



Menghindari Perangkap Judi Online Dan Perilaku Konsumtif Top Up Game Online Melalui Psikoedukasi Remaja Tangguh Dalam Kegiatan Kkn Di Desa Kersamenak

Avoiding The Trap Of Online Gambling And Consumptive Behavior Of Online Game Top Ups Through Psychoeducation Of Resilient Youth In Kkn Activities In Kersamenak Village

Ahwa Rizki Wasalma¹, Akhmal Arya Putra², Alya Umniyah³, Daris Subhan⁴, Hany Duta Wijaya⁵, May Hanny Khoirunnisa⁶, Muhammad Rifqi Firdaus⁷, Mutiara Mutmainah⁸, Rizka Saputri⁹, Salsha Putri Aisyah N¹⁰, Sandi¹¹,

¹⁻¹⁰ Universitas Muhammadiyah Bandung

*Email Korespondensi: alyaumniyah03@gmail.com

Article History:

Received: Juli 12, 2024;

Revised: Agustus 18, 2024;

Accepted: Agustus 30, 2024;

Published: September 10, 2024;

Keywords: *Psychoeducation, Online Game Addiction, Community Service*

Abstract: *This community service program aims to provide psychoeducation to teenagers in Kersamenak Village about the dangers of online gaming addiction and how to avoid the traps of online gambling often associated with it. The program was implemented using the Service Learning method through observation, socialization, and Focus Group Discussions (FGD). The primary socialization activity was held in the afternoon to ensure maximum participation without disrupting the teenagers' daily routines. Through FGD, participants were encouraged to openly discuss the effects of game addiction and strategies for self-control. The results of this program showed an increase in teenagers' awareness of the risks of online gaming addiction and a better understanding of time management and responsible technology use. Support from PKK members and local residents played a crucial role in the program's success. This initiative is expected to be further developed to reach more teenagers in other areas.*

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan psikoedukasi kepada remaja di Desa Kersamenak tentang bahaya kecanduan game online dan cara menghindari perangkap judi online yang sering terkait dengan aktivitas tersebut. Program ini dilaksanakan dengan metode *Service Learning* melalui observasi, sosialisasi, dan diskusi kelompok terarah (FGD). Kegiatan utama sosialisasi berlangsung pada sore hari, untuk memastikan partisipasi maksimal dari para remaja tanpa mengganggu aktivitas harian mereka. Melalui FGD, para peserta diajak berdiskusi secara terbuka mengenai dampak kecanduan game dan solusi pengendalian diri. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan kesadaran remaja terhadap risiko kecanduan game online, serta memberikan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan waktu dan penggunaan teknologi secara bijak. Dukungan dari kader PKK dan warga setempat menjadi faktor penting dalam kesuksesan program ini. Program ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menjangkau lebih banyak remaja di wilayah lainnya.

Kata Kunci: Psikoedukasi, Kecanduan Game Online, Pengabdian Masyarakat

*Corresponding author: alyaumniyah03@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat pada abad ke-21 telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, namun juga menghadirkan tantangan baru, terutama bagi generasi muda. Salah satu tantangan yang signifikan adalah kecanduan game online dan judi online yang terjadi di kalangan remaja. Tentunya akan memberi dampak negatif pada aspek sosial, aspek psikologis, serta akademik. Kecanduan ini tidak hanya merugikan individu, tetapi juga dapat menimbulkan masalah sosial yang lebih luas, seperti gangguan terhadap produktivitas, konflik keluarga, hingga masalah ekonomi. Dengan kondisi tersebut, pendidikan di Indonesia perlu tidak hanya berfokus pada literasi digital, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengendalian diri dalam menghadapi godaan teknologi digital yang berlebihan.

Psikoedukasi dapat menjadi salah satu pendekatan utama untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam guna menghindari kecanduan tersebut. Psikoedukasi merupakan salah satu metode edukasi dengan dasar ilmu Psikologi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap kesehatan mental dan keterampilan untuk menangani masalah-masalah psikologis. Psikoedukasi memungkinkan individu untuk lebih mengenali kebutuhan diri sendiri guna mencapai kesejahteraan mental yang lebih baik sehingga dapat menjalani kehidupan yang lebih positif. Dalam hal ini, psikoedukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memberikan informasi mengenai bahaya kecanduan, tetapi juga membantu remaja dalam mengembangkan strategi yang efektif untuk mengelola waktu dan penggunaan teknologi mereka. Melalui psikoedukasi, diharapkan remaja dapat mengenali tanda-tanda kecanduan lebih awal dan mengambil langkah-langkah preventif.

Data menunjukkan bahwa kecanduan game online dan judi online di kalangan remaja di Indonesia terus meningkat. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). Berdasarkan laporan dari Badan Narkotika Nasional (BNN), kecanduan digital, termasuk judi online, mulai menjangkiti remaja sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan, kecanduan game online dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik, gangguan dalam interaksi sosial, dan peningkatan perilaku konsumtif. Oleh karena itu, penting untuk melakukan intervensi sejak dini melalui program-program psikoedukasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberikan keterampilan bagi remaja untuk mengatasi masalah tersebut.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kersamenak memfokuskan salah satu kegiatannya pada psikoedukasi mengenai bahaya kecanduan game online di kalangan remaja. Melalui seminar interaktif dan diskusi kelompok, remaja diajak untuk memahami dampak negatif kecanduan serta belajar cara mengelola penggunaan teknologi secara bijak. Program psikoedukasi dimulai dengan langkah awal berupa wawancara dengan ibu-ibu kader PKK untuk menggali permasalahan yang tengah dihadapi oleh masyarakat desa. Melalui diskusi ini, terungkap bahwa beberapa remaja di desa sering melakukan top-up untuk game online, yang merupakan indikasi awal dari potensi kecanduan yang lebih serius, seperti judi online. Setelah permasalahan teridentifikasi dengan jelas, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis untuk memahami dampak dari kecanduan game online. Penelitian ini mencakup evaluasi terhadap pengaruh kecanduan terhadap kesehatan mental, prestasi akademik, serta kesejahteraan sosial remaja.

Dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua dan tokoh masyarakat, program psikoedukasi ini diharapkan dapat menciptakan perubahan jangka panjang yang positif. Keterlibatan aktif masyarakat dalam mendukung remaja menjadi generasi yang lebih sadar dan bijak dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu kunci keberhasilan program ini. Pentingnya pengendalian diri dan pembentukan karakter yang kuat menjadi pondasi utama bagi generasi muda dalam menghadapi tantangan era digital yang semakin kompleks.

2. METODE

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Kersamenak, Kecamatan Tarogong Kidul, pada tanggal 15 Agustus hingga 15 September 2024, menggunakan pendekatan *service learning*, sebuah metode yang mengintegrasikan pembelajaran akademis dengan pelayanan sukarela kepada masyarakat. Menurut Alfred Chan (2006), *service learning* adalah pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada studi akademis, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berperan aktif dalam memberikan kontribusi kepada masyarakat. Metode ini bertujuan untuk memperkuat interaksi antara mahasiswa, dosen, dan masyarakat dalam menciptakan solusi yang berkelanjutan terhadap permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.

Dalam kegiatan ini, metode yang digunakan meliputi observasi, sosialisasi, diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion* atau FGD), serta evaluasi. Pendekatan ini bertujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk tidak hanya mempelajari teori di kelas, tetapi juga untuk langsung berinteraksi dengan masyarakat, memahami isu-isu lokal secara mendalam, dan

turut serta dalam menyusun serta melaksanakan solusi yang relevan. *Service learning* menawarkan pendekatan holistik yang menggabungkan aspek-aspek akademis dengan pengalaman langsung di lapangan, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tanggung jawab sosial dan pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan dimulai dengan observasi yang dilakukan bersama ibu-ibu kader PKK di Desa Kersamenak. Proses observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat setempat, khususnya para remaja. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa banyak remaja di desa ini terlibat dalam kegiatan *top-up* game online secara berlebihan. Kebiasaan ini dapat mengarah pada kecanduan game online, yang pada akhirnya berpotensi memicu perilaku judi online. Fenomena ini menjadi perhatian utama dalam pengabdian, karena kecanduan game online bukan hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan hubungan sosial para remaja.

Menindaklanjuti hasil observasi, tim pengabdian mengadakan sosialisasi dengan tema "Membangun Remaja Tangguh: Menghindari Perangkap Judi Online dan Perilaku Konsumtif pada Game Online". Sosialisasi ini bertujuan memberikan pemahaman kepada para remaja tentang risiko dan dampak kecanduan game online serta memperkenalkan strategi pengendalian diri dalam menggunakan teknologi secara bijak. Melalui pendekatan *service learning*, sosialisasi ini melibatkan mahasiswa KKN sebagai fasilitator yang aktif dalam mendampingi dan memberikan materi, sehingga terjadi interaksi yang lebih dinamis antara mahasiswa dan peserta.

Penggunaan media presentasi berupa slide yang diproyeksikan juga menjadi bagian penting dalam kegiatan sosialisasi. Slide-slide tersebut memuat informasi yang relevan mengenai tanda-tanda kecanduan game online, bahaya yang ditimbulkan, serta langkah-langkah yang bisa diambil untuk menghindari perangkap judi online. Pemanfaatan teknologi seperti proyektor tidak hanya membantu memperjelas materi yang disampaikan, tetapi juga meningkatkan daya tarik peserta terhadap topik yang dibahas.

Kegiatan ini didukung penuh oleh para pemangku kepentingan setempat, termasuk Kepala RW 02 dan ibu-ibu kader PKK Desa Kersamenak. Mereka berperan penting dalam membantu tim pengabdian mengatur jadwal kegiatan, mengoordinasikan peserta, serta menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seperti ruang khusus untuk kegiatan diskusi. Dukungan yang solid dari

masyarakat setempat turut memastikan kelancaran kegiatan dan membantu menciptakan suasana yang kondusif bagi para siswa untuk belajar dan berdiskusi.

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Bandung sebagai pelaksana utama. Sebagai bagian dari metode *service learning*, para mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan implementasi program. Pemateri utama berasal dari mahasiswa jurusan Psikologi, yang memiliki pengetahuan mendalam tentang perilaku remaja dan kecanduan game online. Sementara itu, mahasiswa dari jurusan lain juga turut berpartisipasi dalam memaparkan materi dan mendampingi diskusi. Proses pelaksanaan program ini berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, di mana sosialisasi dilakukan pada sore hari agar tidak mengganggu aktivitas sekolah para remaja.

Secara keseluruhan, pendekatan *service learning* yang diterapkan dalam kegiatan ini berhasil menciptakan interaksi yang erat antara mahasiswa dan masyarakat. Mahasiswa tidak hanya belajar dari pengalaman lapangan, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang peran mereka dalam membantu masyarakat menyelesaikan masalah sosial yang dihadapi. Pendekatan ini juga berhasil membangun rasa tanggung jawab sosial di kalangan mahasiswa, serta memberikan dampak yang nyata bagi masyarakat Desa Kersamenak, khususnya dalam mengedukasi remaja tentang bahaya kecanduan game online dan cara menghindari judi online.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya sekadar memenuhi kewajiban akademis, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang bagi masyarakat dan memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat lokal. *Service learning* terbukti sebagai pendekatan yang efektif dalam menggabungkan aspek akademis dengan pelayanan sosial, yang mampu memberikan kontribusi positif baik bagi mahasiswa maupun masyarakat yang dilayani.

Proses pelaksanaan program psikoedukasi ini berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah sosialisasi mengenai bahaya kecanduan game online, yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023. Sosialisasi tersebut diadakan pada sore hari, tepatnya dari pukul 15.00 hingga 17.00 WIB. Tim pengabdian mempertimbangkan dengan matang agar kegiatan ini tidak bertabrakan dengan jadwal sekolah mereka, serta agar tidak mengganggu rutinitas harian mereka, seperti waktu belajar atau aktivitas lain di rumah.



Gambar 1. Pemaparan Materi dari Mahasiswa Psikologi

3. HASIL

Kegiatan psikoedukasi yang dilakukan di Desa Kersamenak pada tanggal 5 September 2023, pukul 15.00 hingga 17.00 WIB, dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja terkait bahaya kecanduan game online dan judi online. Sosialisasi ini diadakan di salah satu ruangan yang disediakan oleh pihak RW 02 dan ibu-ibu kader PKK, dengan peserta utama para remaja desa. Seluruh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Bandung kelompok 54 berperan aktif dalam kegiatan ini, dengan pemateri utama berasal dari mahasiswa jurusan Psikologi. Materi sosialisasi disampaikan melalui proyektor, menampilkan informasi tentang tanda-tanda kecanduan, dampak negatifnya, serta strategi pengendalian diri. Penggunaan proyektor mempermudah pemahaman peserta, karena semua informasi dapat diikuti dengan jelas.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para remaja, pada awalnya, cenderung pasif dan tampak enggan berbicara mengenai pengalaman mereka dengan game online. Banyak dari mereka yang tampak canggung dan ragu untuk berbagi, terutama ketika ditanya tentang kebiasaan bermain game online dan frekuensi top-up yang mereka lakukan. Namun, seiring berjalannya diskusi, remaja mulai merasa lebih nyaman dan terbuka untuk berbagi pengalaman pribadi mereka. Sebagian besar dari peserta mengakui bahwa mereka sering melakukan top-up game online, dan beberapa di antara mereka mengakui bahwa mereka kesulitan mengendalikan waktu bermain game. Selain itu, beberapa remaja mulai menyadari bahwa kebiasaan tersebut telah mengganggu aktivitas sehari-hari mereka, termasuk sekolah dan interaksi sosial. Setelah mengikuti sosialisasi, para peserta mulai memahami bahwa kecanduan game online bisa menjadi akar dari perilaku yang lebih berbahaya, seperti judi online, dan mereka mulai menunjukkan kesadaran akan pentingnya mengelola waktu bermain dengan lebih baik.

Sebagai langkah lanjutan, para peserta diberikan pelatihan strategi coping untuk mengurangi kecanduan, seperti membatasi waktu bermain game, membuat jadwal harian yang

lebih seimbang, dan menghindari pengeluaran berlebihan untuk top-up dalam game. Beberapa peserta menunjukkan antusiasme untuk mencoba strategi ini dan mulai merencanakan cara untuk mengurangi waktu yang dihabiskan bermain game. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan wawasan baru kepada remaja desa tentang bahaya kecanduan game online dan memberikan mereka alat untuk mengelola kebiasaan digital mereka secara lebih bijak.



Gambar 2. Foto bersama dengan peserta Psikoedukasi

4. DISKUSI

Pendekatan diskusi kelompok terarah (FGD) dalam program psikoedukasi ini terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif remaja dan menciptakan lingkungan yang mendukung keterbukaan. Pada awalnya, sebagian besar remaja tampak enggan untuk berbicara karena merasa canggung atau malu, terutama ketika berbicara tentang pengalaman pribadi mereka terkait game online. Namun, dengan metode FGD yang memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi dalam kelompok dengan latar belakang yang serupa, suasana perlahan menjadi lebih santai dan interaktif. Hal ini terbukti dalam diskusi ini, di mana para remaja merasa lebih nyaman untuk berbagi pandangan mereka setelah mendengar cerita dari teman-teman sebaya.

Salah satu temuan menarik dari diskusi ini adalah bahwa banyak remaja tidak menyadari bahwa kebiasaan mereka dalam bermain game online telah mencapai tahap yang mengkhawatirkan. Beberapa bahkan menganggap perilaku top-up untuk game sebagai hal yang biasa tanpa memahami potensi dampaknya terhadap keuangan dan kesejahteraan mereka. Melalui sosialisasi ini, remaja diajak untuk memahami bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan masalah yang lebih besar, seperti gangguan pada kesehatan mental, penurunan prestasi akademik, serta risiko terjerumus ke dalam judi online. Dengan adanya penjelasan visual melalui proyektor,

materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat remaja untuk terlibat dalam diskusi.

Dukungan penuh dari pihak RW dan ibu-ibu kader PKK Desa Kersamenak juga sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini. Mereka tidak hanya menyediakan tempat dan mengatur jadwal yang sesuai untuk remaja, tetapi juga memberikan dukungan moral yang kuat kepada para remaja untuk berpartisipasi. Hal ini menunjukkan pentingnya peran masyarakat dalam mendukung program-program pemberdayaan seperti ini. Dengan adanya dukungan dari lingkungan sekitar, para remaja merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengubah kebiasaan mereka.

Selain itu, program ini juga berhasil memberikan pandangan baru kepada remaja tentang pentingnya pengendalian diri dalam menggunakan teknologi. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi di kalangan anak muda, sangat penting bagi mereka untuk memahami batasan dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Program psikoedukasi ini diharapkan dapat terus diadakan secara berkala, mengingat bahwa kecanduan game online merupakan masalah yang semakin marak di kalangan remaja. Jika diikuti dengan konsisten, program ini dapat memberikan dampak jangka panjang yang positif, tidak hanya bagi remaja di Desa Kersamenak, tetapi juga bagi generasi muda di daerah lain yang menghadapi tantangan serupa.

Ke depannya, peningkatan kolaborasi antara masyarakat, lembaga pendidikan, dan mahasiswa dalam program-program seperti ini sangat diperlukan. Hal ini akan memastikan bahwa para remaja tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga didukung dalam implementasi strategi yang mereka pelajari. Dengan demikian, program ini dapat berkelanjutan dan terus memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan mental dan sosial remaja di desa tersebut.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Kersamenak, Kecamatan Tarogong Kidul, pada tanggal 5 September 2024, berhasil mencapai tujuan utama yakni meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya kecanduan game online dan judi online. Melalui sosialisasi interaktif dengan judul "Membangun Remaja Tangguh: Menghindari Perangkap Judi Online dan Perilaku Konsumtif pada Game Online," para remaja diberikan pemahaman tentang dampak negatif dari kecanduan game online serta strategi pengendalian diri. Pendekatan yang digunakan dalam sosialisasi ini meliputi diskusi kelompok terfokus (FGD) dan pemaparan materi

melalui proyektor, yang terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan diskusi yang terbuka dan partisipatif.

Kelebihan dari program ini termasuk keterlibatan aktif mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Bandung yang berhasil beradaptasi dengan kebutuhan lokal dan menyajikan materi dengan cara yang menarik bagi remaja. Dukungan dari pihak setempat, seperti Kepala RW dan kader PKK, juga mempermudah pelaksanaan kegiatan dan memastikan partisipasi yang optimal dari remaja. Namun, terdapat beberapa kekurangan, antara lain keterbatasan waktu yang singkat yang membatasi kedalaman materi yang bisa disampaikan serta ketergantungan pada fasilitas teknologi yang mungkin tidak selalu tersedia di semua desa.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan dengan peningkatan durasi dan frekuensi sesi sosialisasi, serta melibatkan lebih banyak elemen masyarakat untuk menciptakan dampak yang lebih luas. Selain itu, penilaian lanjutan dan umpan balik dari peserta dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai efektivitas materi dan metode yang digunakan, serta area-area yang perlu ditingkatkan untuk memastikan keberhasilan program di masa depan. Dengan melakukan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi, program ini berpotensi untuk memberikan manfaat yang lebih besar dalam upaya pencegahan kecanduan game online dan judi online di kalangan remaja.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Rizka Saputri, S.Pd.I., M.Pd, sebagai dosen pembimbing lapangan, atas bimbingan dan dukungannya yang sangat berharga dalam pelaksanaan program ini. Serta tidak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada ibu-ibu kader PKK Desa Kersamenak yang telah memberikan dukungan luar biasa selama kegiatan. Bantuan dan kerjasama mereka sangat mempermudah pelaksanaan sosialisasi, serta memastikan bahwa acara berjalan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR REFERENSI

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). KECANDUAN JUDI ONLINE DI KALANGAN REMAJA DESA CILEBUT BARAT KECAMATAN SUKARAJA KABUPATEN BOGOR. *MANIFESTO: Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto/article/view/27/24>
- Budiharto, R. A., & Ramadani, T. (2023). Pendampingan Mahasiswa KKN Terhadap Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar Di Desa Lembung Kecamatan Galis-Pamekasan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02>
- Mayra Devi, I. A. P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online Pada Remaja: Narrative Literature Review. *JURNAL PSIKOLOGI PERSEPTUAL*, 9(1). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual/article/view/11940>
- Megawanti, P., Andayanti², W., & Ikhwati, A. (2022). Edukasi Pentingnya Memiliki Growth Mindset Pada Peserta Didik di SMA Leppesa 2 Cililin Bandung Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan UNILA (JPMIP)*, 1(2). <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPMIP/article/view/36/46>
- Nadiasih, N. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 90-96. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i3.423>
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18-28. <https://doi.org/10.35790/j-kp.v12i1.49577>