan.ac.id

Disubmit: 10 September 2024

Diterima: 24 September 2024

Diterbitkan: 02 Oktober 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i11.17523>

ABSTRAK

Bermain menjadi salah satu karakteristik yang remaja yang dalam fase ini akan terus berkembang hingga dewasa. Permainan di masa kini tidak pula luput memanfaatkan internet, dimana internet merupakan satu kesatuan dengan kehidupan manusia karena menjadi suatu kebutuhan, tidak terkecuali remaja. Game online merupakan salah satu permainan yang mengakses internet yang berujung pada aktivitas berjudi. Judi menjadi hal yang menarik di luar permainan itu sendiri. Perjudian memiliki dampak yang mengganggu kesehatan mental hingga terjadinya bunuh diri, oleh sebab itu apabila masalah perjudian tidak diinformasikan dengan tepat dan jelas, maka remaja berisiko terjebak dalam perjudian karena belum bijak dalam menentukan pilihan. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan remaja berkaitan dengan dampak dari perilaku perjudian pada kesehatan mental. Sasaran dalam kegiatan ini remaja SMP Negeri 5 Kota Pontianak sebanyak 30 siswa/i. Kegiatan diawali dengan membuka sesi diskusi, pre-test dan Post-Test pengetahuan diikuti dengan penyerahan buku saku serta link video edukasi. Hasil test pengetahuan siswa mengenai perjudian sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan rerata pre-test (5,55, SD=0,31) dan rerata post-test (7,10, SD=1,01), hasil analisis t-test didapatkan p-Value=0,004, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum diberikan edukasi dengan sesudah diberikan edukasi.

Kata kunci: Kesehatan Jiwa, Perjudian, Remaja, Sekolah

ABSTRACT

Playing is one of the characteristics of teenagers who in this phase will continue to develop into adults. Games today also do not escape the use of the internet, where the internet has become a part of human life and a necessity, including teenagers. Online games are one of the games that access the internet which ends in gambling activities. Gambling is an interesting thing outside the game itself. Gambling has an impact that interferes with mental health to suicide, therefore if the problem of gambling is not informed properly and clearly, then teenagers are at risk of being trapped in gambling because they are not wise in

making choices. The purpose of implementing this activity is to increase adolescent knowledge related to the impact of gambling behavior on mental health. The target in this activity is teenagers of SMP Negeri 5 Pontianak City as many as 30 students. The activity began by opening a discussion session, pre-test and post-test knowledge followed by the submission of pocket books and educational video links. The results of the students' knowledge test regarding gambling before and after being given education with a pre-test average (5.55, $SD=0.31$) and a post-test average (7.10, $SD=1.01$), the results of the *t*-test analysis obtained p -Value=0.004, so it can be concluded that there is a difference in the level of knowledge before being given education and after being given education.

Keywords: Adolescents, Gambling, Mental Health, School

1. PENDAHULUAN

Internet merupakan bagian dari kehidupan manusia serta telah menjadi suatu kebutuhan, tidak terkecuali termasuk remaja. Menurut Putri & Priyono (2021) rata-rata remaja menghabiskan waktu dengan menggunakan internet sebanyak 3-8 jam/hari dan > 70% mengalami kecanduan internet yang digunakan untuk bermain game online, dan juga berdampak terhadap kesehatan mental (Putri & Priyono, 2022). Temuan dalam lainnya melaporkan dimana remaja paling banyak mengalami adiksi *game online* berkorelasi dengan seluruh faktor demografi siswa seperti umur, jenis kelamin, frekuensi bermain, hingga lokasi bermain dengan adiksi *game online* (Putri & Fitri, 2022). *Game online* menjadi satu dari permainan yang dapat digunakan hanya dengan akses internet yang seringkali berujung pada adiksi di kalangan remaja.

Kalangan remaja menjadi adiksi game online salah satunya di sebabkan oleh perjudian (Putri, Fujiana, et al., 2023). Perjudian merupakan aktivitas yang sering dilakukan dalam permainan yang menggunakan akses daring. Judi menjadi hal yang menarik di luar permainan itu sendiri. Perjudian merupakan aktivitas yang mengundang ketertarikan individu untuk terus berada di puncak kemenangan dengan cara bertaruh dengan uang atau benda berharga lainnya. Meskipun perjudian tidak dilakukan secara daring namun juga banyak permainan yg berkedok perjudian.

Prevalensi perjudian telah dilaporkan dalam beberapa penelitian, menurut UNICEF (2020) mendeklarasikan bahwa remaja yang berusia antara 12 tahun hingga 17 tahun memiliki prevalensi sebanyak 8%. Secara global proporsi perjudian adalah >2 kali lebih tinggi di kalangan remaja, bahkan selama 20 tahun terakhir, perjudian menjadi favorit di kalangan ini (Putri et al, 2023). Di Indonesia, prevalensi perjudian menunjukkan >97% berada pada level kecanduan berat (Wahkidi et al., 2022). Penelitian yang dilakukan melaporkan bahwa sikap remaja kota pontianak memiliki kecenderungan sikap netral, meskipun demikian ada pula remaja yg bersikap positif (Putri et al, 2023). Ini menunjukkan bahwa remaja baik yang ikut dalam perjudian, apalagi yg tidak berjudi nemiliki kecenderungan berjudi.

Remaja menunjukkan perjudian online bermasalah pada tingkat tertentu (bermasalah, patologis, atau gangguan) tergantung pada instrumen yang digunakan, sampel penelitian, dan jangka waktu yang dianalisis, antara 0,8% hingga 1% remaja menunjukkan gangguan perjudian online (Montiel et

al., 2021). Perjudian memiliki dampak angka kematian dan bunuh diri, meskipun penyakit penyerta kesehatan mental yang umum tidak memprediksi angka kematian secara keseluruhan, namun depresi memprediksi kematian akibat bunuh diri (Karlsson & Håkansson, 2018).

2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Masalah perjudian pada remaja harus dapat disampaikan sedini mungkin diinformasikan dengan tepat dan jelas, karena masa remaja merupakan sasaran yang berisiko dalam penggunaan internet dan belum bijak dalam menentukan pilihan. Adanya fitur bermain online memberikan kesempatan anak melakukan aktivitas taruhan atau berjudi. Remaja di SMP Negeri 5 Kota Pontianak merupakan salah sekolah yang belum terpapar dengan informasi terkait dengan dampak perjudian, hasil wawancara pada 5 orang remaja menyatakan belum mendapatkan informasi mengenai judi online hingga dampaknya, hanya pernah berkontribusi dalam judi dengan sesama teman, di mulai dari *game online* biasanya memiliki fasilitas chatting, yang menjadi tempat memasang taruhan dari teman dunia maya. Remaja juga mengakui bahwa perempuan pun juga memasang taruhan dalam game online jenis permainan yang lebih girly. Remaja yang mengaku pernah berjudi yang kalah dalam taruhan merasakan kesal, marah, malas berinteraksi, takut karena di tagih hutang oleh teman.

Tim PKM juga melakukan wawancara dengan kepala SMPN 5 Kota Pontianak. Berdasarkan wawancara tersebut, kepala sekolah mengatakan pernah kedatangan siswa yang secara sembunyi-sembunyi pergi ke store untuk membeli chips, setelah di telusuri bahwa siswa yang bermain game melakukan taruhan bersama temannya yang lain. Selain itu, remaja di sekolah butuh pegangan informasi yang bisa dibawa pulang dan dipelajari dampak perjudian yang dapat berupa bentuk media edukasi, buku atau buku saku. Hal ini belum bisa disediakan oleh SMP Negeri 5 Kota Pontianak. Solusi yang ditawarkan dalam situasi saat ini yaitu memberikan edukasi atau pendidikan kesehatan berbentuk luring kepada remaja atau anak sekolah. Pentingnya pengetahuan terkait dampak perjudian pada remaja sehingga mengindikasikan perlunya pemberian informasi akan hal tersebut. Selain itu juga menyediakan media edukasi berupa video dan buku saku yang dapat digunakan remaja untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai dampak perjudian.

3. KAJIAN PUSTAKA

Remaja merupakan bagian dari perkembangan serta perubahan yang terjadi baik fisik, psikologis, dan budaya remaja bisa muncul pada waktu yang berbeda dalam kehidupan remaja, sehingga mengalami fase ketidaktahuan dan kebingungan, meskipun demikian, pada hakikatnya periode ini, menjadi tolak ukur dalam keberhasilan di masa depan (Putri, Fujiana, et al., 2023). Menurut Putri, Tafwidhah, et al (2023) seluruh aspek yang ada pada remaja mengalami perubahan yang progresif sebagai proses alamiah dari siklus kehidupan manusia. Remaja yang berada di sekolah seiring kali mengalami permasalahan pada bagian penyesuaian dengan fisik, lingkungan, hingga penyesuaian psikososial yang berakibat terhadap kualitas hidup mereka, oleh sebab itu, remaja hendak memiliki kesadaran diri karena hal tersebut bisa berdampak pada kesehatan mental sebagai ranah yang krusial dalam perkembangan remaja (Putri, 2024). Remaja yang memiliki kesehatan mental yang baik mampu mengembangkan kesejahteraan

psikologis, kualitas hidup dan kesehatan umum, selain itu meminimalisir permasalahan dan stressor dalam kehidupannya (Kurniawati et al., 2023).

Indonesia mengalami peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget yang dapat berujung pada judi online (Fakhriansyah & Alwi, 2022). Perjudian online menjadi dampak yang dihasilkan dari meningkatnya teknologi dan komunikasi (Ardhan et al., 2023). Meskipun terus meningkat drastis, cara lain individu terlibat dalam perjudian melalui daring seperti situs web atau aplikasi yang terkoneksi dengan internet (Chintya Siringoringo et al., 2024). Akses internet yang dapat diperoleh dimana pun lebih cenderung digunakan oleh remaja, penyalahgunaan internet dapat berujung pada permainan judi dimana *game online* sebagai mediana, diikuti terus rasa penasaran dan ingin tahu sehingga judi online menjadi marak di kalangan ini (Fakhriansyah & Alwi, 2022).

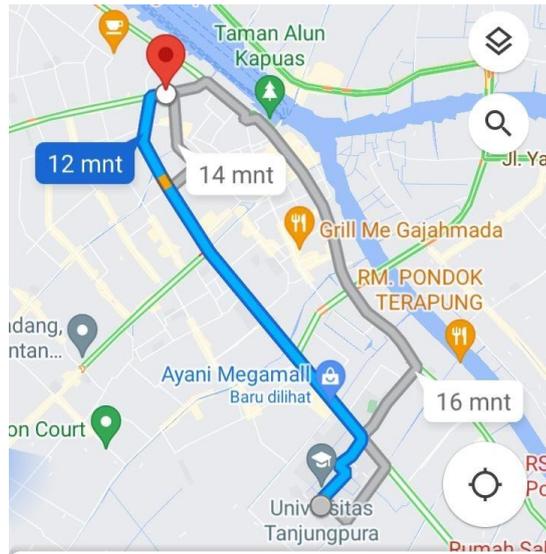
Perjudian menjadi aktivitas terlarang dan diatur hukumnya oleh negara, meskipun demikian masyarakat masih berlanjut bermain judi online dan minim yang menghiraukan larangan tersebut (Harefa et al., 2023). Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara (online) adalah Domino 99 (kiukiu), poker online, dan judi bola online (Fakhriansyah & Alwi, 2022). Perjudian lain seperti sepak bola, sikbo (dadu), dragon tiger (kartu remi), qq dan ceme (kartu domino) (Ardhan et al., 2023).

Perjudian berarti mempertaruhkan sejumlah uang atau harta benda dalam permainan tebak-tebakan secara acak dengan tujuan memenangkan sejumlah uang (Putri, Fujiana, et al., 2023). Perjudian didefinisikan sebagai permainan yang bertolak pada untung sebagai keberuntungan yang dilakukan oleh pemain yang handal (Siregar et al., 2024). Perkembangan perjudian dimulai dari judi tradisional diikuti dengan perjudian online dengan memberikan kemudahan akses dan mimpi memperoleh uang secara instan (Kusumaningsih & Suhardi, 2023). Sementara itu, jenis judi tradisional memiliki karakteristik bermain langsung dalam dunia nyata, dapat menggunakan sarana yang nyata, diikuti dengan uang dibayarkan tunai secara fisik, sementara itu judi yang dilakukan di dunia maya lebih memanfaatkan internet yang mana pemain yang tidak terlibat langsung dalam dunia nyata (Fakhriansyah & Alwi, 2022).

Dampak yang dirasakan remaja dari perjudian online sangatlah besar, terutama dampak negatif yang mendorong mereka untuk berhutang. Alasan utama penjudi memiliki hutang karena penasaran, rasa nyandu terus mencoba meskipun gagal, dimana satu hari saja, penjudi dapat menghabiskan banyak uang (Ardhan et al., 2023). Kerugian besar juga menjadi salah satu dampak yang sangat berisiko. Seseorang yang telah kecanduan judi online cenderung akan menghalalkan segala cara untuk dapat bermain judi, tidak peduli bahwa uangnya telah habis sekalipun. Tidak cukup sampai disitu, ketika uang mereka telah habis, pinjaman online seakan-akan menjadi solusi agar bermain judi tetap berlanjut. Akibatnya, kehilangan harta benda pun tidak dapat terelakkan dikarenakan utang pada pinjaman online yang membengkak (Siregar et al., 2024).

4. METODE

Kegiatan ini terdiri dari beberapa langkah yang dimulai dari tahap persiapan diantaranya: Berdasarkan peta lokasi yang diukur dari titik UNTAN ke lokasi mitra yakni berjarak 7 km yaitu SMPN 5 Kota Pontianak.

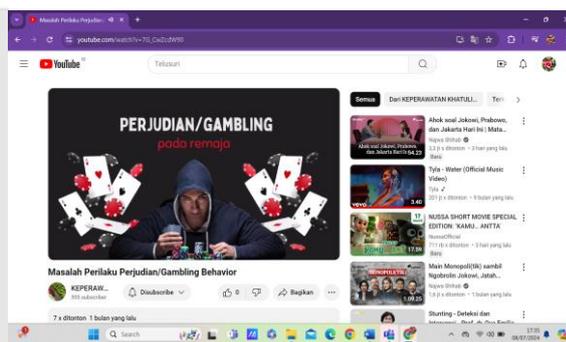


Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan

Tim mengupayakan perijinan kegiatan pengabdian masyarakat ke LPPM UNTAN. Langkah berikutnya berdiskusi dengan pihak sekolah dalam mengidentifikasi remaja di SMP Negeri 5 Pontianak dengan menetapkan kriteria untuk duta kesehatan jiwa diantaranya bersedia menjadi duta kesehatan jiwa, diutamakan memiliki ketertarikan yang besar terhadap kesehatan jiwa, memiliki rasa percaya diri dan jiwa pemberani atau brave, yang positif dan menarik, memiliki moral dan etika yang baik. Selanjutnya, pemilihan duta akan kami serahkan kepada pihak sekolah dengan sedikit-dikitnya dapat mewakili satu orang kelas dari satu angkatan dengan kuota 15 orang sesuai rekomendasi dari Wali Kelas, Kepala Sekolah dan Guru BK. Tahap selanjutnya menyamakan persepsi kepada anggota PKM dalam pelaksanaannya; Membuat kontrak waktu yang tepat untuk sesi diseminasi ilmu; menyiapkan materi desiminasi ilmu dan buku saku serta video mengenai duta Kesehatan jiwa.



Gambar 2. Buku saku



Gambar 3. Video edukasi

Persiapan berikutnya adalah menentukan lokasi dimana pertemuan ini dilakukan secara luring selama satu hari; Kegiatan dilaksanakan pada bulan September; Pertemuan Tim PKM dan Kepala Sekolah, WaKa Kesiswaan dan Guru BK; TIM PKM menempati ruangan/perpustakaan; Kegiatan diawali dengan pembagian pernyataan Pre-Test pengetahuan mengenai peran serta sebagai duta kesehatan jiwa. TIM memberikan desiminasi ilmu berupa

masalah kesehatan jiwa pada remaja, duta kesehatan jiwa, serta peran dan fungsinya. Selanjutnya, membuka sesi diskusi, dan yang terakhir memberikan Post-Test pengetahuan. Diakhiri dengan menyerahkan buku saku serta link video edukasi yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam menjalankan peran duta kesehatan jiwa serta penyematan pin simbolis duta kesehatan jiwa. Selanjutnya kegiatan Tim menyusun naskah publikasi pada media cetak dan pada jurnal nasional terakreditasi.

Monitoring evaluasi dilaksanakan diakhir kegiatan berkaitan dengan pencapaian tujuan dari pendekatan melalui duta Kesehatan jiwa yang telah dilaksanakan. Monitoring evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi berjalannya peran duta Kesehatan jiwa serta kendala maupun hambatan yang dihadapi duta dalam menjalankan perannya. Kegiatan Monitoring evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana program berjalan yang telah didapatkan 2 minggu setelah dilakukan pengabdian Masyarakat

5. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. Penyerahan Buku Saku



Gambar 5. Zenyerahan Plakat

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada remaja di sekolah menengah pertama (SMP) 5 Kota Pontianak dengan melibatkan 30 siswa yang berada dalam tumbuh kembang remaja. Berdasarkan hasil pre test dan post test yang diberikan pada saat penyampaian materi didapatkan bahwa terjadi peningkatan secara kognitif terkait perjudian dan dampaknya. Hal ini terbukti dari tabel perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan hasil analisis t-test didapatkan $p\text{-Value}=0,004$, rerata pre-test (5,55, $SD=0,31$) dan rerata post-test (7,10, $SD=1,01$).

Tabel 1. Perbedaan rerata pre-test dan post-test berdasarkan pengetahuan

Variable	Mean(Std. Deviasi)	<i>p-Value</i>
Rerata Pretest	5,55 (0,31)	0,004
Rerata Posttest	7,10 (1,01)	

Kegiatan PKM yang dilakukan pada remaja mengenai perjudian belum banyak berupa edukasi. Namun, edukasi diperlukan demi meningkatkan pengetahuan mengenai informasi bahaya perjudian bagi kesehatan mental.

Edukasi merupakan langkah-langkah preventif dan edukatif bahaya judi online (Siregar et al., 2024). Adapula kegiatan serupa melalui kegiatan

edukasi hukum tentang judi kepada siswa SMA di Jakarta yang menunjukkan sebagian besar telah memahami materi yang di sampaikan sehingga informasi tersebut dapat disebarluaskan kepada keluarga, teman sebaya, dan juga masyarakat sekitar (Harefa et al., 2023). Kegiatan dengan sasaran yang berbeda mengenai edukasi bahaya perjudian juga dilakukan kepada masyarakat luas dengan tujuan masyarakat memiliki kesadaran tidak melakukan peminjaman uang karena dampak buruk yang berisiko membahayakan masyarakatnya dari aktivitas kriminalitas yang mungkin terjadi pada masyarakat (Fakhriansyah & Alwi, 2022).

Terjadinya peningkatan pengetahuan di pengaruhi oleh siswa sebagai peserta edukasi. Minat membaca dan kemampuan berpikir kreatif siswa belum bisa optimal pada proses pembelajaran saat ini. Ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini. Salah satunya adalah model pembelajaran rendah. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru kurang inovatif dan bervariasi (Widiana et al., 2023). Para profesional informasi yang melatih atau memberikan instruksi kepada orang lain dapat menggunakan taksonomi bloom yang membedakan antara tingkat keterampilan kognitif dan meminta perhatian pada tujuan pembelajaran yang memerlukan tingkat keterampilan kognitif yang lebih tinggi (Adams, 2015).



Gambar 6. Publikasi Media Massa kegiatan PKM

Edukasi merupakan intervensi yang baik diberikan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja. Permasalahan judi pada remaja menyita perhatian dari seluruh profesi termasuk perawat kesehatan jiwa. Dewasa ini, di Indonesia generasi muda menjadi pemain utama dalam perjudian online, yang mana anak-anak seharusnya menjadi bagian generasi bangsa berkembang dengan baik dan tidak menyimpang dari hukum (Harefa et al., 2023). Ini membuktikan bahwa adanya kontribusi anak remaja pada judi online membuktikan bahwa dampak tersebut terhadap nilai-nilai sosial serta mempengaruhi aspek spiritualitas remaja hingga sosial mereka, dapat disimpulkan kerugian yang muncul akibat remaja sebagai pelaku perjudian online pada situasi keuangan namun hingga perubahan perilaku dan sikap di situasi lingkungan sosial remaja (Chintya Siringoringo et al., 2024). Oleh sebab itu, perjudian harus segera diberantas dikalangan remaja sebagai bentuk menjaga kualitas generasi muda yang di masa depan sebagai penerus bangsa Indonesia. Kualitas tidak digambarkan dari fisik tetapi generasi yang memiliki jiwa yang sehat (Putri et al., 2022).

6. KESIMPULAN

PKM ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan remaja terhadap perjudian termasuk dampak dari perilaku tersebut. Edukasi menjadi salah satu intervensi tahap awal yang dapat diberikan pada remaja, sehingga di harapkan remaja yang telah mengetahui informasi ini dapat mempertimbangkan Kembali sebelum memutuskan untuk menjadi peserta perjudian di kalangan remaja.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, N. E. (2015). Bloom's taxonomy of cognitive learning objectives. *Journal of the Medical Library Association*, 103(3), 152-153. <https://doi.org/10.3163/1536-5050.103.3.010>
- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., Kennardy, L., Febriyandi, & Seipul. (2023). Maraknya Judi Online Di Kehidupan Generasi Muda Dan Menurut Pandangan Hukum Yang Berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(8), 3209-3216.
- Chintya Siringoringo, A., Yunita, S., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 06(02), 10948-10956.
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 1-4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Harefa, B., Subhandi Bakhtiar, H., & Kholiq, A. (2023). *EDUKASI SADAR HUKUM MENGENAI JUDI ONLINE KEPADA SISWA SMA NEGERI 66 JAKARTA*. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i6.335>
- Karlsson, A., & Håkansson, A. (2018). Gambling Disorder, Increased Mortality, Suicidality, And Associated Comorbidity: A Longitudinal Nationwide Register Study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1091-1099. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.112>
- Kurniawati, Y., Hasanah, N., & Zahro, E. B. (2023). *Psikoedukasi Dukungan Teman Sebaya Melalui Psychological First Aid (PFA) Pada Remaja*. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/palat>
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i1.2767>
- Montiel, I., Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera, J., & Machimbarrena, J. M. (2021). Problematic Online Gambling Among Adolescents: A Systematic Review About Prevalence And Related Measurement Issues. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 566-586. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00055>
- Putri, T. H. (2023). Prevalensi Perilaku Perjudian Pada Remaja Selama Pandemi: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(2).
- Putri, T. H. (2024). *Perjudian Pada Remaja*. Mitra Cendekia Media.
- Putri, T. H., Fahdi, F. K., & Fujiana, F. (2022). Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Mental Pada Remaja Melalui Edukasi Selama Wabah Covid-19. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(8), 2995-3000. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i8>

- Putri, T. H., & Fitri, T. A. (2022). Faktor Karakteristik Sebagai Prediktor Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 10(1), 37-44.
- Putri, T. H., Fujiana, F., Tryastuti, D., Dias, M. F. A. A., & Priyono, D. (2023). Sikap Remaja Terhadap Perilaku Perjudian. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 4(2), 123-131. <https://doi.org/10.36590/kepo.v4i2.710>
- Putri, T. H., & Priyono, D. (2021). Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(4), 745-752.
- Putri, T. H., & Priyono, D. (2022). *Kesehatan Mental Dan Kecanduan Internet Selama Pandemi Covid-19*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Putri, T. H., Tafwidhah, Y., Fujiana, F., Maharani, D., & Miptaza, D. P. (2023). Cegah Depresi Remaja Melalui Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Harga Diri. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(11), 4566-4574. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i11.12329>
- Siregar, R. H., Mukhairi, A., & Satria, M. A. R. (2024). Impresi Game Judi Online Higgs Domino Terhadap Manajemen Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian Untuk Masyarakat Aktif Dan Inovatif*, 1(2), 112-121. <https://doi.org/10.2019/jkreatif>
- UNICEF. (2020). *Prevention Of Gambling Amongst Adolescents Should Be Placed On A National Public Health Agenda*. <https://www.unicef.org/georgia/press-releases/prevention-gambling-amongst-adolescents-should-be-placed-national-public-health>
- Wahkidi, L., S, E. P., Mariyati, & Tamrin. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Dengan Tingkat Kecemasan Pelaku Judi Online Di Wilayah Kecamatan Toroh. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2).
- Widiana, I. W., Triyono, S., Sudirtha, I. G., Adijaya, M. A., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2023). Bloom's revised taxonomy-oriented learning activity to improve reading interest and creative thinking skills. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221482>