

DAFTAR PUSTAKA

- Akinsola, M. K. (2007). Korelasi Prokrastinasi Akademik dan Prestasi Matematika Mahasiswa S1 Universitas. *3(4)*, 363–370.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Inpterspersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1(4)*: 177-187
- Ariantoro, T.R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim, 1 (1)*, 2016.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *Jakarta: PT Bina Aksara*.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. *Yogyakarta:Pustaka Pelajar*
- Ajzen, I. (2005). Attitudes, Personality and Behavior, (2 nd edition), Berkshire, UK: *Open University Press-McGraw Hill Education*
- Aziz, R. (2011). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Burka, J. B & Yuen, L. M. (2008). Procrastination : Why You Do It, What To Do About It Now. *New York : Perseus Books*.
- Chen, C. Y. dan Chang, S. L. (2008). An Exploration of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal of Health and Informations Sciences. Vol 3. No 1-4 Taiwan*.
- Ferrari, J. R. (1991). Self-handicapping by procrastinators: Protecting self-esteem, social-esteem, or both? *Journal of Research in Personality*, 25(3), 245–261. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(91\)90018-L](https://doi.org/10.1016/0092-6566(91)90018-L)
- Ferrari, J. R., & Tice, D. M. (2000). Procrastination as a self-handicap for men and women: A task-avoidance strategy in a laboratory setting. *Journal of Research in Personality*, 34(1), 73–83. <https://doi.org/10.1006/jrpe.1999.2261>
- Ferrari, J. R. Johnson, J. L. dan Mc Cown, W. G. (1995). Procrastination and Task Avoidance, Theory, Research and Treathment. *New York : Plenum Press*.
- Freeman, E. K., Cox-Fuenzalida, L. E., & Stoltenberg, I. (2011). Extraversion and Arousal Procrastination: Waiting for the Kicks. *Current Psychology*, 30(4), 375–382. <https://doi.org/10.1007/s12144-011-9123-0>
- Ghufron, M. N., (2003). Hubungan Kontrol Diri dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan Disiplin Orangtua Dengan Prokrastinasi Akademik. *Jogjakarta : Universitas Gajah Mada*

- Hadi, S. (1991). Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Husna, N. & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan*. 4 (3), 1-14.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future. *Pew Internet and American Life Project*, 1-27
- Immanuel, N. (2009). Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. Skripsi. Dipublikasikan. *Depok: Fakultas Psikologi UI*.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3 (1).
- Julyanti, M. & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah Pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Psikologi*, 1 (2)
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5 (2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5.i2.3748>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 739-750
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. *Academic Press*.
- Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1.
- Martanto, A. (2014). Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. Skripsi. Program STudi Psikologi Fakultas Kedokteran, *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115-122
- Nuhan MYG. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidik Guru Sekolah Dasar*. Vol; 6(5):494–501.
- Palaus, M., Marron, E., Viejo, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. *Cognitive NeuroLab, Faculty of Health Sciences, Vol 1 Issue 2*.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Putra, K.P, Sanubari, T.P.E, & Manggena, T.P.E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, Vol. 33, No. 2. pp. 146-153
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Republik Indonesia*, 1–45.
- Ramadhani, E., Sadiyah, H., Darma Putri, R., & Andana Pohan, R. (2020). Analisis Prokrastinasi Akademik Siswa di Sekolah. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.37064/consilium.v7i1.6448>
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). Penarikan Diri dalam Gama Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014) (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Rizkia, A.R. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Dakwan UIN STS Jambi. *Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi*.
- Rizvi, A. (1998). Pusat Kendali dan Efikasi Diri Sebagai Prediktor Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. Skripsi. *Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*.
- Suryaningsih, A. (2021). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Wahana Didaktika*, 17 (3), 335-344.
- Suziedelyte, A. (2012). Can video games affect children's cognitive and noncognitive skills ? *Australian School of Business Building*, 4, 1–34.
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503–509. <https://doi.org/10.1037//0022-0167.31.4.503>
- Sutja, dkk. (2017). Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling. *Writing Revolution. Yogyakarta*.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 202-213.
- Sitanggang, M. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. *Jurnal Psikologi*.

- Westri, P. (2016). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Diskusi Melalui Pendekatan Konseling Behavioristik Untuk Mengatasi Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tasikmadu. *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*.
- Wulan, R. (2000). Hubungan Antara Gaya Pengasuhan Orangtua dengan Prokrastinasi Akademik. *Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775
- Young, K, S. (1996). Internet Addiction: The Emmergence of a New Clinical Disorder Paper Presented at the 104 th Annual, Meeting of The American Psychology Association, Canada, August 15. *Cyber Psychology and Behavior* 1 (3), 237-224. www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf
- Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for adolescents. *Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.