

Edukasi Komunitas Remaja Tentang Bahaya Judi Online

Educate Youth Community on the Dangers of Online Gambling

M. Agung Akbar^{1*}, Siti Aulia²

^{1,2} Program Studi DIII Keperawatan STIKes Al-Ma'arif Baturaja

***Corresponding author:**

M. Agung Akbar
Program Studi DIII Keperawatan STIKes
Al-Ma'arif Baturaja
Email: magungakbar24@gmail.com

© The Author(s) 2024

E-ISSN : [3089-283X](https://doi.org/10.3089/283X)

Abstrak

Judi online menjadi ancaman serius bagi remaja karena akses internet yang luas dan kurangnya pemahaman mereka akan risiko terkait. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap bahaya judi online melalui metode edukasi interaktif berbasis komunitas. Metode ini melibatkan sesi ceramah, diskusi kelompok, dan pelatihan keterampilan untuk membantu remaja mengenali situasi berisiko serta mengembangkan keterampilan koping. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan perubahan sikap remaja terkait judi online, dengan 85% peserta lebih peka terhadap tanda-tanda kecanduan. Kesimpulannya, program ini efektif dalam mengedukasi remaja tentang bahaya judi online, sehingga direkomendasikan untuk diimplementasikan di komunitas lain.

Kata Kunci

Judi Online, Edukasi Remaja, Keperawatan Komunitas, Pencegahan Kecanduan, Perilaku Berisiko

Abstract

Online gambling poses a serious threat to adolescents due to the widespread access to the internet and their limited understanding of associated risks. This program aims to enhance adolescents' knowledge and attitudes toward the dangers of online gambling through an interactive community-based educational approach. The method includes lectures, group discussions, and skill training sessions to help adolescents recognize risky situations and develop coping skills. Results indicated a significant increase in knowledge and a shift in attitudes toward online gambling, with 85% of participants more sensitive to signs of addiction. In conclusion, this program effectively educates adolescents on the dangers of online gambling, and its implementation is recommended for other communities.

Keywords

Online Gambling, Adolescent Education, Community Nursing, Addiction Prevention, Risk Behavior



This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pendahuluan

Judi online telah menjadi ancaman yang signifikan bagi generasi muda saat ini, terutama remaja. Judi online telah menjadi ancaman yang signifikan bagi generasi muda saat ini, terutama remaja yang lebih rentan terhadap pengaruh negatif teknologi digital (Derevensky & Gilbeau, 2015). Maraknya akses internet dan penggunaan perangkat elektronik yang luas di kalangan remaja telah meningkatkan risiko mereka terpapar situs dan aplikasi judi online (King & Delfabbro, 2016). Judi online tidak hanya menimbulkan kerugian finansial tetapi juga berdampak pada kesehatan mental dan sosial remaja (Calado & Griffiths, 2016). Mengingat hal ini, penting untuk memberikan edukasi kepada komunitas remaja guna meningkatkan kesadaran mereka tentang

bahaya judi online serta cara-cara pencegahannya (Vitaro et al., 2004).

Secara psikologis, judi online berpotensi menyebabkan kecanduan pada remaja, terutama karena faktor kesenangan sementara dan ilusi pengendalian yang ditawarkan permainan tersebut (Myrseth et al., 2010). Remaja seringkali tidak menyadari bahwa judi online dapat mengganggu keseimbangan emosional dan kognitif mereka, yang pada akhirnya dapat berdampak buruk pada kesejahteraan mereka (Shen & Yi, 2018). Pendidikan kesehatan dalam konteks keperawatan komunitas berperan penting dalam meningkatkan kesadaran akan risiko ini di kalangan remaja, dengan menyediakan informasi yang relevan dan mendorong perilaku sehat (Turner et al., 2008).

Sebagai bagian dari keperawatan komunitas, edukasi kesehatan pada remaja sangat diperlukan karena kelompok usia ini masih berada dalam tahap pembentukan identitas dan rentan terhadap pengaruh eksternal (Romer & Hennessy, 2007). Perawat komunitas memiliki peran penting dalam mendidik remaja mengenai bahaya dari kebiasaan atau perilaku yang merugikan, seperti judi online (Abbott et al., 2018). Dengan mengembangkan strategi pendidikan yang efektif, para perawat dapat membantu membangun keterampilan coping dan pengambilan keputusan yang lebih baik pada remaja (Messerlian et al., 2004).

Kesehatan komunitas mencakup aspek preventif dalam mengidentifikasi dan mengurangi faktor risiko yang mempengaruhi kelompok rentan, termasuk remaja (Kristiansen & Jensen, 2014). Edukasi tentang bahaya judi online juga berkaitan erat dengan aspek kesejahteraan mental dan sosial remaja, yang merupakan domain penting dalam keperawatan komunitas (Gupta & Derevensky, 2000). Mencegah perilaku kecanduan melalui edukasi adalah bagian dari upaya preventif yang dapat dilakukan oleh perawat komunitas untuk melindungi kesehatan psikososial remaja (Winters & Anderson, 2000).

Kegiatan edukasi semacam ini memiliki dampak besar, tidak hanya pada individu remaja tetapi juga pada komunitas secara keseluruhan, dengan mengurangi prevalensi perilaku berisiko yang dapat membebani sistem kesehatan di masa depan (Lesieur & Blume, 1991). Judi online yang meluas di kalangan remaja juga berpotensi memperburuk masalah sosial lainnya, seperti kecanduan teknologi dan isolasi sosial, yang pada akhirnya dapat berdampak pada keluarga dan masyarakat (Kumar & Derevensky, 2015). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang menargetkan edukasi bahaya judi online di kalangan remaja sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan (Miller & Thomas, 2018).

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang langsung dan berbasis komunitas lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku pada remaja dibandingkan pendekatan yang bersifat pasif

atau satu arah (Volberg & Williams, 2014). Dalam konteks ini, program edukasi kesehatan yang dilaksanakan oleh perawat komunitas dapat memberikan dampak positif yang lebih kuat dengan cara yang interaktif dan mendorong partisipasi aktif dari remaja (Abbott et al., 2018). Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip keperawatan komunitas yang menekankan pemberdayaan masyarakat untuk meningkatkan kesehatan bersama (Hollander & Davidson, 2017).

Dengan demikian, pengabdian masyarakat melalui edukasi tentang bahaya judi online pada komunitas remaja adalah langkah preventif yang strategis, selaras dengan peran keperawatan komunitas dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan kelompok remaja (Felsher et al., 2003). Selain mengurangi risiko perilaku adiktif, edukasi ini dapat membentuk kesadaran kritis pada remaja akan pentingnya menjaga kesehatan mental dan sosial mereka di tengah kemajuan teknologi yang pesat (Calado & Griffiths, 2016). Edukasi ini juga merupakan bentuk intervensi kesehatan yang memberikan remaja keterampilan untuk menghadapi tantangan yang mungkin mengancam masa depan mereka (Turner et al., 2008).

Secara keseluruhan, edukasi komunitas tentang bahaya judi online ini tidak hanya bermanfaat dalam menekan risiko perilaku adiktif tetapi juga sejalan dengan tujuan besar keperawatan komunitas, yaitu meningkatkan kualitas hidup remaja dan membangun lingkungan yang lebih sehat dan aman bagi generasi muda (Derevensky & Gupta, 2000).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode edukasi berbasis partisipasi yang berfokus pada pemberdayaan komunitas remaja. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui sesi edukasi dan diskusi kelompok terkait bahaya judi online di kalangan remaja. Program ini melibatkan perawat komunitas, tenaga kesehatan, serta fasilitator yang memiliki latar belakang psikologi untuk memberikan informasi secara komprehensif dan mendalam. Sasaran program ini adalah remaja usia 13-18 tahun yang

berdomisili di daerah perkotaan dengan akses tinggi terhadap teknologi dan internet.

Tahapan pelaksanaan dimulai dengan observasi dan survei awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan persepsi remaja tentang judi online. Kuesioner pra-intervensi diberikan kepada peserta untuk mengevaluasi pemahaman awal mereka terkait risiko dan bahaya judi online. Data ini menjadi dasar dalam menyusun materi edukasi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta. Setelah survei awal, dilakukan perencanaan materi yang mencakup pengenalan judi online, bahaya adiktifnya, dampaknya terhadap kesehatan mental dan sosial, serta cara-cara pencegahan yang dapat diterapkan oleh remaja.

Sesi edukasi utama dilaksanakan dalam bentuk ceramah interaktif, diselingi dengan diskusi kelompok kecil untuk membahas kasus-kasus simulasi terkait judi online. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang interaktif dan reflektif. Selain itu, peserta diajak berdiskusi mengenai pengalaman atau cerita yang mereka ketahui terkait judi online di sekitar mereka, sehingga materi dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata. Diskusi kelompok kecil juga memungkinkan remaja untuk saling berbagi pengalaman dan memberikan pandangan yang berbeda, sehingga dapat memperkaya proses pembelajaran.

Selanjutnya, diberikan sesi pelatihan keterampilan untuk membantu remaja mengidentifikasi situasi yang berisiko dan cara menghindari godaan judi online. Pelatihan ini termasuk latihan coping skills, seperti teknik pengendalian diri, pengaturan waktu penggunaan internet, dan pengelolaan stres. Pelatihan ini dilakukan melalui role-playing dan studi kasus, di mana peserta diajak untuk mempraktikkan keterampilan yang diperoleh dalam situasi simulasi. Hal ini bertujuan agar remaja memiliki keterampilan praktis yang dapat mereka gunakan di kehidupan sehari-hari.

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner pasca-intervensi untuk mengukur perubahan pengetahuan, persepsi, dan sikap remaja terhadap judi online

setelah mengikuti program edukasi. Selain itu, sesi tanya jawab diadakan untuk memastikan pemahaman peserta dan menjawab pertanyaan yang mungkin muncul. Kuesioner pasca-intervensi ini akan dibandingkan dengan hasil survei awal untuk mengevaluasi efektivitas program edukasi yang telah dilaksanakan.

Data yang diperoleh dari kuesioner pra dan pasca-intervensi dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap remaja terhadap judi online. Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi jawaban dan perubahan pada variabel yang diukur. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun rekomendasi pengembangan program edukasi lebih lanjut dan strategi pencegahan yang lebih efektif bagi komunitas remaja.

Hasil

Pelaksanaan program edukasi komunitas remaja tentang bahaya judi online berhasil mencapai sasaran dengan total 50 remaja yang berpartisipasi dalam kegiatan ini. Berdasarkan analisis kuesioner pra dan pasca-intervensi, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman remaja mengenai bahaya judi online. Sebelum intervensi, sebagian besar remaja (70%) menunjukkan pemahaman yang terbatas mengenai risiko finansial dan psikologis dari judi online. Namun, setelah sesi edukasi dan pelatihan keterampilan, angka tersebut menurun menjadi hanya 15%, dengan sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap dampak negatif dari aktivitas judi online.

Hasil diskusi kelompok kecil dan simulasi kasus menunjukkan bahwa para remaja menjadi lebih mampu mengidentifikasi situasi yang berisiko dan memahami mekanisme godaan yang biasa muncul dalam perjudian online. Sebanyak 85% peserta menyatakan bahwa mereka kini lebih peka terhadap tanda-tanda kecanduan dan memiliki pemahaman lebih dalam tentang cara-cara menghindari godaan judi online. Banyak peserta juga menyatakan bahwa role-playing yang disertakan dalam pelatihan membantu mereka mempraktikkan teknik coping secara

langsung, seperti teknik pengendalian diri dan pengelolaan waktu.

Di sisi lain, sesi tanya jawab pasca-intervensi mengungkapkan adanya peningkatan pemahaman akan dampak sosial dari judi online, terutama bagaimana aktivitas ini dapat merusak hubungan sosial dan mengisolasi individu dari lingkungan positif mereka. Sekitar 80% peserta menyatakan bahwa sebelumnya mereka tidak menyadari dampak sosial yang luas dari judi online, tetapi melalui sesi ini, mereka mendapatkan pemahaman baru mengenai pentingnya menjaga hubungan sosial yang sehat.

Selain peningkatan pemahaman, perubahan sikap juga tercatat. Sebelum intervensi, sekitar 60% remaja menunjukkan sikap permisif atau toleran terhadap judi online, namun setelah intervensi, persentase ini menurun menjadi 20%. Para peserta mulai menunjukkan sikap yang lebih kritis dan menolak perilaku judi online, yang terlihat dari hasil kuesioner dan observasi selama diskusi. Sikap kritis ini juga tercermin dari komitmen sebagian peserta untuk mengurangi waktu bermain online atau menghindari situs-situs yang mempromosikan judi online.

Dari evaluasi keseluruhan, 90% peserta merasa bahwa program edukasi ini sangat bermanfaat dan relevan bagi mereka. Banyak yang mengungkapkan keinginan untuk berbagi informasi yang diperoleh dengan teman-teman mereka di sekolah atau komunitas. Beberapa peserta juga menyatakan ketertarikan untuk berperan sebagai "peer educator" atau pendidik sebaya, agar dapat menyebarkan pengetahuan tentang bahaya judi online di lingkungannya.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis komunitas dengan melibatkan perawat komunitas dan fasilitator dari berbagai latar belakang efektif dalam memberikan edukasi yang mendalam dan interaktif. Dampak positif yang dihasilkan tidak hanya mencakup peningkatan pengetahuan tetapi juga perubahan sikap yang signifikan terhadap judi online di kalangan remaja. Program ini juga berpotensi dikembangkan menjadi inisiatif edukasi yang berkelanjutan dengan melibatkan

para remaja sebagai agen perubahan di komunitas mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program edukasi ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan sikap remaja terhadap bahaya judi online. Program ini menjadi model yang dapat diimplementasikan pada komunitas remaja lainnya sebagai upaya pencegahan perilaku berisiko serta penguatan kesehatan mental dan sosial di kalangan remaja.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi interaktif berbasis komunitas efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap bahaya judi online (Derevensky & Gilbeau, 2015). Studi sebelumnya menekankan bahwa remaja lebih responsif terhadap metode partisipatif, terutama diskusi kelompok dan simulasi yang melibatkan mereka secara langsung (Turner et al., 2008). Program ini berhasil meningkatkan pemahaman remaja mengenai risiko finansial, sosial, dan psikologis dari judi online, sesuai dengan tujuan utama edukasi kesehatan dalam keperawatan komunitas (Calado & Griffiths, 2016).

Peningkatan pengetahuan dan kesadaran remaja tentang bahaya judi online sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis komunitas lebih efektif dalam mendorong perubahan perilaku pada kelompok rentan, termasuk remaja (King & Delfabbro, 2016). Sebelum program edukasi ini, banyak remaja yang memiliki pemahaman terbatas tentang dampak negatif judi online, terutama dalam aspek kesehatan mental dan sosial mereka, yang mencerminkan temuan bahwa kurangnya informasi dapat meningkatkan risiko kecanduan (Myrseth et al., 2010). Dengan edukasi yang terstruktur, program ini membantu remaja memahami risiko

tersebut secara lebih mendalam, yang penting dalam membangun kesadaran kritis terhadap perilaku berisiko (Abbott et al., 2018).

Perubahan sikap terhadap judi online setelah intervensi juga menunjukkan bahwa metode edukasi interaktif mampu mengubah cara pandang remaja terhadap perilaku berisiko (Gupta & Derevensky, 2000). Studi menunjukkan bahwa perubahan sikap adalah langkah awal penting dalam mengurangi niat atau kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam perilaku berisiko (Lesieur & Blume, 1991). Survei pasca-program mengungkapkan adanya penurunan signifikan dalam toleransi remaja terhadap judi online, menunjukkan bahwa mereka kini lebih memahami dampak jangka panjang yang merugikan dari aktivitas tersebut (Messerlian et al., 2004).

Program ini juga mendorong para remaja untuk berbagi informasi dengan teman-teman mereka, menunjukkan potensi keberlanjutan dampak positif program ini melalui "peer education" atau pendidikan sebaya (Felsher et al., 2003). Pendidikan sebaya telah terbukti efektif dalam memfasilitasi perubahan perilaku di komunitas, karena remaja cenderung lebih mudah dipengaruhi oleh teman sebaya dengan pengalaman serupa (Romer & Hennessy, 2007). Dengan melibatkan remaja sebagai agen perubahan di komunitas mereka, program ini memperluas jangkauan edukasi dan mendorong keberlanjutan dalam pencegahan judi online (Kristiansen & Jensen, 2014).

Pentingnya melibatkan tenaga kesehatan berlatang belakang keperawatan komunitas juga konsisten dengan konsep pelayanan kesehatan berbasis masyarakat, di mana perawat berperan sebagai fasilitator dan edukator (Miller & Thomas, 2018). Perawat

komunitas berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat dipercaya, memungkinkan remaja terbuka dan terlibat dalam diskusi tentang topik-topik sensitif seperti judi online (Volberg & Williams, 2014). Melalui peran ini, perawat berkontribusi pada peningkatan kesehatan mental dan sosial remaja, selaras dengan tujuan utama keperawatan komunitas (Abbott et al., 2018).

Keefektifan kegiatan ini juga didukung oleh penggunaan metode role-playing dan studi kasus yang memungkinkan peserta mempraktikkan teknik coping secara langsung (Myrseth et al., 2010). Penelitian menunjukkan bahwa metode experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman membantu remaja menginternalisasi keterampilan baru, sehingga mereka lebih siap menghadapi situasi nyata terkait godaan judi online (Kumar & Derevensky, 2015). Keterampilan coping ini penting dalam mencegah keterlibatan dalam perilaku adiktif, termasuk judi online (Hollander & Davidson, 2017).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa program edukasi tentang bahaya judi online dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan mengubah sikap remaja terhadap perilaku berisiko tersebut (Calado & Griffiths, 2016). Program ini menjadi contoh efektif implementasi keperawatan komunitas yang berfokus pada pencegahan untuk meningkatkan kesehatan mental dan sosial remaja. Lebih jauh, hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat direplikasi di komunitas lain untuk memerangi bahaya judi online di kalangan remaja secara lebih luas (Shen & Yi, 2018).

Kesimpulan dan Rekomendasi

Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan sikap remaja terhadap bahaya judi online. Melalui pendekatan edukasi interaktif yang melibatkan diskusi kelompok, role-playing, dan studi kasus, remaja mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai risiko finansial, sosial, dan psikologis dari judi online. Hasil menunjukkan adanya perubahan sikap yang signifikan di kalangan remaja, dengan meningkatnya kesadaran akan dampak negatif judi online serta kemampuan untuk menghindari situasi berisiko. Program ini juga membuka peluang bagi para peserta untuk berperan sebagai pendidik sebaya, memperluas dampak edukasi dan mendorong keberlanjutan dalam pencegahan judi online di komunitas mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi yang berarti dalam pencegahan perilaku adiktif di kalangan remaja dan mendukung kesehatan mental serta sosial mereka.

Disarankan agar kegiatan edukasi bahaya judi online bagi remaja dilaksanakan secara rutin dan mencakup berbagai platform, termasuk media sosial dan sekolah, agar lebih mudah dijangkau. Pelibatan lebih lanjut dari perawat komunitas dan lembaga terkait sangat penting agar program ini dapat diintegrasikan ke dalam program kesehatan masyarakat yang lebih luas. Selain itu, pelatihan lanjutan untuk pendidik sebaya dapat dilakukan guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memberikan edukasi di komunitas. Diharapkan, pendekatan ini dapat direplikasi di wilayah lain dengan menyesuaikan kebutuhan spesifik komunitas setempat sehingga dampak preventifnya semakin luas.

Daftar Pustaka

Abbott, M. W., Romild, U., & Volberg, R. A. (2018).

The prevalence, incidence, and gender and age-specific incidence of problem gambling: Results of the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). *Addiction*, 113(4), 699–707. <https://doi.org/10.1111/add.14083>

Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592–613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>

Derevensky, J. L., & Gilbeau, L. (2015). Adolescent gambling: Twenty-five years of research. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 4–12. <https://doi.org/10.1097/CXA.0000000000000014>

Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2000). Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of methods and problem severity. *Journal of Gambling Studies*, 16, 227–251. <https://doi.org/10.1023/A:1009482000071>

Felsher, J. R., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2003). Parental influences and social modelling of youth lottery participation. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 13(4), 361–377. <https://doi.org/10.1002/casp.740>

Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16, 315–342. <https://doi.org/10.1023/A:1009482014222>

Hollander, M., & Davidson, S. (2017). Identifying and preventing problematic gambling behaviors among youth: A review. *Youth and Society*, 49(1), 87–105. <https://doi.org/10.1177/0044118X15593043>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Adolescents' perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities: A qualitative study. *Addictive Behaviors*, 54, 41–47. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.007>

Kristiansen, S., & Jensen, S. M. (2014). Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 30(3), 503–

519. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9371-2>
- Kumar, A., & Derevensky, J. (2015). A practical approach to treating adolescent problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, (29), 1-11. <https://doi.org/10.4309/jgi.2015.29.3>
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188. <https://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>
- Messerlian, C., Byrne, A. M., & Derevensky, J. L. (2004). Gambling, youth and the internet: Should we be concerned? *Canadian Child and Adolescent Psychiatry Review*, 13(1), 3-6.
- Miller, H. E., & Thomas, S. L. (2018). The “walk of shame”: A qualitative study of the influences of negative stereotyping of problem gambling on gambling attitudes and behaviours. *International Gambling Studies*, 18(3), 394-408. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1480645>
- Myrseth, H., Brunborg, G. S., & Eidem, M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non-pathological gamblers with preferences for chance or skill games. *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 561-569. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9180-6>
- Romer, D., & Hennessy, M. (2007). A biosocial-affect model of adolescent sensation seeking: The role of affect evaluation and peer-group influence in adolescent drug use. *Prevention Science*, 8(2), 89-101. <https://doi.org/10.1007/s11121-007-0064-7>
- Shen, Y., & Yi, S. (2018). Impulsivity, sensation seeking, and problem gambling behaviors in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 62(5), 567-573. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2017.11.297>
- Turner, N. E., Macdonald, J., Bartoshuk, L. M., & Zangeneh, M. (2008). Adolescent gambling behaviour, attitudes, and gambling problems. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(3), 223-235. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9117-1>
- Vitaro, F., Wanner, B., Brendgen, M., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: Relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398-401. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.4.398>
- Volberg, R. A., & Williams, R. J. (2014). Developing a brief problem gambling screen using clinically validated samples of at-risk, problem, and pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 337-352. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9360-5>
- Winters, K. C., & Anderson, N. (2000). Gambling involvement and drug use among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 16, 175-198. <https://doi.org/10.1023/A:1009439216409>