

Edukasi Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda melalui Seminar Pendidikan di SMA-IT Darussalam Pipitan Kec. Walantaka Kota Serang

Elenita Drihestyawati¹, Wahyudi², Ridwan³, Elda Hijrotunnisa⁴, Kurnia Rahayu⁵

¹⁻⁵Universitas Primagraha, Serang

Corresponding Author: Elenita Drihestyawati, Email:  drihestyawati@gmail.com

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi generasi muda, namun di sisi lain juga meningkatkan risiko penyalahgunaan teknologi, seperti kecanduan game online dan paparan konten pornografi. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan psikologis, karakter, perilaku sosial, serta prestasi belajar remaja sehingga diperlukan upaya preventif melalui kegiatan edukasi. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan Seminar Pendidikan bertema "*Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda*" sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 22 Universitas Primagraha di Kelurahan Pipitan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan edukatif melalui metode ceramah dan tanya jawab dengan melibatkan sekitar 30 pemuda sebagai peserta. Materi seminar disampaikan oleh praktisi parenting, Elenita Drihestyawati, M.Pd., yang membahas dampak negatif kecanduan game online, bahaya paparan pornografi, serta pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara sehat dan bertanggung jawab. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti seminar dengan antusias, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan ini memberikan tambahan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran peserta mengenai pentingnya mengendalikan penggunaan game online, menghindari paparan konten pornografi, serta memanfaatkan teknologi digital secara bijaksana. Kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah, dan masyarakat dalam mendukung upaya pembentukan karakter generasi muda melalui edukasi preventif berbasis literasi digital.

Kata Kunci
Keywords

game online, pornografi, literasi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan internet, telepon pintar, dan berbagai platform digital memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses sumber belajar, berkomunikasi, serta mengembangkan kompetensi akademik maupun nonakademik. Kemajuan tersebut menjadi salah satu faktor pendukung terwujudnya pembelajaran yang

lebih efektif dan fleksibel. Namun demikian, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan berbagai tantangan baru, khususnya bagi remaja yang merupakan kelompok usia dengan tingkat penggunaan internet paling tinggi (Novianty et al., 2019). Penggunaan teknologi yang tidak disertai dengan kemampuan literasi digital dan pengawasan yang memadai berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kecanduan game online dan paparan konten pornografi.

Game online merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami perkembangan sangat pesat seiring meningkatnya akses internet di Indonesia (Indi Halimatu Sa'diyah, 2022). Permainan berbasis jaringan internet menawarkan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan berkompetisi dengan pengguna lain tanpa batas wilayah. Pada sisi positif, game online dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan, sarana mengembangkan kemampuan berpikir strategis, serta meningkatkan kerja sama tim (Firdaus & Thamrin, 2023). Namun, penggunaan yang tidak terkendali dapat berkembang menjadi perilaku adiktif yang berdampak pada penurunan prestasi belajar, gangguan konsentrasi, menurunnya kualitas tidur, berkurangnya interaksi sosial, hingga munculnya masalah psikologis pada remaja (Smpn & Gasan, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengendalian penggunaan game online perlu menjadi perhatian bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Selain kecanduan game online, tantangan lain yang dihadapi generasi muda adalah semakin mudahnya akses terhadap konten pornografi melalui berbagai media digital (Komariah et al., 2021). Kemudahan akses internet menyebabkan remaja dapat memperoleh berbagai informasi tanpa adanya pembatasan yang memadai. Paparan pornografi pada usia remaja dapat memengaruhi perkembangan moral, psikologis, perilaku sosial, serta pembentukan karakter karena masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu dan pencarian identitas diri (Ayunanda et al., 2025). Penelitian (Yoga Saputra(1), Suryani(2) & (1), 2020) menunjukkan bahwa paparan pornografi tidak hanya berdampak terhadap aspek moral, tetapi juga dapat memengaruhi motivasi belajar dan konsentrasi peserta didik. Penelitian yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa konsumsi konten pornografi pada generasi muda berhubungan dengan meningkatnya perilaku seksual berisiko serta perubahan cara pandang terhadap relasi sosial dan seksualitas. Oleh karena itu, upaya pencegahan melalui pendidikan dan literasi digital menjadi sangat penting untuk dilakukan sejak usia sekolah.

Berbagai penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada identifikasi dampak kecanduan game online maupun paparan pornografi terhadap aspek psikologis, sosial, dan akademik remaja. Penelitian lain lebih banyak mengkaji perilaku konsumsi pornografi dari perspektif kesehatan, psikologi, maupun sosiologi. Meskipun demikian, kajian yang membahas implementasi kegiatan edukasi melalui seminar sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat di lingkungan sekolah, khususnya yang mengintegrasikan edukasi mengenai bahaya game online dan pornografi dalam satu kegiatan, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada analisis dampak, sedangkan penelitian mengenai strategi preventif melalui pemberdayaan peserta didik di lingkungan sekolah masih memerlukan penguatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 22 Universitas Primagraha di SMA-IT Darussalam Pipitan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, ditemukan bahwa sebagian peserta didik belum pernah memperoleh edukasi secara komprehensif mengenai penggunaan teknologi digital yang sehat, khususnya terkait risiko kecanduan game online dan paparan pornografi. Selain itu, masih terbatasnya pengawasan orang tua serta minimnya literasi digital menyebabkan peserta didik rentan terhadap penyalahgunaan teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan kegiatan edukatif yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun kesadaran peserta didik untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Seminar Pendidikan bertema "Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda" diselenggarakan sebagai salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kebaruan (*novelty*) kegiatan ini terletak pada pendekatan edukatif yang mengintegrasikan dua isu utama, yaitu kecanduan game online dan paparan pornografi, dalam satu program seminar berbasis sekolah dengan melibatkan mahasiswa, pihak sekolah, pemerintah kelurahan, serta narasumber yang kompeten. Pendekatan kolaboratif ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi, sekolah, keluarga, dan pemerintah dalam membangun karakter generasi muda di era digital.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta didik mengenai dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan dan paparan pornografi, serta memberikan pemahaman mengenai strategi pencegahan melalui penguatan karakter, peningkatan literasi digital, pengendalian penggunaan teknologi, dan optimalisasi peran keluarga maupun sekolah. Hasil kegiatan ini diharapkan

dapat menjadi salah satu alternatif model edukasi preventif yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah sebagai upaya membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan mampu memanfaatkan teknologi digital secara sehat, aman, dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Kelompok 22 Universitas Primagraha di SMA-IT Darussalam Pipitan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Sasaran kegiatan adalah peserta didik SMA-IT Darussalam Pipitan yang mengikuti Seminar Pendidikan bertema "*Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda*" pada tanggal 21 Juli 2026. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukatif melalui **ceramah** dan **tanya jawab**, karena dinilai efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta mengenai penggunaan teknologi digital secara sehat dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan observasi dan koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta serta menentukan waktu dan teknis pelaksanaan seminar. Selanjutnya, narasumber menyampaikan materi mengenai dampak negatif kecanduan game online, bahaya paparan pornografi bagi perkembangan remaja, serta pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara bijaksana. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap kehadiran, antusiasme, dan keaktifan peserta selama mengikuti seminar serta sesi diskusi. Dokumentasi kegiatan juga digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan program. Meskipun evaluasi belum menggunakan instrumen kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mengikuti kegiatan dengan baik dan memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menghindari kecanduan game online serta paparan pornografi dalam kehidupan sehari-hari.

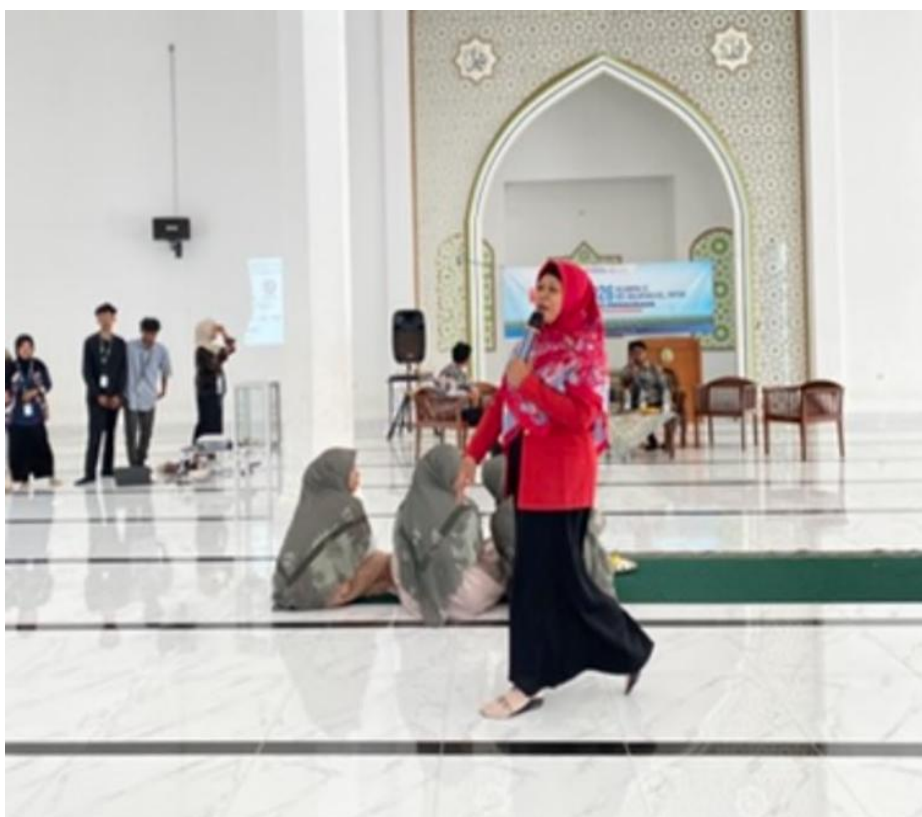
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Seminar Pendidikan bertema "*Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda*" dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2026 pukul 08.00-12.00 WIB di SMA-IT Darussalam Pipitan, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Kegiatan dihadiri oleh sekitar 40 orang siswa siswi SMA-IT Darussalam Kelurahan Pipitan sebagai peserta seminar.

Acara turut dihadiri oleh Lurah Pipitan, Babinsa, Bhabinkamtibmas, Koordinator Kecamatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM), serta mahasiswa KKM Kelompok 22 Universitas Primagraha. Materi seminar disampaikan oleh **Elenita Drihestyawati, M.Pd.**, yang merupakan praktisi parenting, dengan fokus pada dampak negatif kecanduan game online dan paparan pornografi terhadap perkembangan remaja.

Pelaksanaan seminar berlangsung sesuai dengan susunan acara yang telah direncanakan. Materi disampaikan menggunakan metode ceramah yang dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Selama penyampaian materi, peserta mengikuti kegiatan dengan tertib dan menunjukkan perhatian yang baik. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai cara mengendalikan penggunaan game online, upaya menghindari paparan konten negatif di internet, serta peran keluarga dalam mendampingi remaja di era digital.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh narasumber

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, seminar memberikan tambahan pengetahuan kepada peserta mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Melalui sesi diskusi, peserta memperoleh pemahaman mengenai dampak penggunaan game online secara berlebihan, risiko paparan pornografi terhadap perkembangan psikologis dan

sosial, serta langkah-langkah preventif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



2. Pembahasan

Pelaksanaan seminar dengan tema *Pornografi dan Dampaknya* dilaksanakan di Masjid Al-Farooq. Kegiatan ini memberikan ruang bagi peserta untuk memperoleh informasi yang benar mengenai penggunaan teknologi sekaligus berdiskusi mengenai berbagai persoalan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode ceramah yang dipadukan dengan sesi tanya jawab mampu menciptakan komunikasi dua arah sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

Dari perspektif pendidikan, seminar merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kesadaran peserta melalui proses komunikasi edukatif (Wonosari, 2023). Menurut teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura, individu memperoleh pengetahuan dan membentuk perilaku melalui proses mengamati, mendengarkan, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Pane et al., 2026). Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya menerima materi dari narasumber, tetapi juga memperoleh penguatan melalui diskusi, contoh kasus, dan pengalaman yang disampaikan selama seminar. Proses tersebut membantu peserta memahami konsekuensi dari penggunaan teknologi yang tidak terkendali serta mendorong munculnya kesadaran untuk menerapkan perilaku digital yang lebih bertanggung jawab.

Materi mengenai kecanduan game online memperoleh perhatian besar dari peserta karena sebagian besar remaja telah menjadikan permainan digital sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Meskipun game online memiliki manfaat sebagai sarana hiburan, media interaksi sosial, dan pengembangan kemampuan berpikir strategis, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif (Ramadhoni & Kholidin, 2025). Kecanduan game online dapat menyebabkan penurunan kontrol diri, gangguan konsentrasi, menurunnya motivasi belajar, serta berkurangnya interaksi sosial. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan game online secara tidak terkontrol berpengaruh terhadap perilaku generasi muda dalam menghadapi tantangan Society 5.0 (Hazizah & Handayani, 2022). Oleh karena itu, penyampaian materi mengenai pengendalian durasi bermain game dan pentingnya manajemen waktu menjadi salah satu bagian penting dalam seminar ini.

Selain membahas game online, seminar juga memberikan edukasi mengenai bahaya paparan pornografi pada remaja. Masa remaja merupakan periode perkembangan yang ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu, termasuk terhadap isu-isu yang berkaitan dengan seksualitas (Ayunanda et al., 2025). Apabila rasa ingin tahu tersebut tidak diimbangi dengan pendidikan yang benar dan pengawasan yang memadai, remaja berpotensi mengakses konten pornografi melalui berbagai media digital. Minimnya pendidikan seks dan pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor yang meningkatkan risiko paparan pornografi pada remaja. Sementara itu, paparan pornografi dapat memengaruhi perkembangan moral, konsentrasi belajar, serta perilaku peserta didik (Alifa, 2025). Temuan tersebut memperkuat pentingnya edukasi sejak dini sebagai langkah preventif untuk membentuk karakter remaja yang mampu menggunakan internet secara sehat dan bertanggung jawab.

Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki generasi muda. Pemahaman remaja terhadap pornografi dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan kemampuan mereka dalam menyaring informasi yang diperoleh melalui media digital (Rianto et al., 2021). Adanya hubungan antara paparan pornografi dengan munculnya perilaku seksual berisiko pada kalangan remaja dan mahasiswa. Dengan demikian, peningkatan literasi digital melalui kegiatan seminar menjadi salah satu strategi yang relevan dalam membangun kemampuan peserta untuk memilih, memilah, dan memanfaatkan informasi secara bijaksana.

Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kolaborasi berbagai pihak yang terlibat. Kehadiran

narasumber yang memiliki kompetensi sebagai praktisi parenting memberikan perspektif yang lebih aplikatif mengenai pentingnya komunikasi dalam keluarga sebagai benteng utama dalam mencegah kecanduan game online maupun paparan pornografi. Selain itu, dukungan dari Pemerintah Kelurahan Pipitan, Babinsa, Bhabinkamtibmas, Koordinator Kecamatan KKM, pihak sekolah, serta Universitas Primagraha menunjukkan bahwa pembentukan karakter generasi muda memerlukan sinergi antara keluarga, lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat. Kolaborasi tersebut sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang menempatkan lingkungan sosial sebagai faktor penting dalam membentuk perilaku peserta didik.

Meskipun kegiatan seminar menunjukkan respons yang positif, pelaksanaan program ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan peserta selama seminar dan sesi tanya jawab sehingga belum dapat mengukur peningkatan pengetahuan peserta secara kuantitatif. Selain itu, jumlah peserta yang mengikuti kegiatan masih terbatas pada sekitar 40 siswa siswi SMA-IT Darussalam Pipitan sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan pada kelompok masyarakat yang lebih luas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test* atau kuesioner sehingga efektivitas program dapat diukur secara lebih objektif. Kegiatan lanjutan juga dapat melibatkan orang tua dan guru sebagai mitra edukasi agar upaya pencegahan terhadap dampak negatif penggunaan teknologi digital dapat dilakukan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Seminar Pendidikan bertema "*Bahaya Game Online dan Pornografi bagi Generasi Muda*" memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa siswi SMA-IT Darussalam Kelurahan Pipitan mengenai pentingnya penggunaan teknologi digital secara sehat dan bertanggung jawab. Metode ceramah yang dipadukan dengan sesi tanya jawab mampu menciptakan interaksi yang baik antara narasumber dan peserta, yang ditunjukkan melalui tingginya antusiasme peserta dalam berdiskusi dan mengajukan pertanyaan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi preventif merupakan salah satu strategi yang efektif untuk memperkuat literasi digital serta membangun kesadaran generasi muda terhadap dampak negatif kecanduan game online dan paparan pornografi. Hasil kegiatan juga menegaskan pentingnya sinergi antara perguruan tinggi, pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter remaja di era digital. Meskipun pelaksanaan kegiatan

masih terbatas pada evaluasi deskriptif melalui observasi, program ini memberikan gambaran bahwa seminar pendidikan dapat menjadi alternatif kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang relevan untuk meningkatkan literasi digital dan mendorong perilaku positif dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta dan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terukur agar efektivitas program dapat dinilai secara lebih komprehensif.

REFERENCES

- Alifa, A. (2025). Dampak Paparan Pornografi Online terhadap Pembentukan Perilaku Seksual Remaja Di Indonesia : Tinjauan Naratif Literatur. *Al-Zayn :Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3, 7885–7893.
- Ayunanda, D., Pradja, A., Ratnasari, F., Sulistyaningrum, H., & Sari, D. N. (2025). Pengaruh Paparan Pornografi Terhadap Perilaku Seksual Berisiko Remaja di Indonesia Kajian : Literature Review. *Jurnal Bidang Ilmu Kesehatan*, 15(2).
- Firdaus, I. N., & Thamrin, M. (2023). DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER ANGKATAN TAHUN 2020. 07(01), 17–33. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>
- Hazizah, C. Y., & Handayani, A. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Generasi Muda. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2(6), 272–276. <https://doi.org/10.17977/um068v1i62022p272-276>
- Indi Halimatu Sa'diyah. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 3(1), 25–35.
- Komariah, M., Widiyanti, E., Keperawatan, F., Padjadjaran, U., & Sumedang, K. (2021). Gambaran akses cyber pornography pada remaja. 9(2), 251–262.
- Novianty, D. D., Sriati, A., & Yamin, A. (2019). GAMBARAN PENGGUNAAN DAN TINGKAT KECANDUAN INTERNET PADA SISWA-SISWI SMA X DI JATINANGOR Abstrak. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*, 5.
- Pane, M., Manurung, S. H., & Yus, A. (2026). Kajian Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran Tematik. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 15, 80–89.
- Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental , Interaksi Sosial , dan Prestasi Akademik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>
- Rianto, P., Sukmawati, A. I., Komunikasi, S. I., Indonesia, U. I., Studi, P., Komunikasi, I., & Yogyakarta, U. T. (2021). LITERASI DIGITAL PELAJAR DI YOGYAKARTA: DARI CONSUMING KE PROSUMING LITERACY. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1).
- Smpn, D. I., & Gasan, B. (2023). HUBUNGAN PERILAKU REMAJA MENGENAI

KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR DI SMPN 2
BATANG GASAN. 11, 143–151.

Wonosari, D. R. (2023). Efektivitas Seminar untuk Meningkatkan Pengetahuan
Tentang Kewaspadaan Kanker Nasofaring Bagi Tenaga Kesehatan di
Kabupaten Gunungkidul Effectiveness of Seminars on Improving
Knowledge on Nasopharyngeal Cancer. *Berkala Ilmiah Kedokteran Dan
Kesehatan Masyarakat*, 1(2), 71–77.
<https://doi.org/10.28885/bikkm.vol1.iss2.art2>

Yoga Saputra(1), Suryani(2), B. A., & (1), 2). (2020). HUBUNGAN PAPARAN
PORNOGRAFI MELALUI MEDIA SOSIAL INTERNET TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA Yoga. *Al-Tamimi Kesmas Jurnal Ilmu
Kesehatan Masyarakat (Journal*, 9.