

Kecanduan Judi Online Sebagai Bentuk Tingkat Kecemasan Pada Remaja

Dwi Fitria Sari¹, Femilia Anggraini², Nasya Mahesa Rosadi³, Nabilah Hidayah Sari⁴, Senja Dwinagita⁵

¹⁻³Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

⁴Universitas YARSI

⁵StiKes Dona Palembang

Corresponding email: femiliaanggraini05@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Submission : 29-11-2023

Received : 17-12-2023

Revised : 16-05-2024

Accepted : 20-05-2024

Keywords

Addiction

Anxiety

Online gambling

Teenagers

Kata kunci

Kecanduan

Kecemasan

Judi online

Remaja

ABSTRACT

This study investigated the level of anxiety in adolescents addicted to online gambling. A non-experimental correlation quantitative method was used with respondents aged 15-25 years who actively play online gambling. Measurements were carried out through an online survey using the OGAS scale (Basol & Kaya, 2018) and the HAM-A scale (Maier et al., 1993). The total respondents were 107 adolescents aged 12-25 years. The results showed a correlation of 0.001 <0.005, indicating a relationship between online gambling addiction and high anxiety. Forms of anxiety experienced by adolescents include difficulty sleeping, irritability, irritability, and negative thinking.

ABSTRAK

Penelitian ini menginvestigasi tingkat kecemasan pada remaja yang kecanduan judi online. Metode kuantitatif korelasi non-eksperimen digunakan dengan responden remaja usia 15-25 tahun yang aktif bermain judi online. Pengukuran dilakukan melalui survey online menggunakan skala OGAS (Basol & Kaya, 2018) dan skala HAM-A (Maier et al., 1993). Adapun total responden adalah 107 remaja berusia 12-25 tahun. Hasil menunjukkan korelasi sebesar 0.001<0.005, menunjukkan hubungan antara kecanduan judi online dan kecemasan yang tinggi. Bentuk kecemasan yang dialami remaja meliputi kesulitan tidur, mudah marah, mudah tersinggung, dan negative thinking.

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat di hadapan pada pola perilaku sosial tertentu yang mana cenderung mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya zaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi (Zurohman et al., 2016). Menurut Adli (2015) masyarakat perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan dalam kebudayaan yang mencakup semua bagian terutama teknologi yang mana perkembangan teknologi saat ini menjadikan internet menjadi hal

yang dapat menimbulkan bentuk kejahatan baru melalui internet. Perkembangan teknologi informasi semakin hari semakin modern, selain untuk mempermudah melakukan kegiatan internet juga dapat di gunakan dengan cara yang berbeda yaitu perjudian secara online.

Judi dapat di definisikan sebagai sebuah petaruhan yang di lakukan secara sengaja yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang di anggap bernilai dengan menyadari adanya resiko (Permana, 2014). Maraknya judi online di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa akibat judi online berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat (Lova, 2020). Pada dasarnya perjudian merupakan tindak pidana yang bertentangan dengan norma namun hal ini terus menunjukkan ekstensinya dalam kehidupan sehari hari masyarakat, tidak hanya terjadi pada kalangan pria dewasa namun sekarang sudah menjalar keberbagai elemen masyarakat seperti anak anak, pelajar, bahkan mahasiswa dan tidak memandang pria maupun wanita (Syahrul Hardiansyah, 2016). Hadirnya permainan judi online berdampak negatif , hal ini perlu di sikapi dari berbagai sudut karena dampaknya akan dirasakan ketika pengguna sudah masuk dalam fase kecanduan yang mana terus menerus dilakukan tanpa sadar dan sifatnya merugikan diri sendiri.

Menurut Fraldy Robert Mais, Sefti S.J.Rompas, (2020) kecanduan merupakan suatu sifat berlebihan dalam bertindak di mana para penggunanya akan terus menerus melakukan hal tersebut dan sulit berhenti, kecanduan juga memiliki kosekuensi yang sangat besar karena seseorang biasanya akan melupakan aktivitas dan kebutuhan hidupnya. Faktor utama yang dapat menyebabkan seseorang menjadi pecandu adalah karena pada permainan tersebut terdapat banyak pemain lain yang bisa bermain bersama, hal ini dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari lingkungannya cenderung cepat bosan serta mengalami kecemasan (Puspitosari, 2019).

Menurut Muh. Antok Nur Khompriy, (2016) seseorang yang sudah sangat kecanduan terhadap perjudian sangat sukar untuk kembali ke jalan yang benar namun ada juga yang berjudi hanya untuk mengisi waktu saja atau hiburan setelah melakukan pekerjaan.

Kecemasan merupakan kesehatan mental yang ditandai dengan perasaan khawatir, cemas atau takut yang cukup kuat untuk mengganggu aktivitas sehari-hari. Hal ini mengganggu imunitas tubuh manusia yang seperti kita ketahui imunitas adalah sistem kekebalan tubuh manusia untuk menangkal segala macam penyakit yang masuk dalam tubuh manusia (Aditya, Imam Mahfud, 2020). Adapun cara meminimalisir kecemasan yaitu dengan regulasi emosi. Regulasi emosi merupakan salah satu alternative untuk menjadi solusi agar individu tetap bertahan dan mengatur respon emosinya agar dapat menghadapi kecemasan yang di alaminya (Permata, Siti, 2020).

Penelitian sudah membuktikan bahwa yang dilakukan oleh (Syafrol Hardiansah, 2016) dengan judul Kegiatan Judi Online di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru menyatakan bahwa distribusi responden berdasarkan siapa yang mengenalkan dan mengajari bermain judi online di dapatkan hasil sebanyak 30 pemain (40,0%) data

yang memilih belajar sendiri, sebanyak 14 pemain (18,7%) data yang memilih belajar dari kenalan di warnet, sebanyak 13 pemain (17,3%) data yang memilih belajar dari saudara/sepupunya, dan sebanyak 18 pemain (24,0%) data yang memilih dikenalkan serta belajar dari temannya.

Banyak penelitian telah melakukan pembuktian untuk hubungan ini. Seperti yang dilakukan oleh Jlp, Triatri dan Jaya (2013) belum ada kesepakatan mengenai kriteria kecanduan sehingga dibuat kriteria sendiri berdasarkan teori dan kriteria diagnosis dari kecanduan judi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional untuk menginvestigasi pengaruh kecanduan judi online terhadap kecemasan pada remaja. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014), penelitian kuantitatif adalah tipe penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang dapat diperoleh dengan menerapkan metode statistik atau teknik pengukuran lainnya. Variabel independen adalah kecanduan, sementara kecemasan sebagai variabel dependen diukur melalui kuesioner dengan skala. Populasi penelitian mencakup remaja berusia 12 sampai 25 tahun ke atas, dan sampel dipilih secara acak. Penelitian ini diukur menggunakan kuesioner dengan mengadaptasi dari Skala OGAS (Online Gambling Addiction Scale) yang dibuat oleh Basol & Kaya (2018), berisi 10 item untuk mengukur kecanduan, dan skala HAM-A (Hamilton Anxiety Rating Scale) milik Maier W, Buller R, Philipp M, Heuser I, berisikan 10 item. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan bantuan program JASP. Aplikasi software JASP ini menyajikan tampilan yang lebih "friendly" (sederhana), menu yang dapat diakses dengan mudah, data yang akan dianalisis akan muncul secara langsung ketika pengguna memilih data dan menu tertentu, serta hasil dari analisis data tersebut dapat dilihat secara langsung pada layar (Nursalim, 2022).

Hasil dan Diskusi

Pada penelitian ini, responden yang berpartisipasi sebanyak 107 Remaja di wilayah Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara Kecanduan Judi Online dengan kecemasan pada remaja. Penelitian ini menggunakan uji korelasi dengan menggunakan teknik korelasi Pearson. Uji Korelasi Pearson merupakan uji parametrik untuk menguji hubungan antara 2 variabel dengan skala pengukuran numerik (interval- rasio atau rasio-interval). Uji Korelasi Pearson dilakukan apabila asumsi paling tidak salah satu variabel ter-distribusi normal terpenuhi. Kedua variabel tersebut tidak harus mengikuti distribusi normal dan kondisi variabel tidak diketahui sama (Sugiyono, 2010).

Berdasarkan tabel 1, diperoleh nilai korelasi sebesar $0.001 < 0.005$ yang artinya terdapat hubungan yang positif signifikan antara variabel x dan variabel y. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan dan kecemasan saling berhubungan sehingga orang yang kecanduan judi online memiliki kecemasan yang tinggi,

Tabel 1 Hasil Uji Korelasi

Pearson's Correlations

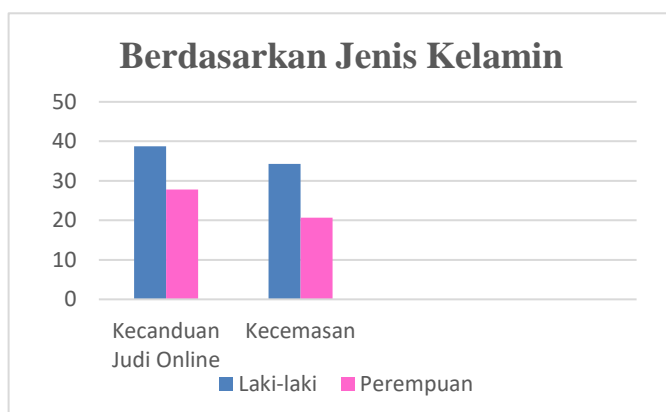
Variable		Kecanduan Judi Online	Kecemasan Judi Online
1. Kecanduan Judi Online	Pearson's r	—	
	p-value	—	
2. Kecemasan Judi Online	Pearson's r	0.841 ***	—
	p-value	< .001	—

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Tabel 2. Uji Perbandingan berdasarkan Jenis Kelamin

Descriptive Statistic

	Kecanduan Judi Online		Kecemasan Judi Online	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Valid	93	14	93	14
Missing	0	0	0	0
Mean	38.720	27.786	34.323	20.714
Std. Deviation	10.892	14.094	11.384	12.009
Minimum	11.000	10.000	10.000	10.000
Maximum	50.000	50.000	46.000	40.000



Disamping dari hasil uji korelasi di atas, didapatkan juga hasil uji perbandingan berdasarkan jenis kelamin antara kedua variabel. Dimana pada item kecanduan, laki-laki lebih banyak mengalami kecanduan dibanding wanita dengan perbandingan data yang didapatkan laki-laki sebesar 38.720 dan perempuan sebesar 27.786.

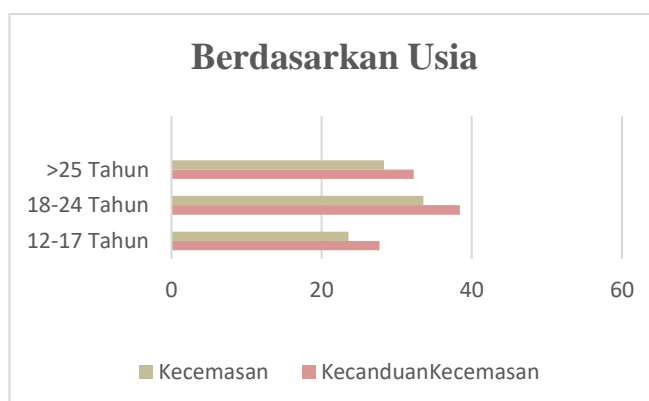
Sementara itu pada item Kecemasan didapatkan hasil bahwa Laki-laki juga memiliki Kecemasan yang lebih tinggi yakni pada angka 34.323 dari pada perempuan

berada pada angka 20.714. Hal ini tentu saja karena laki-laki memiliki tingkat kecanduan lebih tinggi dibanding perempuan sehingga mempengaruhi kecemasannya terhadap pribadinya saat tidak bermain judi online. Jenis kelamin digunakan untuk membedakan seks seseorang (lakilaki dan perempuan) yang mana biasanya laki-laki lebih memiliki kecanduan game online, situs porno dan perjudian online. Sedangkan untuk wanita seperti sering mengalami kecanduan terhadap chattingan dan berbelanja secara online. Menurut Rasyid, (2017) jika laki-laki cenderung lebih mengutamakan suatu kesenangan dibandingkan apa yang menjadi kebutuhan. Namun menurut Aldyano et al., (2013) peneliti jika jenis kelamin laki-laki juga cenderung memiliki sikap sosial yang tinggi dimana jenis kelamin laki-laki dapat menerima persepsi serta pendapat dari lingkungannya.

Tabel 3. Uji Perbandingan Berdasarkan Usia

Descriptive Statistics

	Kecanduan Judi Online			Kecemasan Judi Online		
	12-17	18-24	25 Tahun Ke atas	12-17	18-24	25 Tahun Ke atas
Valid	7	93	7	7	93	7
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	27.714	38.387	32.286	23.571	33.538	28.286
Std. Deviation	12.996	11.312	14.361	13.915	11.790	14.818
Minimum	12.000	10.000	11.000	10.000	10.000	10.000
Maximum	45.000	50.000	50.000	42.000	46.000	42.000



Pada table 3 uji perbandingan berdasarkan usia pada item kecanduan merasakan kecanduan lebih tinggi adalah remaja yang berada pada rentang usia 18-24 tahun yang berada pada angka 38.387. Sedangkan pada item kecemasan, remaja yang memiliki kecemasan paling tinggi juga dirasakan oleh remaja yang berada pada rentang usia 18-24 tahun dengan angka 33.538.

Hasil yang menunjukkan bahwa remaja dalam rentang usia 18-24 tahun memiliki rasa kecanduan yang lebih tinggi, sehingga menyebabkan tinggi pula tingkat kecemasan pada mereka. Menurut peneliti Asriadi, (2020) menjelaskan jika tingkat kecanduan tinggi biasanya disebabkan oleh kebebasan dalam menggunakan sosial media serta kesempatan yang didapatkan oleh pelaku. Menurut peneliti Zurohman et al., (2016) tingginya tingkat kecanduan juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal, seperti lingkungan/teman yang

mendukung (eksternal) dan juga kuatnya keinginan serta rasa penasaran (internal). Peneliti Putra, (2016) menjelaskan jika tingginya tingkat kecanduan pelaku judi online dapat juga dikarenakan rendahnya kontrol pada diri pelaku judi online dimana seseorang tidak dapat mengendalikan impuls-impuls dan peristiwa disekitarnya. Sesuai dengan pernyataan menurut Hardiansyah, (2016) jika tingginya kecanduan judi online telah merubah aktifitas sebagian masyarakat mulai dari kalangan remaja akhir hingga dewasa akhir yang mana judi online dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sesuai juga dengan pernyataan menurut Rasyid, (2017) yang mana menjelaskan jika perjudian online banyak menarjetkan pada kalangan dewasa awal sebab pada dasarnya kalangan tersebut lebih mudah tergiur dengan bentuk penawaran seperti kelipatan yang besar pada taruhan perjudian online. Itu mengapa tingkat kecanduan pada seorang pelaku judi online tinggi.

Berdasarkan hasil diskusi lanjutan peneliti ditemukan adanya bentuk perilaku kecemasan yang dialami remaja tersebut berupa: (1)mengalami kesulitan tidur,(2) cenderung mudah marah,(3) mudah tersinggung,(4) mengalami negative thinking.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh kecanduan judi online terhadap kecemasan pada remaja, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan judi online dengan tingkat kecemasan yang dialami oleh remaja. Remaja yang kecanduan judi online cenderung mengalami kesulitan tidur, mudah marah, mudah tersinggung, dan negative thinking. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat berdampak negatif pada kesejahteraan mental remaja. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran keluarga dan lingkungan dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang dampak negatif dari judi online. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam menangani masalah kecanduan judi online pada remaja, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, khususnya remaja, dalam menghadapi tantangan ini.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang dampak kecanduan judi online terhadap kecemasan pada remaja, serta memberikan arahan bagi upaya pencegahan dan penanganan yang lebih efektif terkait masalah ini.

Berdasarkan kesimpulan dan adanya keterbatasan peneliti, peneliti memberikan saran bagi;

1. Bagi Keluarga,Sarannya semoga dapat dijadikan bahan masukan untuk menambahkan wawasan mengenai pemenuhan unsur-unsur perjudian dalam judi online.
2. Bagi Lingkungan, Sarannya semoga dapat memberikan sumbangan pikiran dan pengetahuan tentang dampak dari adanya judi.
3. Bagi Peneliti atau Peneliti Selanjutnya, Sarannya semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat umum maupun mahasiswa sebab dengan adanya penelitian ini maka dapat menambahkan pemahaman dan wawasan terkait menangani judi online pada remaja.

Referensi

- Aria Gautama. (2011).. Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Teori Sosial, Jakarta: CV Rajawali Doctoral dissertation.
- Adli, M. 2015. *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*, Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar. Bandung Indonesia. *Nursline Jurnal*, 3(2). Cendekia Medika Jombang.
- Asriadi. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi \Partisipasi Remaja dalam Perjudian Online*. *Jurnal Kajian Sosiologi*, 24(1), 12-22.
- Azka, F., Firdaus, D. F., & Kurniadewi, E. (2018). *Kecemasan sosial dan ketergantungan media sosial pada mahasiswa*. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 201-210.
- Chang, C. &. (2018). *Hubungan Antara Kecanduan Internet dan Kecemasan dengan Insomnia pada Mahasiswa SIFK UBS yang Sedang Skripsi*. Universitas Negeri Surakarta.
- Desy Nurwulan. (2017). *Hubungan Dukungan Keluarga dengan Tingkat Kecemasan pada Pasien Pre Anastesis dengan Tingkat Tindakan Spinal Anastesi di RSUD Sleman*. Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan.
- Fauziah, N., Rafiyah, I., & Solehati, T. (2018). *Parent's Anxiety Towards Fisip*.
- Fitriani, L. (2015). *Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasanemosi anak*.
- Fraldy Robert Mais, Sefti S.J.Rompas, L. G. (2020). *Kecanduan game online denbgan insomnia pada remaja*. 8(2), 256-266
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). *Tingkat kecemasan seseorang terhadap pemberlakuan new normal dan pengetahuan terhadap imunitas tubuh*. *Sport Science and Education Journal*, 1(2).
- Hardiansyah, Syafrul. (2016). *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*. 3(1).
- Hardiansyah, Syahrul. (2016). *Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Judi Online Pada Lima Warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai)*. *JOM Juvenile Delinquency Phenomenon In Klaten*. *Jurnal Keperawatan*, 4(1), 1– 12.
- Ishaq, R. R. (2022). *Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa Muslim Di Universitas Islam Riau*. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*
- Karlina, Lilis. 2020. *"Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja"* *Jurnal Edukasi Nonformal*. April. *Kewarganegaraan*, 4(1), 64-73.

- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2018). Clinical interventions for technology-based problems: Excessive Internet and video game use. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 32(1), 57-70.
- Lestari, M. A., & Rosyidah, I. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.*
- Liliweri, A. (2013). *Metodologi Penelitian untuk Ilmu-ilmu Sosial.* Prenada Media.
- Lova, else citra. (2020). *Upaya polri dalam menurunkan tingkat kejahatan tindak pidana perjudian online di wilayah hukum polresta palembang.* Universitas muhsammadiyah palembang fakultas hukum. Mahasiswa di Kota Pekanbaru. 3. Menghadapi Menarche Pada Siswi Kelas V Dan Vi Di Sd Negeri 1 Ceper
- Lubis, A. Z. (2015). *Perjudian dan Hukumnya dalam Perspektif Islam. El-Qudwah: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Hukum Islam*, 10(1), 43-58.
- Merita Ayu Lestari. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja.* Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
- Muh. Antok Nur Khompriy. (2016). *Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja sebagai Dampak dari Wifi Hotspot di Desa Kauman, Kemusu, Boyolali.* Muhammadiyah
- Notoatmodjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2016). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis (4th ed.).* Salemba Medika. Pendidikan Sosiologi.
- Nursalim, M. (2022). Regulasi Diri Dalam Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Orientasi Tujuan dan Kelekatan Teman Sebaya. *Psyche*, 16(2), 61-82.
- Permata sari, Siti zahra bulantika, ferisa prasetyaning utami, farid imam kholidin. (2020). *Pengaruh manajemen stress dan kelola emosi terhadap tingkat kecemasan siswa di masa new normal. 2.*
- Putra, F. S. (2016). *Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember.* Universitas Muhammadiyah Jember.
- Puspitosari, W. A., Wardaningsih, S., & Nanwani, S. (2019). *Improving the quality of life of people with schizophrenia through community based rehabilitation in Yogyakarta Province, Indonesia: A quasi experimental study.* *Asian journal of psychiatry*, 42, 67-73.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2019). A new era for gaming disorder research: Time to shift from consensus to consistency. *Addictive Behaviors*, 106, 1-4.
- Ramli. (2018). *Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar).*
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta.* Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Sarwono, S. W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers.
- Sasono, K. A. (2020). *Penegakan Hukum Pasal 303 KUHP Tentang Perjudian Dalam Perspektif Hukum Islam*. Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Sitorus, P. E., & Fitrikasari, A. (2016). *Gambaran Tingkat Kecemasan dan Hubungannya dengan Berbagai Faktor pada Pasien Rawat Jalan Puskesmas (Studi Deskriptif Analitik di Puskesmas Halmahera Semarang)*. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 5(4).
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv. Surakarta.
- Susanti, R. (2021). *Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities)*. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika>
- Suwaryo, P. A. W., & Yuwono, P. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan masyarakat dalam mitigasi bencana alam tanah longsor*. *URECOL*, 305-314.
- Syafrul Hardiansah. (2016). *Kegiatan Judi Online dikalangan Pelajar dan Tingkat Pengetahuan Masyarakat dalam Mitigasi Bencana Alam Tanah Longsor*. 3(1). Universitas Mehammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi
- Tobing, S. M. (2019). *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila*. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan*
- Triananda. (2016). *Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Riau*. *JOM FISIP Klaten. Jurnal Keperawatan*, 4(1), 1–12.
- Utami, Y. A. P., Theresia, E. M., & Maryani, T. (2019). *Hubungan tingkat pengetahuan dengan tingkat kecemasan remaja dalam menghadapi menarche pada siswi kelas V dan VI di Sd Negeri 1 Ceper Klaten Tahun 2019*. *Skripsi, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta*.
- Wahkidi, L., Puspitasari, E., & Tamrin, T. (2022). *HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN DENGAN TINGKAT KECEMASAN PELAKU JUDI ONLINE DI WILAYAH KECAMATAN TOROH*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2), 68-76.
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2016). *Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (studi di Campusnet Data Media cabang Sadewa Kota Semarang)*. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 5(2), 156-162