

PREVALENSI PERILAKU PERJUDIAN PADA REMAJA SELAMA PANDEMI: *LITERATURE REVIEW*

Triyana Harlia Putri

Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter
H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Pontianak Tenggara, Pontianak, Kalimantan Barat 78124, Indonesia
triyana.harliaputri@ners.untan.ac.id

ABSTRAK

Gambling atau perjudian termasuk masalah kesehatan masyarakat yang telah menyita perhatian dunia, termasuk Indonesia. Secara global prevalensi *gambling* adalah 2-4 kali lebih tinggi di kelompok remaja, bahkan selama 20 tahun terakhir, *gambling* semakin marak terjadi pada kelompok ini. Oleh sebab itu, *gambling* pada remaja merupakan suatu kondisi yang membutuhkan studi lebih lanjut, tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi prevalensi perjudian yang terjadi pada remaja di masa wabah. Metode *literature review* telah digunakan dalam studi ini dengan menggunakan framework SPIDER dan didapatkan database dari Pubmed, ScienceDirect, Sage, Research Gate, EBSCO, Google Scholar, Garuda dan Neliti dari tahun 2022-2023 Metode PRISMA telah digunakan untuk menganalisis hasil *literature review* dengan teknik analisa konten. Hasil remaja meningkat selama pandemic 3% hingga 71% selama 12 bulan terakhir terutama pada gelombang ke 4 masa wabah. kegiatan perjudian yang paling sering dilakukan remaja adalah gosok kartu, bingo, dan *cards for money* Peningkatan permasalahan perjudian pada remaja tampaknya dikaitkan dengan kesehatan mental selama pandemic, remaja yang beridentitas sebagai siswa sekolah dikhawatirkan berdampak pada pendidikan mereka.

Kata kunci: pandemic; perjudian; remaja

PREVALENCE GAMBLING BEHAVIOR IN ADOLESCENTS DURING PANDEMIC: *LITERATURE REVIEW*

ABSTRACT

Gambling or gambling is a public health problem that has caught the world's attention, including Indonesia. Globally the prevalence of gambling is 2-4 times higher in adolescent groups, even in the last 20 years, gambling has become increasingly common in this group. Therefore, gambling in adolescents is a condition that requires further study, the purpose of this study is to identify prevalence of gambling that occurred in adolescents during the outbreak. The literature review method has been used in this study using the SPIDER framework and obtained databases from Pubmed, ScienceDirect, Sage, Research Gate, EBSCO, Google Scholar, Garuda and Neliti from 2022-2023. The PRISMA method has been used to analyze the results of the literature review using analytical techniques. content. Adolescent outcomes improved during the pandemic from 3% to 71% over the last 12 months especially during the 4th wave of the outbreak. Gambling activities that are most often carried out by teenagers are card scratching, bingo, and cards for money. The increase in gambling problems in adolescents seems to be associated with mental health. During the pandemic, teenagers who identified as school students were feared to have an impact on their education.

Keywords: adolescents; gambling; gamblers; pandemic

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang dianggap sebagai salah satu periode yang paling cepat dari periode lainnya. Perubahan terhadap Fisik, interpersonal, dan perkembangan kognitif hingga perubahan mental seperti salah satunya kepercayaan diri (Al-Shehri et al., 2022). Secara alami, remaja termasuk populasi yang rentan terhadap masalah kesehatan

mental (Farley, 2020). Telah dilaporkan bahwa satu dari tujuh anak usia 10-19 tahun mengalami gangguan jiwa dan masalah kesehatan mental yang dialami seperti depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku termasuk bunuh diri dan *self-harm* (WHO, 2021), gangguan makan (Esposito et al., 2022) hingga kecanduan internet (Putri et al., 2021) dan juga perjudian (Sapthiang et al., 2020)

Gambling atau perjudian termasuk masalah kesehatan masyarakat yang telah menyita perhatian dunia. Selama 20 tahun terakhir, *gambling* semakin menjadi masalah di kalangan remaja (Frisone et al., 2020). Menurut UNICEF (2020) secara global prevalensi *gambling* adalah 2-4 kali lebih tinggi di kelompok remaja dibandingkan orang dewasa. Tingkat prevalensi *gambling* remaja tahun lalu di seluruh dunia berkisar antara 0,2%-5,6%, dengan Spanyol menunjukkan tingkat prevalensi tertinggi, sementara itu, tingkat prevalensi terendah 0,2% ditemukan di Australia dan Norwegia (Calado et al., 2017). Di Indonesia, prevalensi *gambling* menunjukkan sebagian besar 97,4% pada kategori kecanduan berat (Wahkidi et al., 2022). *Gambling* dilakukan secara online maupun offline, sebanyak 12,5% melaporkan aktivitas *gambling* baik online maupun offline, diantaranya berisiko memiliki dampak dari masalah *gambling* (Andrie et al., 2019). UNICEF (2020) *gamblers* atau penjudi sebanyak 8% berusia antara 12 dan 17 tahun.

Gambling menjadi masalah remaja dapat menyebabkan banyak masalah yang kompleks, seperti perilaku kriminal, prestasi akademik yang buruk, pembolosan sekolah, masalah keuangan, gejala depresi, bunuh diri, harga diri rendah, kemerosotan hubungan sosial, dan penyalahgunaan zat (Kang et al., 2019; UNICEF., 2020) masalah tidur (Parhami et al., 2013), masalah kesehatan mental (Savolainen et al., 2022). Menurut UNICEF (2020) implikasi lainnya seperti jangka pendek dan jangka panjang bagi individu, keluarga mereka, teman sebaya, serta Masyarakat.

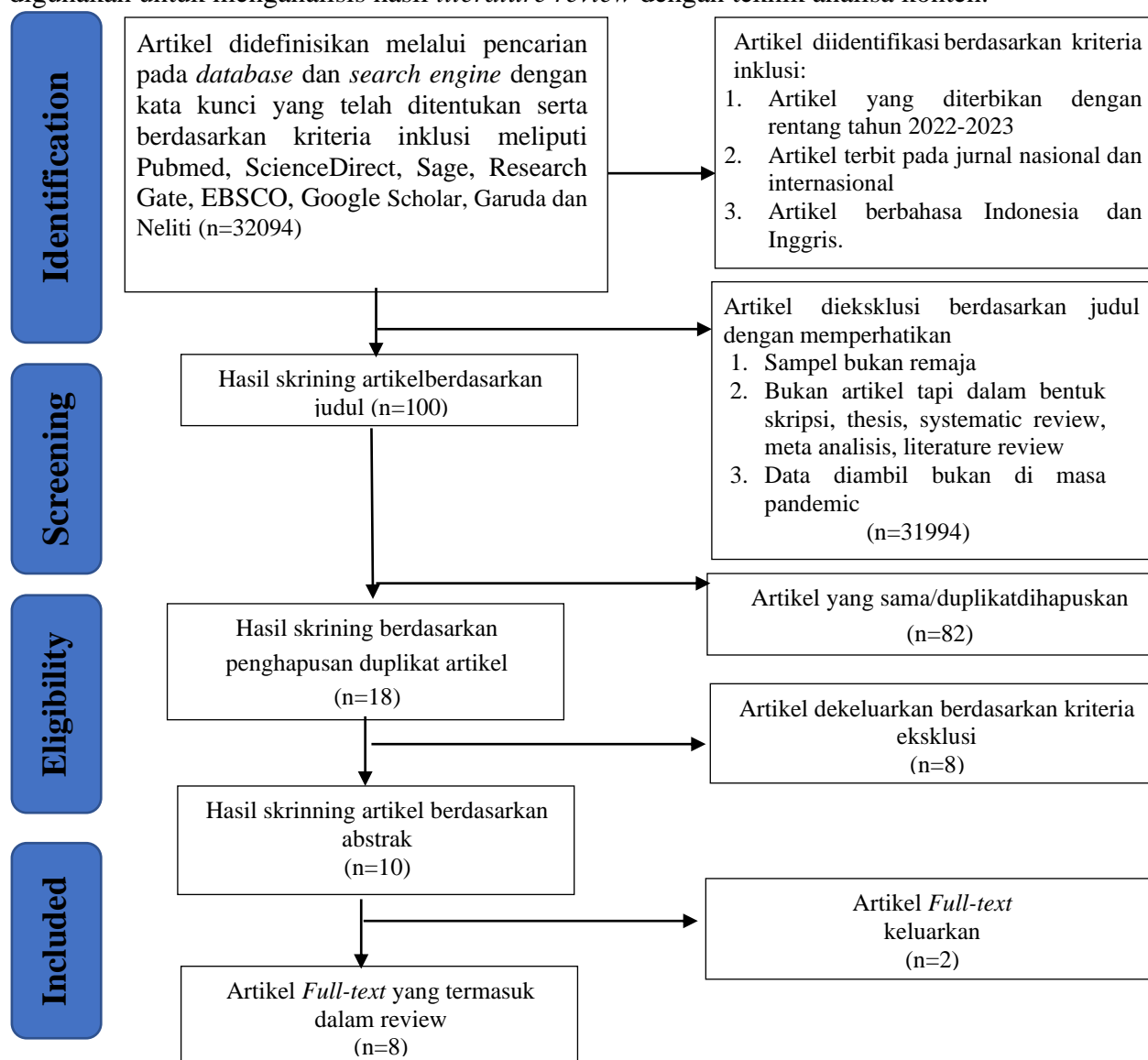
Laporan penelitian *gambling* selama pandemic dimana telah terjadi peningkatan prevalensi. Selama COVID-19, dari siswa yang berjudi dalam sebulan terakhir, 34% diklasifikasikan berisiko dan 15% diklasifikasikan sebagai penjudi bermasalah (Freund et al., 2022). Berbeda dengan studi sebelumnya melaporkan, secara substansial perjudian menurun secara di masa *lockdown* namun waktu dihabiskan untuk berjudi meningkat (Lugo et al., 2021). Sebanyak 70,8% remaja telah berjudi setidaknya sekali dalam satu tahun sebelumnya, dengan lebih dari 68% anak di bawah umur menyatakan bahwa mereka telah berjudi (Tani et al., 2021). Sehingga, dapat di simpulkan perilaku perjudian meningkat selama pandemic.

Fenomena wabah COVID-19 dan *gambling* termasuk masalah kesehatan masyarakat dan membutuhkan kajian literature yang cukup, karena informasi yang minimal terkait wabah, kemungkinan sangat sulit mendapatkan informasi terkait perilaku *gambling* terutama pada remaja. COVID-19 memprediksi meningkatnya masalah kesehatan mental, yang dikaitkan dengan meningkatnya masalah perjudian dan permainan (Savolainen et al., 2022). Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini untuk mengumpulkan informasi tentang gambaran prevalensi perilaku perjudian pada remaja dengan menggunakan metode *literature review*.

METODE

Studi ini merupakan literature review dengan menggunakan *framework* SPIDER. Adapun database yang digunakan dalam pencarian artikel yaitu *Pubmed*, *ScienceDirect*, *Sage*, *Research Gate*, *EBSCO*, *Google Scholar*, Garuda dan Neliti. Adapun kriteria inklusi dalam

studi ini meliputi Artikel yang terbit pada jurnal nasional dan internasional. Artikel yang dapat memberikan informasi terkait dengan perjudian remaja selama wabah COVID-19. Artikel dengan jenis penelitian kuantitatif atau mix methods, artikel yang terbit dari tahun 2022 hingga 2023, adapun bahasa yang digunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan *open access*, bukan skripsi, disertasi, systematic review, scoping review maupun meta-analysis, meskipun selama pencarian belum ditemukan artikel yang berbahasa Indonesia. Dalam pencarian artikel menggunakan kata kunci: Perjudian; Remaja; COVID-19. Sementara itu dalam bahasa Inggris dengan kata kunci: *Gambling; Gamblers, Adolescents; COVID-19*. Ekstraksi Data Artikel yang telah diseleksi kemudian diringkas dalam bentuk tabel yang terdiri dari nama peneliti, tahun terbit, jenis penelitian, tujuan penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode pengukuran dan hasil penelitian. Metode PRISMA telah digunakan untuk menganalisis hasil *literature review* dengan teknik analisa konten.



Gambar 1. Diagram alur penelusuran artikel

HASIL

Studi ini melaporkan temuan dari review yang telah dilakukan pada tanggal 20 April 2023 sampai tanggal 27 April 2023. Adapun hasil dari penjarangan artikel yang di ambil dari pangkalan data, telah didapatkan 8 artikel yang sesuai dengan tujuan studi literatur dan kriteria inklusi. Artikel-artikel yang telah direview di sajikan pada tabel 1.

Tabel 1.
Ekstraksi artikel

Nama Peneliti, Tahun Terbit	Tujuan Penelitian	Sampel Penelitian	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
(André et al., 2022)	Studi ini bertujuan untuk menilai prevalensi permainan perjudian pasien di departemen psikiatri anak dan remaja di Skåne, yang berada di bagian selatan Swedia.	Anak-anak berusia 8–18 tahun (N = 144) pada departemen psikiatri anak dan remaja	Instrumen yang digunakan di CLIP atau Diagnostik untuk Perjudian	Temuan dalam studi ini melaporkan bahwa 11% remaja menunjukkan masalah perjudian.
(Pérez-Albéniz et al., 2022)	Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis prevalensi perjudian pada remaja di Spanyol dan menganalisis perjudian berdasarkan jenis kelamin dan usia, dan kemungkinan hubungannya dengan beberapa indikator kesehatan mental	Sampel terdiri dari 1790 siswa, 816 laki-laki (45,6%) dan 961 perempuan (53,7%), diantaranya 13 mendefinisikan diri mereka sebagai interseksual, transgender, atau kondisi seksual lainnya.	Instrumen yang digunakan pertanyaan survei ESTUDE diantaranya berisi item (online secara langsung) yang mengevaluasi frekuensi perjudian (berapa kali)	Temuan dalam studi ini berpadat diperoleh sebanyak 20,6% padaterlibat dalam berjudi pada tahun lalu (2021), remaja melaporkan telah mempertaruhkan uang dalam 1 tahun terakhir. Prevalensi judi tertinggi ditemukan pada anak laki-laki dan remaja dari usia 16 tahun.
(Anyanwu et al., 2023)	Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi prevalensi perjudian yang bermasalah dan mengidentifikasi risiko terkait dengan sosial-demografis, lingkungan sekolah, dan kesehatan dari perjudian bermasalah	Remaja yang mengikuti survey ini sebanyak 921 siswa dari 12 sekolah dengan teknik <i>cluster sampling</i> pada kalangan menengah siswa sekolah di Mbarara Municipality, Uganda	Perilaku berjudi siswa dinilai dengan pertanyaan “Apakah kamu pernah berjudi?” (ya Tidak) dengan menggunakan DSM-IV yang diadaptasi untuk Remaja (DSM-IV-MR-J)	Temuan dalam penelitian ini melaporkan sebanyak 905 remaja diantaranya 543 menyatakan tidak pernah berjudi, apabila merujuk pada skor DSM-IV-MR-J, 160 digolongkan sebagai penjudi bermasalah sementara 202 digolongkan sebagai penjudi tidak bermasalah

Nama Peneliti, Tahun Terbit	Tujuan Penelitian	Sampel Penelitian	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
(Efrati & Spada, 2022)	Studi ini meneliti kecanduan zat dan perilaku yang dirasakan pada kelompok remaja Israel selama Pandemi COVID-19 di berbagai kategori sosiodemografi	Sampel terdiri dari 2.074 remaja (40% laki-laki, 60% perempuan) berusia 12–19 tahun	<i>The Screener for Substance and Behavioral Addictions</i> (SSBA) untuk mengukur masalah kecanduan yang dikaitkan gejala keterlibatan yang berpotensi bermasalah termasuk perjudian	Temuan dalam studi ini rata-rata Peserta melaporkan kecanduan yang dirasakan sendiri terhadap jejaring sosial (70%), berbelanja (46%), pesta makan (34%), bermain game (30%), perilaku terkait seks (15%), zat psikoaktif (31% termasuk alkohol, tembakau, ganja, dan/atau kokain), dan perjudian (3%)
(Primi et al., 2022)	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan <i>Loot Boxes</i> pada perjudian melalui <i>video game</i>	Responden direkrut sebanyak 1.078 remaja dengan rentang usia 13–20 tahun pada 8 sekolah menengah negeri di perkotaan (92%, n = 988) dan pusat pinggiran kota di Timur Laut Italia (Veneto).	Perilaku perjudian dikur dengan menggunakan <i>Skala Perilaku Perjudian untuk Remaja</i> (GBS-A) yang memiliki struktur serupa sehubungan dengan video games.	Prevalensi perjudian menunjukkan bahwa 761 (71%) dari peserta berjudi setidaknya satu aktivitas perjudian selama 1 tahun terakhir. Di antara penjudi, 194 (25%) merupakan penjudi yang biasa bertaruh pada <i>Scratch cards</i> , <i>Bingo</i> , dan <i>Cards for money</i> .
(Donati et al., 2023)	Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku perjudian orang tua pada frekuensi perjudian remaja dan masalah keparahan perjudian, serta mengidentifikasi pencegahan	Peserta adalah 680 orang tua dan diikuti remaja sebanyak 680 siswa sekolah di Tuscany (Italia)	Beberapa instrument yang digunakan diantaranya Skala Pengetahuan Perjudian Remaja (GRKS-A), Skala Kognisi Terkait Perjudian- Direvisiteratur, untuk Remajadan (GRCS-RA), skala laporan diri remaja pada perjudian (GBS-A) untuk menilai kognisi terkait perjudian pada orang muda	Temuan dalam studi ini melaporkan setidaknya dalam 1 tahun terakhir 55% anak laki-laki dengan usia rata-rata 15,52 tahun telah melaporkan pernah berjudi. 85% remaja ternyata adalah penjudi yang tidak teratur, 11% penjudi berisiko, dan 4% penjudi yang teratur
(Mohamed et al., 2023)	Tujuan penelitian ini mengidentifikasi prevalensi dan pola permainan dan perjudian yang bermasalah selama pandemi COVID-19 dan hubungannya dengan kesehatan jiwa dan tipe kecemasan	Responden dalam penelitian ini sebanyak 491 peserta di gelombang ke 4 COVID_19 dan 553 di gelombang ke 3 COVID-19.	Instrumen yang digunakan dalam studi ini adalah <i>Problem Gambling Severity Index</i> (PGSI) dan <i>Gaming Addiction Identification Test</i> (GAIT) untuk mengukur kecanduan game	Temuan dalam studi ini melaporkan bahwa skor rata-rata GAIT dan PGSI sedikit meningkat pada gelombang ke 4 dibandingkan dengan periode pra-COVID-19 dengan rata-rata PGSI gelombang ke tiga: 0,51 dan gelombang ke 4: 0,61. Namun, selama pandemi perjudian yang bermasalah meningkat sebesar 0,9 poin.

Nama Peneliti, Tahun Terbit	Tujuan Penelitian	Sampel Penelitian	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
(Hing et al., 2022)	Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik <i>gamblers</i> esports remaja hubungan antara taruhan esports mereka, permainan video, partisipasi perjudian moneter, dan perjudian berisiko/bermasalah	Penelitian ini merekrut remaja yang berusia 12–17 tahun, tinggal di New South Wales Australia (NSW), Sampel direkrut menggunakan 2 cara melalui email dan survey Qualtrics. Sampel 1 yang direkrut sebanyak 826 responden melalui Qualtrics, Sampel 2 melalui email didapatkan 843 peserta lainnya melalui email dan iklan online.	Perilaku berjudi siswa dinilai dengan menggunakan Diagnostik Statistik manual IV yang diadaptasi untuk Remaja (DSM-IV-MR-J)	Hasil penelitian ini didapatkan perjudian berisiko (9,2%) lebih tinggi daripada dalam studi populasi, dengan tingkat perjudian tanpa masalah yang lebih rendah (24,6%) dan non-judi (50,7%). Sementara sampel ke 2 melaporkan perjudian berisiko sebesar 8,2% lebih tinggi daripada yang ditemukan di studi representatif, dengan tingkat perjudian nonproblem yang lebih rendah (10,9%) dan nonjudi (31,0%).

PEMBAHASAN

Temuan dalam studi ini melaporkan terdapat 8 artikel yang telah di *review* sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, 5 artikel terbit di tahun 2022 (André et al., 2022; Efrati & Spada, 2022; Hing et al., 2022; Pérez-Albéniz et al., 2022; Primi et al., 2022) dan 3 artikel terbit di tahun 2023 (Anyanwu et al., 2023; Donati et al., 2023; Mohamed et al., 2023). Berdasarkan hasil *review* dari 8 artikel bahwa perjudian yang terjadi pada remaja selama COVID-19 telah meningkat. Perjudian yang terjadi selama pandemi sebagai risiko pada masalah lainnya dan adanya perjudian dikaitkan dengan kekhawatiran akan infeksi COVID-19, sehingga kekhawatiran tersebut mengarah pada masalah perjudian (Forsström et al., 2022). Kecemasan COVID-19 memprediksi meningkatnya masalah kesehatan mental, yang dikaitkan dengan meningkatnya masalah perjudian dan permainan (Savolainen et al., 2022). Oleh sebab itu, faktor kerentanan, isolasi, serta rasa kekhawatiran dapat menjadi pemicu individu dengan gangguan mental untuk terlibat dalam perjudian (Forsström et al., 2022). Dalam perjudian dan permainan, motif sosial menjadi mediator yang menunjukkan bahwa masalah perjudian dan permainan dipacu dan termotivasi secara sosial oleh remaja (Savolainen et al., 2022)

Prevalensi perjudian yang terjadi di kalangan remaja telah dilaporkan dalam studi ini. Terdapat 11% remaja menunjukkan masalah perjudian (André et al., 2022), sebanyak 3% masalah perjudian terjadi di kalangan remaja Israel (Efrati & Spada, 2022), 20,6% remaja pernah berjudi dan mempertaruhkan uang dalam 12 bulan terakhir (Pérez-Albéniz et al., 2022). Temuan lainnya melaporkan sebanyak 40% menyatakan pernah berjudi, 17,7% digolongkan sebagai penjudi bermasalah, 22,3% digolongkan sebagai penjudi tidak bermasalah (Anyanwu et al., 2023). Prevalensi perjudian menunjukkan bahwa 761 (71%) dari peserta berjudi setidaknya satu aktivitas perjudian selama 12 bulan terakhir (Primi et al.,

2022). Mengenai keparahan masalah perjudian, 85% (n = 388) remaja ternyata adalah penjudi yang tidak teratur, 11% (n = 50) penjudi berisiko, dan 4% (n = 18) penjudi yang tidak teratur (Donati et al., 2023). Temuan lainnya melaporkan kedua sampel didapatkan perjudian berisiko (9,2% & 8,2%) lebih tinggi daripada dalam studi populasi (Hing et al., 2022) Temuan dalam studi ini melaporkan bahwa skor rata-rata GAIT dan PGSI sedikit meningkat pada gelombang ke 4 dibandingkan dengan periode pra-COVID-19, dimana perjudian yang bermasalah meningkat sebesar 0,9 poin (Mohamed et al., 2023). Sehingga dapat disimpulkan perjudian pada remaja meningkat selama pandemic 11% hingga 71% selama 12 bulan terakhir terutama pada gelombang ke 4 masa wabah yang didapatkan dari hasil 8 artikel yang telah di review.

Perbedaan prevalensi perjudian yang terjadi juga berbeda-beda dikarenakan telah ditemukan perbedaan penggunaan pengukuran pada masalah ini. Pengukuran yang telah digunakan adalah GBS-A (Donati et al., 2023; Primi et al., 2022), DSM-IV-MR-J (Anyanwu et al., 2023; Hing et al., 2022), NODS-CLiP (André et al., 2022), *The Screener for Substance and Behavioral Addictions* (SSBA) (Efrati & Spada, 2022), ESTUDES (Pérez-Albéniz et al., 2022), dan PGSI (Mohamed et al., 2023). Instrumen pengukuran perjudian yang paling banyak adalah GBS-A dan DSM-IV-MR-J.

Adapun jenis perjudian yang dilakukan adalah penjudi yang biasa melakukan kegiatan pada *Scratch cards, Bingo, dan Cards for money* (Primi et al., 2022). Penelitian lainnya juga melaporkan bahwa jenis perjudian yang paling sering terjadi dalam sebulan terakhir adalah pacuan kuda atau anjing dan taruhan olahraga (Freund et al., 2022). Studi yang baru-baru ini dilakukan melaporkan kegiatan yang paling banyak dilakukan adalah gosok kartu, bingo, taruhan pribadi dengan teman, permainan kartu, dan taruhan pada permainan olahraga, lotere, dan bertaruh pada permainan keterampilan pribadi (Donati et al., 2023). Dapat disimpulkan kegiatan perjudian yang paling sering dilakukan remaja adalah gosok kartu, bingo, dan *cards for money*.

Perjudian juga dikaitkan dengan beberapa permasalahan yang juga di mediasi oleh situasi wabah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku berjudi berhubungan dengan kesehatan mental sebagai indikator kesehatan (Pérez-Albéniz et al., 2022). Studi lainnya melaporkan bahwa masalah psikologis, finansial dan sosial memiliki korelasi dengan perilaku *gambling* (Livazović & Bojčić, 2019). Masalah perjudian terutama pada laki-laki dikaitkan dengan kurang tidur, merokok, alkohol, dan zat-zat lain, sedangkan perjudian di kalangan anak perempuan dikaitkan dengan peningkatan prevalensi mencoba merokok dan zat lain serta peningkatan prevalensi kurang tidur (Claesdotter-Knutsson et al., 2022). Hasil studi lainnya telah melaporkan bahwa paparan iklan perjudian daring (termasuk situs web, pop-up di situs web, dan media sosial) secara signifikan terkait dengan perjudian yang diklasifikasikan sebagai penjudi berisiko atau bermasalah, namun tidak berpartisipasi dalam aktivitas judi keras (Noble et al., 2022).

SIMPULAN

Studi *literature review* ini melaporkan terdapat 8 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Adapun temuan utama dari studi ini melaporkan perjudian pada remaja meningkat selama pandemic 3% hingga 71% selama 12 bulan terakhir terutama pada gelombang ke 4 masa wabah. Terdapat perbedaan pengukuran yang dilakukan dari 8 artikel, kemungkinan juga memengaruhi prevalensi yang telah dilaporkan diantaranya GBS-A, DSM-IV-MR-J, NODS-CLiP, ESTUDES, SSBA dan PGSI, sementara itu untuk kegiatan perjudian

yang paling sering dilakukan remaja adalah gosok kartu, bingo, dan *cards for money*. Peningkatan permasalahan perjudian pada remaja tampaknya dikaitkan dengan kesehatan mental selama pandemic, remaja yang beridentitas sebagai siswa sekolah dikhawatirkan berdampak pada Pendidikan mereka. Diharapkan peneliti masa depan dapat mengumpulkan artikel metode kualitatif dan menilai faktor-faktor yang memengaruhi perjudian selama pandemic pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Shehri, M. M., Harazi, N. M., Elmagd, A., Alghabbashi, M., & Alshmemri, M. (2022). Anxiety and Stress among Secondary School Students in Jeddah City, Saudi Arabia. In *ASEAN Journal of Psychiatry* (Vol. 23, Issue 6).
- André, F., Håkansson, A., Johansson, B. A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). The prevalence of gaming and gambling in a child and adolescent psychiatry unit. *Journal of Public Health Research*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/22799036221104160>
- Andrie, E. K., Tzavara, C. K., Tzavela, E., Richardson, C., Greydanus, D., Tsolia, M., & Tsitsika, A. K. (2019). Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 54(11), 1429–1441. <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01706-w>
- Anyanwu, M. U., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Horváth, Z., Czakó, A., Bajunirwe, F., & Tamwesigire, I. (2023). Problem Gambling Among Adolescents in Uganda: A Cross-sectional Survey Study. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10205-2>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. In *Journal of Gambling Studies* (Vol. 33, Issue 2, pp. 397–424). Springer New York LLC. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>
- Claesdotter-Knutsson, E., André, F., Fridh, M., Delfin, C., Håkansson, A., & Lindström, M. (2022). Gender Differences and Associated Factors Influencing Problem Gambling in Adolescents in Sweden: Cross-sectional Investigation. *JMIR Pediatr Parent*, 5(1), e35207. <https://doi.org/10.2196/35207>
- Donati, M. A., Beccari, C., Sanson, F., Sareri, G. I., & Primi, C. (2023). Parental gambling frequency and adolescent gambling: A cross-sectional path model involving adolescents and parents. *PLoS ONE*, 18(2 February). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280996>
- Efrati, Y., & Spada, M. M. (2022). Self-perceived substance and behavioral addictions among Jewish Israeli adolescents during the COVID-19 pandemic. *Addictive Behaviors Reports*, 15. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100431>
- Esposito, C., Dragone, M., Affuso, G., Amodeo, A. L., & Bacchini, D. (2022). Prevalence of engagement and frequency of non-suicidal self-injury behaviors in adolescence: an investigation of the longitudinal course and the role of temperamental effortful control. *European Child & Adolescent Psychiatry*. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02083-7>

- Farley, H. R. (2020). Assessing mental health in vulnerable adolescents. *Nursing2023*, 50(10). https://journals.lww.com/nursing/Fulltext/2020/10000/Assessing_mental_health_in_vulnerable_adolescents.12.aspx
- Forsström, D., Lindner, P., Månsson, K. N. T., Ojala, O., Hedman-Lagerlöf, M., El Alaoui, S., Rozental, A., Lundin, J., Jangard, S., Shahnavaz, S., Sörman, K., Lundgren, T., & Jayaram-Lindström, N. (2022). Isolation and worry in relation to gambling and onset of gambling among psychiatry patients during the COVID-19 pandemic: A mediation study. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1045709>
- Freund, M., Noble, N., Hill, D., White, V., Evans, T., Oldmeadow, C., Guerin, N., & Sanson-Fisher, R. (2022). The Prevalence and Correlates of Gambling in Australian Secondary School Students. *Journal of Gambling Studies*, 38(4), 1173–1194. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10098-z>
- Frisone, F., Settineri, S., Sicari Federica, P., & Merlo, E. M. (2020). Gambling in adolescence: a narrative review of the last 20 years. *Journal of Addictive Diseases*, 38(4), 438–457. <https://doi.org/10.1080/10550887.2020.1782557>
- Hing, N., Lole, L., Russell, A. M. T., Rockloff, M., King, D. L., Browne, M., Newall, P., & Greer, N. (2022). Adolescent betting on esports using cash and skins: Links with gaming, monetary gambling, and problematic gambling. *PLOS ONE*, 17(5), e0266571. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266571>
- Kang, K., Ok, J. S., Kim, H., & Lee, K. S. (2019). The gambling factors related with the level of adolescent problem gambler. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph16122110>
- Livazović, G., & Bojčić, K. (2019). Problem gambling in adolescents: What are the psychological, social and financial consequences? *BMC Psychiatry*, 19(1). <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2293-2>
- Lugo, A., Stival, C., Paroni, L., Amerio, A., Carreras, G., Gorini, G., Mastrobattista, L., Minutillo, A., Mortali, C., Odone, A., Pacifici, R., Tinghino, B., & Gallus, S. (2021). The impact of COVID-19 lockdown on gambling habit: A cross-sectional study from Italy. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 711–721. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00033>
- Mohamed, M. S., Rukh, G., Schiöth, H. B., Vadlin, S., Olofsdotter, S., Åslund, C., & Nilsson, K. W. (2023). Worsened Anxiety and Loneliness Influenced Gaming and Gambling during the COVID-19 Pandemic. *Journal of Clinical Medicine*, 12(1). <https://doi.org/10.3390/jcm12010249>
- Noble, N., Freund, M., Hill, D., White, V., Leigh, L., Lambkin, D., Scully, M., & Sanson-Fisher, R. (2022). Exposure to gambling promotions and gambling behaviours in Australian secondary school students. *Addictive Behaviors Reports*, 16. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100439>
- Parhami, I., Siani, A., Rosenthal, R. J., & Fong, T. W. (2013). Pathological Gambling, Problem Gambling and Sleep Complaints: An Analysis of the National Comorbidity

- Survey: Replication (NCS-R). *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 241–253.
<https://doi.org/10.1007/s10899-012-9299-8>
- Pérez-Albéniz, A., Gil, M., Díez-Gómez, A., Martín-Seoane, G., & Lucas-Molina, B. (2022). Gambling in spanish adolescents: Prevalence and association with mental health indicators. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(1).
<https://doi.org/10.3390/ijerph19010129>
- Primi, C., Sanson, F., Vecchiato, M., Serra, E., & Donati, M. A. (2022). Loot boxes use, video gaming, and gambling in adolescents: Results from a path analysis before and during COVID-19-pandemic-related lockdown in Italy. *Frontiers in Psychology*, 13.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009129>
- Putri, T. H., Program, D. P., Keperawatan, S., Kedokteran, F., Tanjungpura, U., Hadari, J. H., & Bansir, N. (2021). KECANDUAN INTERNET PADA ANAK SEKOLAH SELAMA PANDEMI COVID-19. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 9).
- Sapthiang, S., van Gordon, W., Shonin, E., & Griffiths, M. D. (2020). Adolescent problem gambling requires community-level health promotion approaches. In *Addiction Research and Theory* (Vol. 28, Issue 2, pp. 91–94). Taylor and Francis Ltd.
<https://doi.org/10.1080/16066359.2019.1590559>
- Savolainen, I., Vuorinen, I., Sirola, A., & Oksanen, A. (2022). Gambling and gaming during COVID-19: The role of mental health and social motives in gambling and gaming problems. *Comprehensive Psychiatry*, 117.
<https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2022.152331>
- Tani, F., Ponti, L., & Ghinassi, S. (2021). Gambling Behaviors in Adolescent Male and Female Regular and Non-Regular Gamblers: A Study of Central Italian Adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 37(3), 747–763. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09979-6>
- Wahkidi, L., Puspisatari, E. S., Studi, P. S., & Universitas Widya Husada Semarang, K. (2022). The Relationship Level Of Addiction With The Level Of Anxiety Of Online Gumbers In The Toroh District Area. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(2).