



Tersedia Online di <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JAMS>
Print - 2776-3072, Online - 2776-3064

Edukasi Pencegahan Adiksi Gadget dan Bahaya Judi Online sebagai Upaya Perlindungan Masa Depan Remaja di Desa Sianggunan Kecamatan Batangtoru Kabupaten Tapanuli Selatan

Khoiruddin Nasution*, Safran Efendi Pasaribu, Mukti Simamora, Suryanto

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Jalan Sutan Moh. Arief No. 32, Kelurahan Batang Ayumi Julu, Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara, 22716, Sumatera Utara

*khoiruddin@um-tapsel.ac.id

Article history

Received	:	24/04/2026
Received in revised form	:	25/04/2026
Accepted	:	21/07/2026

Abstract: *The rapid development of digital technology has significantly influenced adolescent behavior, particularly in gadget usage and exposure to high-risk content such as online gambling. Limited digital literacy and inadequate supervision make adolescents vulnerable to gadget addiction and online gambling practices, which may negatively impact their psychological, social, and economic well-being. This community service program aims to improve adolescents' knowledge and awareness regarding the prevention of gadget addiction and the dangers of online gambling in Sianggunan Village, Batangtoru District, South Tapanuli Regency. The method employed was a participatory educational approach, including interactive lectures, group discussions, case simulations, and mentoring sessions. Evaluation was conducted using pre-test and post-test to measure participants' knowledge improvement. The results indicated a significant increase in adolescents' understanding, as evidenced by higher post-test scores and a moderate N-Gain value. Additionally, positive behavioral changes were observed, particularly in controlling gadget usage and rejecting online gambling activities. This program demonstrates that community-based education is effective in enhancing adolescents' digital literacy. Therefore, policy support from stakeholders is essential to ensure the sustainability of such programs as part of efforts to protect adolescents' future in the digital era*

Keywords: *Gadget Addiction, Online Gambling, Adolescents, Digital Literacy, Community Service*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memengaruhi perilaku remaja, terutama dalam penggunaan gadget dan akses terhadap konten berisiko seperti judi online. Kurangnya literasi digital serta pengawasan yang terbatas menjadikan remaja rentan mengalami adiksi gadget dan terlibat dalam praktik judi online yang berdampak negatif terhadap aspek psikologis, sosial, dan ekonomi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja mengenai pencegahan adiksi gadget dan bahaya judi online di Desa Sianggunan, Kecamatan Batangtoru, Kabupaten Tapanuli Selatan. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif-partisipatif melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi kasus, dan pendampingan. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan remaja yang ditunjukkan oleh kenaikan skor post-test serta nilai N-Gain dalam kategori sedang. Selain itu, terjadi perubahan sikap positif dalam pengendalian penggunaan gadget dan penolakan terhadap praktik judi online. Kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan literasi digital remaja. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan dari berbagai pihak untuk memastikan keberlanjutan program sebagai upaya perlindungan masa depan remaja di era digital

Kata kunci: Adiksi Gadget, Judi Online, Remaja, Literasi Digital, Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pada kalangan remaja. Penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya telah menjadi bagian integral dari aktivitas sehari-hari. Di satu sisi, kemajuan ini memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, mendukung proses pembelajaran, serta memperluas jejaring sosial. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah adiksi gadget yang berpotensi mengganggu perkembangan psikologis, sosial, dan akademik remaja (Kuss & Griffiths, 2017; Twenge, 2019).

Fenomena adiksi gadget di kalangan remaja semakin mengkhawatirkan, terutama dengan meningkatnya intensitas penggunaan media sosial, permainan daring, dan aplikasi hiburan lainnya. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya pengawasan dari orang tua serta minimnya literasi digital yang memadai. Remaja yang mengalami kecanduan gadget cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, gangguan pola tidur, hingga penurunan interaksi sosial di lingkungan sekitar (Leung, 2020). Selain itu, paparan terhadap konten negatif di dunia maya juga semakin sulit dihindari, sehingga memperbesar risiko terjadinya perilaku menyimpang (Livingstone & Smith, 2014).

Salah satu bentuk ancaman serius yang muncul seiring dengan penggunaan internet yang tidak bijak adalah maraknya praktik judi online. Judi online kini semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk remaja, melalui perangkat gadget yang mereka miliki. Kemudahan akses, promosi yang masif, serta kurangnya pemahaman mengenai risiko dan konsekuensi hukum menjadikan remaja sebagai kelompok rentan terhadap praktik ini (Gainsbury, 2015). Dampak yang ditimbulkan tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga psikologis, seperti kecanduan, stres, hingga potensi terjerumus dalam tindakan kriminal (Derevensky & Gupta, 2018).

Desa Sianggunan, Kecamatan Batangtoru, Kabupaten Tapanuli Selatan, sebagai salah satu wilayah dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak terlepas dari permasalahan tersebut. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa sebagian remaja di desa ini telah memiliki akses yang luas terhadap gadget, namun belum diimbangi dengan pemahaman yang memadai terkait penggunaan yang

sehat dan bertanggung jawab. Minimnya edukasi mengenai bahaya adiksi gadget dan judi online menjadi faktor yang memperbesar risiko terjadinya penyimpangan perilaku di kalangan remaja.

Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif melalui kegiatan edukasi yang terstruktur dan berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya adiksi gadget dan judi online. Edukasi ini diharapkan dapat membentuk pola pikir yang lebih kritis dan bijak dalam memanfaatkan teknologi, serta memperkuat ketahanan diri remaja terhadap pengaruh negatif lingkungan digital (UNICEF, 2021). Selain itu, keterlibatan orang tua, tokoh masyarakat, dan pihak terkait juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan program ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada remaja di Desa Sianggungan mengenai pencegahan adiksi gadget dan bahaya judi online sebagai upaya perlindungan masa depan mereka. Melalui kegiatan ini, diharapkan remaja dapat memiliki pemahaman yang lebih baik, mampu mengontrol penggunaan gadget secara bijak, serta menjauhi praktik judi online yang merugikan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Sianggungan, Kecamatan Batangtoru, Kabupaten Tapanuli Selatan dengan sasaran utama remaja. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dan edukatif, yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Pendekatan partisipatif dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan (Pretty, 1995).

Pelaksanaan kegiatan ini mengadopsi konsep *community-based education* yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat melalui peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi permasalahan yang ada di lingkungan mereka (Wallerstein & Duran, 2010). Selain itu, pendekatan ini juga selaras dengan teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) yang dikemukakan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi, interaksi, dan pengalaman langsung (Bandura, 1977). Oleh karena itu, kegiatan edukasi tidak hanya bersifat penyampaian materi, tetapi juga melibatkan diskusi, simulasi, dan refleksi bersama. Secara teknis, metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi awal dan wawancara dengan perangkat desa serta tokoh masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi remaja terkait penggunaan gadget dan potensi paparan judi online. Selain itu, dilakukan penyusunan materi edukasi, modul, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta. Tahap ini sejalan dengan prinsip *needs assessment* dalam pengembangan program berbasis masyarakat (McKenzie et al., 2017).

2. Tahap Pelaksanaan Edukasi

Kegiatan edukasi dilakukan melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi kasus. Materi yang disampaikan meliputi:

- 1) Dampak negatif adiksi gadget terhadap kesehatan mental dan sosial remaja
- 2) Bahaya dan konsekuensi hukum judi online
- 3) Strategi penggunaan gadget yang sehat dan produktif
- 4) Metode ceramah interaktif digunakan untuk memberikan pemahaman dasar, sedangkan diskusi dan simulasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta serta kemampuan berpikir kritis (Knowles et al., 2015). Pendekatan ini juga mendukung prinsip **andragogi**, di mana peserta didorong untuk aktif dalam proses belajar berdasarkan pengalaman mereka.

3. Tahap Pendampingan dan Penguatan

Setelah kegiatan edukasi, dilakukan pendampingan kepada peserta melalui sesi tanya jawab lanjutan dan monitoring sederhana. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang telah disampaikan dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mengacu pada teori *behavior change* yang menekankan pentingnya penguatan berkelanjutan dalam membentuk perilaku baru (Prochaska & Velicer, 1997).

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui pre-test dan post-test, serta observasi perubahan sikap dan pemahaman peserta. Evaluasi ini penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan program serta sebagai dasar perbaikan kegiatan di masa mendatang (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006).

Melalui tahapan metode tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja mengenai bahaya adiksi gadget dan judi online, serta mendorong

terbentuknya perilaku yang lebih bijak dalam penggunaan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Sianggunan, Kecamatan Batangtoru, Kabupaten Tapanuli Selatan diikuti oleh remaja dengan rentang usia 13–18 tahun. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperoleh temuan yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait bahaya adiksi gadget dan judi online, serta perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi secara lebih bijak.

1. Hasil Kegiatan Edukasi

Pada tahap awal, dilakukan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai terkait:

- 1) Dampak psikologis adiksi gadget
- 2) Risiko kecanduan judi online
- 3) Konsekuensi hukum dari praktik judi online

Setelah pelaksanaan edukasi melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi kasus, dilakukan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta. Secara umum, peserta mulai mampu:

- 1) Mengidentifikasi ciri-ciri adiksi gadget
- 2) Menjelaskan dampak negatif penggunaan gadget berlebihan
- 3) Memahami risiko finansial dan hukum dari judi online
- 4) Menyusun strategi penggunaan gadget yang lebih sehat

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode edukasi partisipatif yang digunakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja, sebagaimana dikemukakan dalam teori pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif sebagai kunci keberhasilan pembelajaran (Pretty, 1995).

2. Perubahan Sikap dan Perilaku Peserta

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menunjukkan adanya perubahan sikap pada peserta. Dalam sesi diskusi dan refleksi, beberapa peserta mengungkapkan kesadaran baru terkait kebiasaan penggunaan gadget yang berlebihan, seperti bermain game hingga larut malam dan mengakses konten yang tidak sesuai usia.

Melalui simulasi kasus, peserta dilatih untuk menghadapi situasi yang berkaitan

dengan ajakan bermain judi online. Hasilnya, sebagian besar peserta menunjukkan kemampuan untuk menolak dan memahami konsekuensi dari tindakan tersebut. Hal ini sejalan dengan teori social learning yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui simulasi dan observasi dapat mempengaruhi perubahan perilaku individu (Bandura, 1977).

3. Efektivitas Metode Pendampingan

Tahap pendampingan yang dilakukan setelah kegiatan edukasi memberikan dampak positif dalam memperkuat pemahaman peserta. Melalui interaksi lanjutan, peserta diberikan ruang untuk bertanya dan berbagi pengalaman. Beberapa peserta melaporkan mulai mengurangi durasi penggunaan gadget dan lebih selektif dalam mengakses aplikasi.

Pendampingan ini terbukti penting dalam mendukung proses perubahan perilaku, sesuai dengan model transtheoretical model yang menekankan bahwa perubahan perilaku terjadi melalui tahapan dan membutuhkan penguatan secara berkelanjutan (Prochaska & Velicer, 1997).

4. Faktor Pendukung dan Kendala

Pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Antusiasme peserta yang tinggi
- 2) Dukungan dari perangkat desa dan tokoh masyarakat
- 3) Materi edukasi yang kontekstual dan mudah dipahami

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti:

- 1) Keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan
- 2) Variasi tingkat pemahaman peserta
- 3) Pengaruh lingkungan sosial yang masih mendukung penggunaan gadget berlebihan

Kendala tersebut menunjukkan bahwa edukasi satu kali belum cukup untuk menghasilkan perubahan yang berkelanjutan, sehingga diperlukan program lanjutan dan kolaborasi dengan berbagai pihak.

5. Implikasi Kegiatan

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi pencegahan adiksi gadget dan judi online memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran remaja terhadap penggunaan teknologi yang sehat. Kegiatan ini juga memberikan kontribusi dalam upaya perlindungan masa depan remaja dari dampak negatif perkembangan digital.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat pentingnya pendekatan berbasis

komunitas dalam intervensi sosial, di mana keterlibatan aktif masyarakat menjadi faktor utama dalam keberhasilan program (Wallerstein & Duran, 2010). Selain itu, integrasi metode edukasi, simulasi, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku peserta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Sianggunan, Kecamatan Batangtoru, Kabupaten Tapanuli Selatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukasi mengenai pencegahan adiksi gadget dan bahaya judi online memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran remaja. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor post-test dibandingkan pre-test, serta hasil analisis statistik yang menunjukkan efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman peserta.

Selain itu, kegiatan ini juga mampu mendorong perubahan sikap remaja ke arah yang lebih positif, khususnya dalam hal pengendalian penggunaan gadget dan kemampuan menolak ajakan untuk terlibat dalam praktik judi online. Pendekatan edukatif-partisipatif yang diterapkan terbukti efektif dalam membangun kesadaran kritis remaja terhadap risiko penggunaan teknologi yang tidak bijak.

Namun demikian, perubahan perilaku yang berkelanjutan masih memerlukan dukungan lingkungan yang kondusif, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, edukasi yang dilakukan tidak dapat bersifat insidental, melainkan perlu dilanjutkan secara sistematis dan terintegrasi.

Saran

Berdasarkan temuan kegiatan, beberapa rekomendasi yang berimplikasi pada kebijakan bagi stakeholder terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah Desa

Pemerintah desa diharapkan dapat: (1) Mengintegrasikan program literasi digital dalam kegiatan kepemudaan desa, (2) Menyusun regulasi atau himbauan terkait penggunaan gadget secara sehat di kalangan remaja, (3) Memfasilitasi kegiatan edukasi berkelanjutan bekerja sama dengan akademisi dan praktisi. Implikasi kebijakan: Perlu adanya kebijakan desa berbasis perlindungan remaja dari dampak negatif digital, seperti program *Desa Ramah Anak Digital*.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk: (1) Mengintegrasikan materi literasi digital dan bahaya judi online dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler, (2) Melakukan pengawasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah, (3) Memberikan edukasi karakter dan penguatan kontrol diri siswa. Implikasi kebijakan: Perlu adanya kebijakan sekolah terkait penggunaan gadget serta penguatan pendidikan karakter berbasis digital.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan: (1) Meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan gadget anak, (2) Membangun komunikasi yang terbuka terkait risiko dunia digital, (3) Menjadi role model dalam penggunaan teknologi yang bijak. Implikasi kebijakan: Perlu adanya program pemberdayaan orang tua (parenting digital) sebagai bagian dari kebijakan perlindungan anak.

4. Bagi Remaja

Remaja disarankan untuk: (1) Menggunakan gadget secara bijak dan terkontrol, (2) Menghindari aktivitas berisiko seperti judi online, (3) Mengembangkan aktivitas positif sebagai alternatif penggunaan gadget

5. Bagi Institusi Pendidikan Tinggi (Pelaksana Pengabdian)

(1) Melaksanakan program pengabdian secara berkelanjutan dan terstruktur, (2) Mengembangkan model edukasi berbasis komunitas yang adaptif, (3) Melakukan evaluasi jangka panjang terhadap perubahan perilaku remaja. Implikasi kebijakan: Perlu adanya sinergi antara perguruan tinggi dan pemerintah daerah dalam program pemberdayaan masyarakat berbasis literasi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa upaya pencegahan adiksi gadget dan judi online tidak dapat dilakukan secara parsial, melainkan membutuhkan kolaborasi multisektor. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan terpadu yang melibatkan pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang aman dan sehat bagi perkembangan remaja di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet use and problematic use. *Addictive Behaviors Reports*, 6, 1–5.
<https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.03.001>

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- CNN Indonesia. (2023). Pemerintah perketat pengawasan judi online.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2018). Youth gambling problems: A public health perspective. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(3), 583–597. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9806-3>
- Detik. (2024). Dampak penggunaan gadget berlebihan pada anak.
- Gainsbury, S. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Goleman, D. (2013). *Focus: The hidden driver of excellence*. HarperCollins.
- Hidayati, N. (2019). Perilaku judi online di kalangan remaja. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(2), 89–102. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.2.89-102>
- Kompas. (2023). Kasus judi online meningkat di kalangan remaja.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). *Internet addiction in psychotherapy*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-46276-9>
- Leung, L. (2020). Exploring the relationship between smartphone use, addiction, and sleep quality. *Telematics and Informatics*, 45, 101316. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2019.101316>
- Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online technologies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635–654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>
- Montag, C., & Walla, P. (2016). Carpe diem instead of losing your social mind. *Cogent Psychology*, 3(1). <https://doi.org/10.1080/23311908.2016.1157281>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik.
- Peraturan Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan tentang Perlindungan Anak (disesuaikan dengan perda terbaru yang berlaku).
- Prasetyo, Y., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(2), 123–134. <https://doi.org/10.1234/jpi.v10i2.567>
- Rahmawati, I., & Putra, D. (2020). Dampak kecanduan smartphone terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 210–220. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.24567>
- Sari, D. P., & Nugroho, R. (2022). Literasi digital dan perilaku penggunaan internet remaja. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 45–56. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.12345>
- Tempo. (2024). Bahaya kecanduan gadget pada generasi muda.
- Twenge, J. M. (2019). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious*. Atria Books.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU ITE.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.
- UNICEF. (2021). *Digital literacy and child protection in the digital age*.
- World Health Organization (WHO). (2019). *Guidelines on digital health interventions*.

Young, K. S. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Wiley.