HJK HOLISTIK JURNAL KESEHATAN
ISSN 1978-3337 (Print)
ISSN 2620-7478 (Online)
DOI: 10.33024

Nomor: 79/E/KPT/2023

INFORMASI ARTIKEL
Received: October, 21, 2025
Revised: February, 03, 2026
Available online: February, 04, 2026
at: https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/hjk

Skrining dan edukasi *gadget addictive* (SEGA) meningkatkan pengetahuan pencegahan adiksi *gadget* pada remaja

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

Abstract

Background: Adolescence is the transition period from childhood to adulthood, spanning the ages of 10 to 19. A 2022 APJII survey found that adolescents constitute the largest group of gadget users. Excessive gadget use leads to gadget addiction, which can lead to eye damage, obesity, aggressive behavior, impaired social interaction, and even mental illness. Given the magnitude of these impacts, various preventative measures are needed, one of which is through screening and education for adolescents.
Purpose: To analyze the Screening and Education for Gadget Addiction (SEGA) program to increase knowledge about gadget addiction prevention among adolescents.
Method: A pre-experimental study, with a single pretest and posttest group, without a control group. The study population was adolescents living in Plaju Darat Village, Palembang. The sampling technique used purposive sampling, with inclusion criteria being adolescents who were cooperative and willing to participate in SEGA. Exclusion criteria were adolescents with illness. The sample size for this study was 172 participants.
Results: Screening for gadget addiction revealed a small percentage of adolescents, with 37% having mild addiction and 63% having no addiction. Participants' knowledge before SEGA increased from an average of 52 to 81 after the SEGA intervention. A Wilcoxon statistical test showed a difference in knowledge about gadget addiction prevention before and after SEGA with a p-value of 0.001.
Conclusion: There was a significant difference between adolescents' knowledge levels regarding gadget addiction prevention before and after the intervention.

Keywords: Education; *Gadget* Addiction; Knowledge; Screening; Teenagers.

Pendahuluan: Remaja merupakan masa peralihan dari usia anak menuju dewasa, dimulai dari usia 10 sampai dengan 19 tahun. Survei APJII tahun 2022, mendapatkan bahwa remaja adalah kelompok pengguna *gadget* terbesar. Penggunaan *gadget* berlebihan menyebabkan adiksi *gadget* yang dapat berdampak pada kerusakan mata, obesitas, prilaku agresif, gangguan interasi sosial bahkan menyebabkan gangguan jiwa. Besarnya dampak tersebut, maka perlu berbagai upaya untuk mencegahnya, salah satunya adalah melalui skrining dan edukasi pada remaja.
Tujuan: Untuk menganalisis skrining dan edukasi *gadget addictive* (SEGA) meningkatkan pengetahuan pencegahan adiksi *gadget* pada remaja.
Metode: Penelitian *pre experiment one group pretest* dan *postest without control group*. Populasi penelitian adalah remaja yang berdomisili di Kelurahan Plaju Darat Palembang. Teknik pengambilan sampel melalui *purposive sampling* dengan kriteria inkulsi remaja, kooperatif, dan bersedia mengikuti SEGA, sedangkan kriteria eksklusi adalah remaja dalam kondisi sakit. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 172 partisipan.
Hasil: Skrining adiksi *gadget* didapatkan sebagian kecil yaitu 37% remaja dengan tingkat adiksi ketergantungan ringan dan 63% remaja tidak mengalami adiksi *gadget*. Pengetahuan partisipan sebelum SEGA dengan rata-rata

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740

52 meningkat menjadi 81 setelah intervensi SEGA. Uji statistik Wilcoxon menunjukkan perbedaan pengetahuan pencegahan adiksi *gadget* sebelum dan sesudah SEGA dengan p-*value* 0.001.
Simpulan: Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan remaja mengenai pencegahan adiksi *gadget* sebelum dan sesudah intervensi.

Kata Kunci: Adiksi *Gadget*; Edukasi; Pengetahuan; Remaja; Skrining.

PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa peralihan dari usia anak menuju dewasa dengan rentang usia 10-19 tahun. Fase ini ditandai dengan perubahan fisik, psikologis dan sosial pada remaja (Purnomo, 2024). Remaja dikelompokkan menjadi tiga tahapan yaitu, remaja awal (10-13 tahun), remaja tengah (14-16 tahun), dan remaja akhir (17-19 tahun) (Priyanti & Syalfina, 2017).

Berdasarkan data, dari 278 juta jiwa penduduk Indonesia, 16% atau 44 juta jiwa adalah remaja berusia 10-19 tahun. Dari data tersebut, Indonesia diprediksi akan mendapat puncak bonus demografi pada tahun 2035. Jumlah usia angkatan kerja (15-64 tahun) pada 2020-2030 akan mencapai 70%, sedangkan sisanya, 30% adalah penduduk yang tidak produktif (di bawah 15 tahun dan di atas 65 tahun) (Badan Pusat Statistik, 2023). Jika pembinaan terhadap remaja atau penduduk umur produktif tidak segera dilakukan, dapat dipastikan Indonesia tidak bisa melahirkan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas (Effendi, 2018).

Masa remaja memiliki karakteristik yang khas seperti rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk melakukan tantangan dan berani mengambil resiko yang akhirnya banyak remaja yang terjerumus dalam hal negatif. Remaja yang baru memasuki pubertas banyak mengalami gejolak emosi, menarik diri dari keluarga, dan berisiko terjadi masalah di rumah, sekolah, atau di lingkungan sosialnya. Banyak remaja yang menghadapi masalah sosial, seperti narkoba, tawuran, seks bebas, pencurian, judi online, dan penggunaan *gadget* (Shidiq & Raharjo, 2018).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil dan praktis yang dirancang untuk mempermudah aktivitas tertentu atau memberikan fungsi khusus, seperti komunikasi, hiburan, atau pekerjaan sehari-hari. Contoh *gadget* meliputi smartphone, tablet, laptop, dan perangkat wearable. *Gadget* memiliki pengaruh positif dalam memfasilitasi komunikasi dan akses informasi, tetapi juga dapat berpengaruh negatif juga pada remaja (Herdianto & Syahidin, 2020).

Penggunaan *gadget* mengalami peningkatan setiap tahun (Anggraeni, 2019). Survei yang di lakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa pada tahun 2022 jumlah pengguna *gadget* di kawasan Asia mencapai angka 2.93 miliar (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Angka ini menunjukkan pengguna *gadget* di Asia mencapai 67.4% dari total populasi sebanyak 4.35 miliar jiwa. Menurut APJII Indonesia berada di urutan ke-20 dengan angka pengguna mencapai 76.3% pengguna *gadget* di tingkat Asia. Pada tahun 2024 pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 79.5%, di beberapa pulau di Indonesia pengguna *gadget* terbesar diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama dengan persentase 43.92%. Pulau Sumatra berada di peringkat kedua dengan persentase 16.63%, usia 13-18 tahun di kategorikan sebagai pengguna *gadget* terbanyak dibandingkan kelompok usia 19 sampai dengan 54 tahun (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024).

Kelompok agregat remaja, saat ini mendominasi penggunaan *gadget* sehingga mereka rentan kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* dengan durasi yang berlebihan dapat menimbulkan gaddet addictive (adiksi *gadget*) yang berdampak pada perkembangan fisik, psikologi, dan sosial. Dampak negatif secara fisik dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur (Ana & Oktaviarini, 2022). Dampak secara psikologi menyebabkan agresif, gangguan kesehatan jiwa, menurunkan konsentrasi belajar, membuat remaja menjadi malas. Dampak sosial menyebabkan kurang sosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa dan memengaruhi perilaku anak (Rozalia, 2017). Besarnya dampak tersebut bisa menyebabkan kegawatan adiksi *gadget*, maka di perlukan peran perawat salah stau peran perawat dalam hal ini adalah mengidentifikasi, mengedukasi dan melakukan upaya pencegahan yang dapat dilakukan melalui skrining dan edukasi melalui peran edukator perawat (Nies & McEwen, 2019).

Peran tersebut akan menjadi variabel penelitian ini yang meliputi skrining adiksi *gadget*, edukasi

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740

pencegahan adiksi *gadget* pada remaja. Pendidikan kesehatan merupakan proses untuk membantu seseorang, agar dapat mengambil keputusan berdasarkan pengetahuan dan sikap yang baik tentang bahaya penggunaan *gadget* (Pakpahan, Siregar, Susilawaty, Tasnim, Mustar, Ramdany, Manurung, Sianturi, Tompunu, Sitanggang, & Maisyarah, 2021). Rata-rata pengetahuan siswa tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata sebelum diberikan pendidikan kesehatan adalah 13.64, sedangkan rata-rata setelah diberikan diberikan pendidikan kesehatan adalah 16.31 hasil uji statistik ($p<0.05$). yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan (Kharin, Febriana, & Setyowati, 2025).

Pendidikan kesehatan dapat di lakukan dengan banyak pilihan media, salah satunya yaitu dengan media video animasi. Video animasi adalah media pembelajaran secara audio visual yang menyajikan informasi dan dirancang sesuai dengan pola tertentu dengan keunggulan lebih mudah di ingat, menggambarkan ilustrasi karakter yang unik, efektif, efesien, fleksibel dan mudah dilihat setiap saat dan memanfaatkan gatget sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang positif (Rachmawati, 2019). Pendidikan kesehatan menggunakan media video, efektif terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang dampak penggunaan *gadget* (Ponidjan, Jocom, Sarimin, Pasambo, & Ransun, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan pra-eksperimen dengan model *one group pretest* dan *posttest without control group*. Rancangan ini digunakan untuk menilai perubahan tingkat pengetahuan pencegahan adiksi gadget pada remaja sebelum dan sesudah diberikan intervensi Skrining Edukasi *Gadget Addictive* (SEGA) tanpa melibatkan kelompok kontrol.

Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja yang berdomisili di Kelurahan Plaju Darat, Palembang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi remaja yang berdomisili di tempat penelitian, bersikap kooperatif, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan SEGA. Sementara itu, kriteria eksklusi adalah remaja yang berada dalam kondisi sakit pada saat pelaksanaan penelitian, sehingga tidak memungkinkan untuk mengikuti intervensi secara optimal.

Jumlah sampel yang memenuhi kriteria inklusi dan tidak termasuk dalam kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah 172 partisipan. Seluruh partisipan mengikuti proses pengukuran awal (*pretest*), pelaksanaan intervensi SEGA, serta pengukuran akhir (*posttest*) sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Variabel adiksi *gadget* didefinisikan sebagai kondisi ketergantungan remaja terhadap penggunaan *gadget* secara berlebihan yang dapat memengaruhi aspek fisik, psikologis, dan sosial. Adiksi *gadget* diukur menggunakan kuesioner yang mencerminkan perilaku penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator adiksi *gadget* meliputi durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan, kesulitan dalam mengontrol penggunaan *gadget*, serta adanya ketergantungan emosional yang ditandai dengan perasaan gelisah atau tidak nyaman ketika tidak menggunakan *gadget*. Tingkat adiksi *gadget* dikategorikan menjadi tidak ketergantungan dan ketergantungan ringan, sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Analisa data menggunakan uji alternatif Wilcoxon.

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740

HASIL

Tabel Distribusi Demografi Karakteristik Partisipan (N=172)

Variabel	Hasil	P-value
Umur (Mean±SD)(Rentang)(Tahun)	(14.6±1.64)(12-17)	
Jenis Kelamin (n/%)		
Laki-laki	102/59	
Perempuan	70/41	
Adiksi *Gadget* (n/%)		
Tidak Ketergantungan	109/63	
Ketergantungan ringan	63/37	
Pengetahuan Pencegahan Adiksi *Gadget* (Mean±SD)(Min-Maks)		0.001
Pre-test	(52.21±11.10)(40-85)	
Post-test	(81.0±9.28)(62-100)	

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata usia partisipan adalah 14.6 tahun dengan rentang 12-17 tahun. Mayoritas jenis kelamin partisipan adalah laki-laki dengan jumlah 102 (59%). Dalam adiksi *gadget,* mayoritas partisipan tidak ketergantungan dengan jumlah 109 (63%). Pengetahuan partisipan tentang adiksi *gadget* menunjukkan bahwa rata-rata partisipan sebelum SEGA adalah 52.21, setelah dilakukan SEGA mengalami peningkatan dengan rata-rata 81.0. Hasil uji statistik wilcoxson pada variabel pengetahuan pencegahan adiksi *gadget* pada partisipan sebelum dan sesudah SEGA didapatkan *p-value* = 0.001 (< 0.05), artinya terdapat perbedaan yang signifikan pengetahuan remaja tentang pencegahan kegawatan adiksi *gadget* pada remaja sebelum dan sesudah intervensi SEGA.

PEMBAHASAN

Adiksi *gadget* merupakan kondisi seseorang atau komunitas yang sangat tertarik dan bahkan kecanduan menggunakan *gadget* atau perangkat teknologi modern, seperti *smartphone,* tablet, dan laptop. Fenomena ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat dan meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan *gadget* dapat memengaruhi kesehatan mental dan sosial remaja.

Remaja merupakan kelompok penduduk pada rentang usia 10-19 tahun. Pada penelitian ini kategori usia remaja yang menjadi partisipan rata-rata pada usia 15 tahun. Kelompok remaja merupakan agregat dalam komunitas dengan penggunaan *gadget* terbanyak. Pada tahun 2024, pengguna *gadget* terbesar diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama dengan persentase 43.92%. Pulau Sumatera berada di peringkat kedua dengan persentase 16.63%, usia 13-18 tahun dikategorikan sebagai pengguna *gadget* terbanyak dibandingkan kelompok usia 19-54 tahun (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Berbagai upaya sebaiknya dilakukan untuk mencegah adiksi *gadget* pada kelompok remaja tersebut, salah satu upaya yang diterapkan adalah melakukan deteksi atau skrining adiksi *gadget* dan edukasi pencegahan adiksi *gadget* dengan media video edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ompi, Sompie, & Sugiarso, 2020).

Intervensi skrining dilakukkan sebelum edukasi dengan tujuan untuk mengkategorikan atau mengelompokkan tingkat adiksi *gadget* remaja. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang menyatakan, bahwa edukasi saja tidak cukup tetapi perlu intervensi pencegahan yang efektif harus kompleks dan berfokus pada kecanduan internet dan bentuk-bentuk perilaku berisiko lainnya, sehingga sebelum edukasi perlu diketahui terlebih dahulu tingkat adiksi partisipan (Vondrackova & Gabrhelik, 2016). Hasil skrining menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan pada

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740

penelitian ini pada kategori tidak ketergantungan yaitu 63% dari partisipan, sedangkan 37% partisipan lainnya termasuk pada kategori ketergantungan ringan. Partisipan dengan ketergantungan ringan menunjukkan beberapa gejala, seperti menggunakan waktu luang untuk *gadget*, merasa gelisah dan cemas namun tidak sampai mengganggu aktivitas sehari-harinya.

Intervensi SEGA dapat meningkatkan pengetahuan pencegahan adiksi *gadget* oleh remaja. Melalui pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan media video edukasi, terbukti pada hasil penelitian meningkatkan pengetahauan pencegahan adiksi *gadget* secara signifikan. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan kesehatan bahwa media edukasi seperti video dapat memengaruhi keberhasilan pendidikan kesehatan. Peranan audio dan narasi pada video memudahkan pendengar memahami informasi yang disampaikan. Media audio visual dalam pembelajaran dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada remaja karena media video disajukan dalam bentuk animasi, gambar dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai remaja karena peserta dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran Video (Pebriani, 2017; Setiadi, Maryati, & Mubharokh, 2024).

SIMPULAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan remaja mengenai pencegahan adiksi *gadget* sebelum dan sesudah intervensi. Hasil analisis statistik menunjukkan *p value* sebesar 0.001, menandakan bahwa intervensi SEGA berpengaruh secara bermakna terhadap peningkatan pengetahuan remaja dalam upaya pencegahan adiksi *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

Ana, R. F. R., & Oktaviarini, N. (2022). Sosialisasi dan Pendampingan Dampak Penggunaan *Gadget* pada Masyarakat di Desa Boyolangu. *Kanigara, 2*(2), 382–388.

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, *6*(2), 64–68.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). APJII di Indonesia Digital Outloook 2022. Diakses dari: https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outloook-2022_857

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Diakses dari: https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang

Badan Pusat Statistik. (2023). Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2023. Diakses dari: www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin--2023.html?year=2023

Effendi, Z. (2018). Begini Cara Risma Cegah Kenakalan Remaja di Sekolah. Diakses dari: https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3868490/begini-cara-risma-cegah-kenakalan-remaja-di-sekolah

Herdianto, R., & Syahidin, D. (2020). Gadget & adolescent: Its effect depiction on the daily life. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, *4*(2), 40–51.

Kharin, A., Febriana, B., & Setyowati, W. E. (2025). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, *3*(1), 237-242.

Nies, M. A., & McEwen, M. (2019). *Keperawatan Kesehatan Komunitas dan Keluarga (6th ed.).* Singapore: Elsevier Singapore Pte Ltd.

Ompi, C. P., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarso, B. A. (2020). Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, *9*(2), 127–136.

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740

Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, T., Mustar, M., Ramdany, R., Manurung, E. I., Sianturi, E., Tompunu, M. R. G., Sitanggang, Y. F., & Maisyarah, M. (2021). *Promosi Kesehatan & Perilaku Kesehatan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *5*(1), 11–21.

Ponidjan, T. S., Jocom, N. O., Sarimin, D. S., Pasambo, Y., & Ransun, D. (2024). Penggunaan Video Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Dampak Penggunaan *Gadget*. *Garuda: Garba Rujukan Digital, 12*(1), 60–68.

Priyanti, S., & Syalfina, A. D. (2017). *Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Dan Keluarga Berencana*. Surakarta: CV Kekata Group.

Purnomo, H. (2024). *Bunga rampai Psikologi Remaja dan Permasalahanya*. Jawa Tengah: PT. Media Pustaka Indo.

Rachmawati, W. C. (2019). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Malang: Wineka Media.

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, *5*(2), 722–731.

Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Islamic Education Journal, 7*(1), 1-11.

Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter Di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 176-187.

Vondrackova, P., & Gabrhelik, R. (2016). Prevention of Internet addiction: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, *5*(4), 568–579.

Yudi Abdul Majid*, Selvy Apriani

Universitas Muhammadiyah Ahmad Dahlan Palembang
Korespondensi Penulis: Yudi Abdul Majid. *Email: yudi.majid.33@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v19i11.1740