



Edukasi Bahaya Narkoba dan Adiksi Game Serta Pemberian Intervensi Psikologis Bagi Remaja Rentan di SMP Negeri 2 Kendari

Edy Husnul Mujahid¹, I Putu Sudayasa², Nuraniar Bariq Kinayoh^{3*}, Pranita Aritrina⁴, Nina Indriyani Nasruddin⁵, Sri Susanty⁶, Mutiara Azzahra⁷, Annisa Hanaz Salaam⁸, Hasriwan⁹, Ramanatullah Jamal Sao-Sao¹⁰, Muh.Nurhayat¹¹

¹ Departemen Ilmu Kedokteran Jiwa, Fakultas Kedokteran, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; edy.husnul@uho.ac.id

² Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat-Kedokteran Komunitas, Fakultas Kedokteran, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; putusudayasa@uho.ac.id

^{3,4} Departemen Ilmu Biomedik, Fakultas Kedokteran, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; nuraniar.bariqkinayoh@uho.ac.id; pranita.aritrina@uho.ac.id

⁵ Departemen Ilmu Gizi, Fakultas Kedokteran, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; ninaindriyanin@gmail.com

⁶ Departemen Ilmu Keperawatan Gerontik, Fakultas Kedokteran, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; sri.susanty@uho.ac.id

^{7,8,9} Departemen Statistika, Fakultas MIPA, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; mutiara222@gmail.com, annisa@gmail.com, hasrawan12@gmail.com

^{10,11} Departemen Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia; Ramanatullahsao@gmail.com, Nurhayat@gmail.com

ABSTRACT

In the digital era, online game addiction and synthetic drug abuse have become global problems affecting adolescents in Indonesia, particularly in Kendari City. This activity aims to provide knowledge regarding the dangers of drugs and game addiction in adolescents. The implementation method includes interactive lectures, discussions, and counseling for recommended students. The results of the activity showed that the 50 students who participated in the counseling became more aware of the dangers of both. The results of psychological disorder screening showed that five students were identified with psychiatric symptoms, including vaping use, game addiction, and other mental disorders. This activity was able to provide a good understanding to students of SMP Negeri 2 Kendari regarding the dangers of drugs and game addiction, as well as improve the quality of adolescent mental health through supportive therapy provided to vulnerable groups of teenagers identified with certain psychiatric symptoms.

Keywords : *Game Addiction; Psychological Intervention; Drugs; Adolescents*

ABSTRAK

Di era digital, adiksi game online dan penyalahgunaan narkoba sintetik (sintet) telah menjadi masalah global yang juga melanda remaja di Indonesia, khususnya di Kota Kendari. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan terkait bahaya narkoba dan adiksi game pada remaja. Metode pelaksanaan meliputi pemberian ceramah interaktif, diskusi, serta konseling bagi siswa yang direkomendasikan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 50 siswa yang menjadi koresponden dalam penyuluhan menjadi lebih paham tentang bahaya kedua hal tersebut. Hasil skrining gangguan psikologis menunjukkan lima siswa teridentifikasi dengan gejala psikiatri, termasuk penggunaan vape, adiksi game, dan gangguan kejiwaan lainnya. Kegiatan ini mampu memberikan pemahaman yang baik kepada remaja SMP Negeri 2 Kendari terkait bahaya narkoba dan adiksi game, serta meningkatkan kualitas kesehatan mental remaja melalui terapi suportif yang diberikan kepada kelompok remaja rentan yang teridentifikasi dengan gejala psikiatri tertentu.

Kata Kunci : *Adiksi Game; Intervensi Psikologi; Narkoba; Remaja*

Correspondence : Nuraniar Bariq Kinayoh
Email : nuraniar.bariqkinayoh@uho.ac.id, 082158249347

• Received xx xxxx 202x • Accepted xx xxxx 202x • Published xx xxxx 202x
• e - ISSN : 2548-8538 • DOI: <https://doi.org/10.56742/jpm.v5i1.214>

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi penting antara masa kanak-kanak dan dewasa yang ditandai oleh perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang cepat. Pada tahap ini, individu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dorongan untuk diterima oleh kelompok sebaya, serta kecenderungan untuk mencari jati diri [1,2]. Kondisi ini menjadikan remaja kelompok yang rentan terhadap perilaku berisiko seperti penyalahgunaan narkoba dan adiksi game online. Kedua fenomena tersebut, meskipun berbeda secara substansi, berakar pada faktor yang serupa, yakni lemahnya kontrol diri, rendahnya ketahanan psikologis, serta pengaruh lingkungan sosial yang kuat [3,4].

Menurut data Badan Narkotika Nasional, sekitar 24% pengguna narkoba di Indonesia berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa, dengan tren peningkatan pada kelompok usia remaja awal [5]. Laporan *United Nations Office on Drugs and Crime* juga menunjukkan bahwa Asia Tenggara menjadi salah satu kawasan dengan peningkatan tertinggi dalam penggunaan narkoba di kalangan usia muda [6]. Hal ini terjadi karena fase remaja ditandai oleh dorongan eksploratif dan pencarian identitas diri yang tinggi, di mana faktor lingkungan seperti teman sebaya dapat mendorong perilaku mencoba narkoba meskipun individu memiliki nilai pribadi yang bertentangan [7]. Dampak penggunaan narkoba tidak hanya terlihat pada aspek fisik, seperti kerusakan hati, jantung, dan otak, tetapi juga pada perilaku dan emosi, misalnya peningkatan agresivitas, depresi, serta penurunan prestasi belajar [8].

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital memunculkan tantangan baru berupa meningkatnya kecanduan permainan daring (online gaming addiction). Organisasi Kesehatan Dunia secara resmi mengakui gaming disorder sebagai salah satu bentuk gangguan perilaku adiktif dalam *International Classification of Diseases* edisi ke-11 (ICD-11) [9]. Studi yang dilakukan oleh Donati et al. pada tahun 2021 menunjukkan bahwa selama masa pandemi

COVID-19, anak dan remaja di Eropa menghabiskan rata-rata 12–17 jam per minggu untuk bermain gim daring, dengan peningkatan signifikan pada gejala gangguan kecanduan [10]. Di Indonesia sendiri, tingkat adiksi internet meningkat sebesar 14.4% selama pandemi, dengan kelompok remaja menjadi pengguna terbesar [4,11]. Kecanduan gim daring terbukti berdampak pada gangguan tidur, kecemasan, stres, serta penurunan motivasi akademik [12].

Kota Kendari merupakan salah satu wilayah yang menghadapi permasalahan ganda berupa penyalahgunaan narkoba dan perilaku digital berisiko. Berdasarkan observasi lapangan, sejumlah siswa SMP menunjukkan gejala perilaku menarik diri, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan gawai yang berlebihan di luar jam sekolah. SMP Negeri 2 Kendari dipilih sebagai lokasi kegiatan karena memiliki populasi siswa dengan karakteristik remaja awal yang berada dalam fase pembentukan perilaku, moral, dan sosial yang masih rentan terhadap pengaruh negatif [13]. SMP Negeri 2 Kendari merupakan salah satu sekolah yang terdampak maraknya penyalahgunaan sintet dan adiksi game online. Survei awal menunjukkan bahwa 50 siswa yang menjadi koresponden dalam penyuluhan memiliki pemahaman minimal tentang bahaya kedua hal tersebut. Lima siswa teridentifikasi dengan gejala psikiatri, termasuk penggunaan vape, adiksi game, dan gangguan kejiwaan lainnya. Hal ini mengindikasikan kurangnya edukasi dan dukungan kesehatan mental di lingkungan sekolah

Berkaca dari fenomena tersebut, dibutuhkan program pengabdian masyarakat yang bersifat edukatif dan preventif melalui pendekatan psikologis dan partisipatif. Kegiatan “Edukasi Bahaya Narkoba dan Adiksi Game serta Pemberian Intervensi Psikologis bagi Remaja Rentan di SMP Negeri 2 Kendari” ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran, ketahanan diri, dan kemampuan pengendalian emosi remaja terhadap dua bentuk adiksi tersebut. Program dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, video edukasi, diskusi kelompok, serta latihan relaksasi dan manajemen stres sederhana, yang

terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku remaja terhadap risiko adiksi [14,15].

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada remaja khususnya siswa SMPN 2 Kendari terkait bahaya narkoba dan adiksi game sehingga para siswa dapat meningkatkan kesadaran, ketahanan diri, dan mampu mengendalikan emosi dari kedua hal tersebut, selain itu kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan terapi suportif bagi siswa yang teridentifikasi dengan gangguan psikologis tertentu untuk mengurangi perilaku berisiko.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan ketahanan psikologis remaja terhadap pengaruh negatif narkoba dan adiksi gim daring, sekaligus menjadi model intervensi berbasis sekolah yang dapat direplikasi di wilayah lain untuk membangun generasi muda yang sehat, tangguh, dan berkarakter positif.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan monitoring. Persiapan kegiatan dimulai dengan koordinasi ke pihak sekolah terkait kondisi lingkungan, kebiasaan, maupun perilaku siswa SMPN 2 Kendari, serta survei awal terhadap pengetahuan siswa terkait bahaya narkoba dan adiksi game. Selanjutnya menyiapkan materi edukasi dan bentuk terapi suportif yang akan diberikan. Tahapan ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 hari sebelum pelaksanaan kegiatan.

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan utama dari kegiatan ini yaitu pemberian materi berupa bahaya narkoba, adiksi game, dan kesehatan mental remaja. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah edukasi melalui ceramah interaktif, video edukatif, dan diskusi kelompok, siswa SMP Negeri 2 Kendari sebanyak 50 orang diperkenalkan pada konsekuensi psikologis dan fisik dari penyalahgunaan narkoba dan adiksi game serta pentingnya menjaga kesehatan jiwa di masa pubertas yang penuh

tekanan. Pemberian intervensi lanjutan juga diberikan kepada remaja rentan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23 September 2025.

Setelah kegiatan ini selanjutnya dilaksanakan tahap evaluasi terhadap keberhasilan program PKM ini melalui diskusi interaktif untuk menilai perubahan pengetahuan siswa terkait bahaya narkoba dan adiksi game, serta pemberian terapi suportif bagi siswa yang teridentifikasi memiliki gangguan kesehatan mental tertentu.

Tahap akhir dari kegiatan PKM ini adalah monitoring yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan keberlanjutan dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan. Kegiatan monitoring dilakukan oleh tim dalam kurun waktu 1-2 minggu setelah kegiatan untuk mengetahui dampak dari program PKM melalui perubahan perilaku siswa pada penggunaan smartphone dan perilaku berisiko lainnya.

HASIL

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu melalui edukasi penyalahgunaan narkoba dan bahaya adiksi game dapat memberikan pemahaman kepada siswa terkait konsekuensi baik secara fisik maupun psikologis. Edukasi dilaksanakan dengan ceramah interaktif oleh pakar kedokteran jiwa, video edukasi, dan diskusi kelompok.

Dari 50 siswa yang mengikuti penyuluhan, lima anak mengalami kesulitan psikologis yang membutuhkan intervensi lanjutan. Adapun kesulitan psikologis yang ditemukan yaitu:

1. An. A, Gejala kecemasan berlebihan.
2. An. B, Riwayat Trauma Psikis
3. An. C, Ketergantungan nikotin ringan zat sejenisnya
4. An.D, Gejala *Gaming disorder*
5. An. E, Gejala Gangguan Impuls

Selanjutnya intervensi lanjutan diberikan dengan pendekatan psikoterapi suportif yang disesuaikan sehingga diharapkan kelima siswa dapat mengembangkan mekanisme coping yang adaptif, meningkatkan rasa harga diri, serta mengurangi perilaku berisiko.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan edukasi preventif mengenai bahaya narkoba dan adiksi game serta memberikan intervensi psikologis kepada siswa-siswa yang tergolong dalam kategori remaja rentan. Berdasarkan asesmen awal dan hasil intervensi, berikut adalah beberapa kondisi yang menggambarkan kompleksitas permasalahan psikologis yang dihadapi para siswa.

1. An. A, dibesarkan dengan pola asuh yang keras sehingga menimbulkan rasa takut gagal dan kecemasan berlebih. Pola asuh seperti ini sering kali memunculkan perasaan tertekan, takut melakukan kesalahan, dan kebutuhan untuk selalu menyenangkan orang tua, yang dapat berdampak pada kesehatan mental jangka panjang. Dalam kegiatan ini, intervensi yang diberikan berupa psikoedukasi tentang regulasi emosi dan self-compassion yang diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih baik untuk siswa tersebut.
2. An. B, pernah menjadi korban perundungan atau bullying di sekolah sehingga menjadi pribadi yang merasa tidak berharga serta menerapkan isolasi sosial. Perundungan berdampak serius pada perkembangan psikososial remaja, memicu perasaan tidak berharga, kehilangan kepercayaan diri, hingga potensi gangguan depresi. Intervensi yang diberikan meliputi sesi konseling individual untuk membangun kembali citra diri positif serta kegiatan kelompok yang mendorong interaksi sosial secara aman dan suportif. Untuk mengatasi kasus seperti ini tentunya diperlukan keterlibatan sekolah dalam menciptakan lingkungan yang aman dan suportif bagi korban bullying, serta mengembangkan program anti-bullying secara berkelanjutan.
3. An. C, sering menggunakan vape sebagai upaya menghilangkan stress sehingga menunjukkan ketergantungan nikotin ringan. Penggunaan vape pada usia remaja sering kali didasari oleh kurangnya keterampilan coping terhadap tekanan atau stres. Intervensi mencakup edukasi risiko jangka panjang dari nikotin, pelatihan *coping skills* sehat, dan diskusi kelompok tentang konsekuensi sosial dan kesehatan dari vaping. Vape kerap dipandang remeh oleh remaja, padahal nikotin dapat menjadi pintu masuk ke adiksi zat yang lebih berbahaya.
4. An.D, mengalami *gaming disorder*, hal ini ditunjukkan dengan menghabiskan waktu berjam-jam di dunia virtual hingga mengganggu aktivitas harian. Gangguan bermain game (*gaming disorder*), ditandai dengan penggunaan game secara berlebihan yang mengganggu fungsi sosial, akademik, dan emosional. Dalam kasus ini, game digunakan sebagai pelarian dari realitas dan kebutuhan akan kontrol. Intervensi dilakukan dengan pendekatan CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*) untuk membantu mengenali pemicu penggunaan game, serta penjadwalan aktivitas harian untuk menyeimbangkan waktu belajar, bermain, dan istirahat. Tanpa intervensi, *gaming disorder* berpotensi berkembang menjadi ketergantungan berat dan menarik remaja dari kehidupan sosial secara signifikan.
5. An. E, memperlihatkan perilaku menyimpang seperti melanggar aturan sekolah, berkelahi, yang berakar pada kurangnya kontrol impuls. Hal ini menunjukkan potensi gangguan perilaku (*conduct disorder*) ringan yang jika tidak ditangani bisa mengarah ke kenakalan remaja. Intervensi mencakup konseling jangka pendek untuk mengevaluasi pemicu emosional dari perilaku agresif. Pada kasus seperti ini tentunya dibutuhkan kerja sama intensif antara pihak sekolah, orang tua, dan konselor untuk memantau perkembangan perilaku

dan membentuk batasan yang jelas serta konsisten.

Psikoterapi suportif yang diberikan oleh dokter jiwa kepada kelima siswa bertujuan untuk mengurangi gejala gangguan kejiwaan dan mengembalikan fungsi sosial mereka. Teknik seperti terapi kognitif-perilaku (CBT) dan manajemen emosi digunakan untuk mengatasi impulsivitas dan kecemasan.

Keberhasilan pelaksanaan PKM ini tentunya dengan adanya beberapa faktor pendukung seperti adanya dukungan penuh dari pihak sekolah, partisipasi aktif dari siswa pada saat kegiatan, serta keterlibatan dosen dan mahasiswa yang dapat berkolaborasi dengan baik dalam membawakan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami bahaya narkoba dan adiksi game melalui diskusi interaktif. Kegiatan ini juga tentunya memiliki beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan siswa sebab kegiatan ini dilaksanakan pada hari sekolah sehingga para siswa masih harus melanjutkan pembelajaran, selain itu keterbukaan diri dari para siswa yang teridentifikasi dengan gangguan psikologis tertentu juga menyulitkan dalam pemberian terapi suportif.

Solusi yang kemudian diterapkan untuk menghadapi masalah tersebut adalah dengan melakukan koordinasi lebih lanjut dengan guru bimbingan konseling sehingga para siswa juga dapat memperoleh pendampingan konseling melalui guru bimbingan konseling.

Dampak dari kegiatan ini juga terlihat baik secara langsung maupun jangka panjang. Dengan pemahaman yang lebih baik para siswa menunjukkan perilaku yang lebih bijak terhadap penggunaan *smartphone* untuk mengurangi tingkat adiksi game online, para siswa juga melakukan kegiatan yang positif seperti berolahraga untuk menghindari perilaku berisiko. Kegiatan ini juga tentunya memberikan manfaat bagi tim pelaksana, khususnya kepada praktisi kesehatan jiwa menjadi salah satu model intervensi berbasis sekolah yang dapat direplikasi di wilayah lain, dan bagi mahasiswa dapat

meningkatkan keterampilan komunikasi, interaksi di masyarakat melalui program-program berbasis masyarakat seperti ini.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan beberapa hal :

1. Pemberian edukasi tentang bahaya narkoba dan adiksi game diikuti oleh 50 siswa SMP Negeri 2 Kendari
2. Edukasi yang diberikan dengan metode ceramah interaktif, video edukatif, dan diskusi kelompok dapat menambah pengetahuan siswa terkait bahaya narkoba dan adiksi game khususnya bagi remaja
3. Pemberian intervensi lanjutan dengan metode psikoterapi suportif diberikan kepada 5 siswa yang teridentifikasi memiliki gangguan kesulitan psikologi.
4. Program ini menegaskan pentingnya pendekatan multidisipliner dan intervensi dini dalam mencegah berkembangnya gangguan psikologis yang lebih serius di masa depan. Ke depannya, keterlibatan sekolah, orang tua, dan tenaga profesional psikologi harus ditingkatkan untuk memastikan keberlanjutan dampak positif dari program ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi pada kegiatan ini dengan memberikan segala bentuk dukungan bagi kami tim pelaksana, terkhusus kepada pihak SMPN 2 Kendari dan Siswa yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Purbanto H, Hidayat B. Systematic Literature Review: Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja dalam Perspektif Psikologi dan Islam. *Al-Hikmah J Agama dan Ilmu Pengetah*. 2023;20(1):1–13. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]

2. Saputri M, Adawiyah R, Harahap AP. Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja Kampung Pulau Pandan Kelurahan Legok Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi; 2020. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
3. Hasan MN, Handiana FI, Maria L. Hubungan antara Faktor Teman Sebaya Dengan Penyalahgunaan Napza di Kota Batu. *Keperawatan Jiwa*. 2021;9(2):475–86. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
4. Putri, Triyana Halia & Fitri TA. Faktor Karakteristik Sebagai Prediktor Adiksi Game Online Pada Remaja. *Keperawatan Jiwa*. 2022;10(1):37–44. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
5. BNN. Laporan Hasil Pengukuran Prevalensi Penyalahgunaan Narkoba Tahun 2023. Jakarta Timur: Puslitdatin BNN; 2023. [[View at Publisher](#)]
6. PBB. Executive Summary Policy. Vienna, Austria; 2022. [[View at Publisher](#)]
7. Leonisa A, Kurniawan VJ, Azzahra G. Tekanan Teman Sebaya dan Strategi Edukatif Psikologis dalam Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja. *Ilmu Multidisiplin*. 2025;4(2):540–6. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
8. Sulastri, Dkk. Edukasi Dampak Narkoba terhadap Fisik, Perilaku, Serta Emosional di MTS/MA Miftahul Ulum Gisting Atas Tanggamus. *J Pengabd Masy Nusant*. 2024;(3). [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
9. Darvesh N, Radhakrishnan A, Lachance CC, Nincic V, Sharpe JP, Ghassemi M, et al. Exploring the Prevalence of Gaming Disorder And Internet Gaming Disorder : A Rapid Scoping Review. *Syst Rev*. 2020;1–10. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
10. Donati MA, Guido CA, Meo G De, Spalice A, Sanson F, Beccari C, et al. Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown : The Role of Parents in Time Spent on Video Games and Gaming Disorder Symptoms. *Int J Environ Res Public Heal Artic*. 2021; [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
11. Siste K, Hana E, Sen LT, Christian H, Siswidiani LP, Limawan AP, et al. The Impact of Physical Distancing and Associated Factors Towards Internet Addiction Among Adults in Indonesia During COVID-19 Pandemic : A Nationwide Web-Based Study. 2020;11(September):1–11. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
12. Wahyuni, Mahmudah R, Azis MI, Malik F, Indalifiany A. Sosialisasi Dampak Negatif Kecanduan Game Online Dan Media Sosial Bagi Kesehatan Mental Remaja Smp Negeri 13 Kendari. *Abdi dan Dedik Kpd Masy Indones*. 2025;03(1). [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
13. Nursia, Tanzil, Merlins RR. Peran Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Bermain Game Online (Studi Kasus Kelurahan Jati Mekar Kota Kendari Kota Kendari). *Societal*. 2024;1(1):181–4. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
14. Khasanah ANF. Literature Review: Gambaran Efektivitas Penggunaan Media Video Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Bahaya Narkoba. *Multidisiplin Indones*. 2022;1(2):691–700. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]
15. Kusnan A, Dkk. Edukasi Tentang Penyalahgunaan Narkoba Pada Kalangan Remaja di SMPN I Kota Kendari. *Meambo*. 2024;3(2):63–8. [[View at Publisher](#)] [[Google Scholar](#)]