

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. United States of America: Pearson Prentice Hall.
- Aini, A. N., & Mahardayani, I. H. (2011). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Akademik dalam Penyelesaian Skripsi pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus. *Jurnal Psikologi PITUTUR*, 65-71.
- Al-Amin, F. N., Indahwati, & Angraini, Y. (2013). Analisis Ketepatan Waktu Lulus Berdasarkan Karakteristik Mahasiswa FEM dan PAFERTA Menggunakan Metode Chart. *Xplore*, 1-8.
- Anggraeni, D. (2019). Pengaruh Pleasure Seeking dan Dukungan Sosial terhadap Prokrastinasi Akademik pada siswa SMA Negeri se-Kabupaten Cirebon. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 32.
- Arumsari, A. D., & Muzaqi, S. (2016). Prokrastinasi Akademik pada Mahasiwa yang Bekerja. *Jurnal Spirit Pro Patria*, 30-39.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (2 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas* (4 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiyani, K., & Abdullah, S. M. (2016). Self Management Training to Treat Online Game Addiction. *Proceeding Asean Conference 2nd Psychology and Humanity* (pp. 796-801). Malang: Optimizing Human Strenght for Productivity and Well Being.
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination Why You Do It, What to Do About It Now*. Cambridge: Da Capo Press.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 38-51.
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Aproach to Structural Equation Modeling. *Modern Methods for Business Research*, 295-336.
- Damri, Engkizar, & Anwar, F. (2017). Hubungan Self-Efficacy dan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 74-95.
- Danim, S. (2012). *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Utama.
- Fatmahendra, I., & Suci, N. (2018). Hubungan Kecemasan Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Universitas Islam Bandung. *SpeSIA*, 4(2).

- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination and Task Avoidance, Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2020). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hinsch, C., & Sheldon, K. M. (2013). The impact of frequent social Internet consumption: Increased procrastination and lower life satisfaction. *Journal of Consumer Behaviour*, 496-505.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Kelima ed.). Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2020). *Statistik Pendidikan Tinggi Tahun 2020*. Jakarta: Sekretaris Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Khoirunnisa, R. N., Jannah, M., Dewi, D. K., & Satiningsih, S. (2021). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 278-292.
- Kinasih, H. W., Prajanto, A., & Sartika, M. (2021). Peran Dosen Pembimbing Dalam Lulus Tepat Waktu Mahasiswa : Study Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas X. *SENDIU*.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 97-103.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in adolescence : A literature review of empirical research. *Journal of Behavioural Addiction*, 3-22.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 65-72.
- Lemmens, J., Valkenburg, P. M., & J., P. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescent. *Media Psychology*, 77-95.
- Lukitasari, V., & Muis, T. (2016). Studi tentang Gaya Hidup Hedonisme pada Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, Angkatan Tahun 2012-2013. *Jurnal BK UNESA*.
- Mahardhika, Y. (2019). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar*, 478-492.
- Nordby, K., Lokken, R. A., & Pfuhl, G. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology*, 7:33.

- Novalyne, P. O., & Soetjningsih, C. H. (2022). Fenomena Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa : Bagaimana Kaitanya Dengan Kecanduan Smartphone Saat Pandemi COVID-19 Berlangsung? *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 637-664.
- Pamungkas, B. Y. (2021). Pengaruh kecanduan game online PUBG Mobile Playerunknown's Battlegrounds terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang . *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pirantika, A., & Purwanti, R. S. (2017). Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. *Jurnal PGSD Indonesia*.
- Putro, R. Y., & Kamal, M. (2013). Analisis Pengaruh Brand Reputation, Brand Competence, dan Brand Liking terhadap Trust In Brand Pada Konsumen Windows Phone Nokia di Surabaya. *Jurnal Studi Manajemen Organisasi*, 178-185.
- Rachmawati, R., & Andromeda, N. (2015). Hubungan Asertivitas dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Wisnuwardhana Malang. *Jurnal PSIKOVIDYA*, 33-39.
- Rezka, D. P., Syahza, A., & Mujiono, M. (2022). Pengaruh Motivasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada Masa Pandemi. *Jurnal PAJAR*, 1853-1863.
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak : Sebuah Kajian Literatur. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 101-114.
- Sakina, F., Insan, L., & Hendrayadi. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal PSIMAWA*, 36-41.
- Santoso, S. (2013). *Statistika ekonomi plus aplikasi SPSS*. Ponorogo: Umpo Press.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (Fourteenth ed.). New York: McGraw-Hill.
- Septiyani, T. (2018). Hubungan antara Manajemen Waktu dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Bekerja. *Skripsi Thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta*.
- Setiani, A. (2022). Perubahan Pola Perilaku Mahasiswa FISIP Pasca Pandemi COVID-19 Di Universitas Pramita Indonesia Kabupaten Tangerang. *Lensa*, 1-8.
- Setiono, V., & Permadi, A. (2005). Pelatihan Asertivitas dan Peningkatan Perilaku Asertif Pada Siswa-Siswi. *Anima Indonesia Psychology Journal*, 148-149.
- Steel, P. (2007). The Nature of Procrastination : A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulation Failure. *Psychological Bulletin*, 65-94.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.

- Taher, R., Desyandri, D., & Erita, Y. (2023). Tujuan Pendidikan Merdeka Belajar Terhadap Pandangan Filsafat Humanisme. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1766-1771.
- Tuckman, B. W. (1991). The Development and Concurrent Validity of the Procrastination Scale. *Educational and Psychological Measurement*, 473-480.
- Widarto. (2017). Faktor Penghambat Studi Mahasiswa yang Tidak Lulus Tepat Waktu Di Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNY. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 127-138.
- Wirajaya, M. M., Padmadewi, N. N., & P., R. D. (2020). Investigating The Academic Procrastination of EFL Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 67-77.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 772-775.