

DAFTAR PUSTAKA

- Ainunnahr, A. S., Prameswari, Y., & Anggreiny, R. (2024). Pengembangan alat ukur prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 6(3).
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi 2). Pustaka Pelajar.
- Balkis, M., & Duru, E. (2016). Procrastination, self-regulation failure, academic life satisfaction, and affective well-being: Underregulation or misregulation form. *European Journal of Psychology of Education*, 31(3), 439–459. <https://doi.org/10.1007/s10212-015-0266-5>
- Budiyani, K., & Abdullah, S. M. (2016). Self management training to treat online game addiction. *Proceeding ASEAN Conference 2nd Psychology and Humanity* (pp. 796–801). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dharma, A. M. (2020). Prokrastinasi akademik di kalangan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 6(1), 64–78.
- Faridah, I., & Deng, C. (2024). Application of Roblox as a learning medium. *Sciencetechno*.
- Faridah, N., & Deng, X. (2024). Addictive features of Roblox and their relationship to academic procrastination among college students. *Computers in Human Behavior Reports*, 13, 100369. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100369>

Ferrari, J. R. (1995). Procrastination and academic outcomes. *Frontiers in Psychology*.

Ferrari, J. R., & Tibbett, T. P. (2017). Procrastination. In V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences* (pp. 1–8). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_2272-1

Fitaningsih, N., Purnamasari, Y., Aribowo, G. K., Rosada, U. D., & Sugiman, S. (2023). Pengaruh game online terhadap prokrastinasi akademik siswa. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 4(1), 1895–1906. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/15024>

Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2017). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.

Griffiths, M. D. (2017). Conceptual issues concerning internet addiction and internet gaming disorder: Further critique on Ryding and Kaye (2017). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 1173–1175. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9818-z>

Grimonia, H. K., & Ardelia, V. (2026). Hubungan antara intensitas bermain Roblox terhadap kesepian pada mahasiswa. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(1), 90–99. <https://doi.org/10.26740/cjpp.90-99>

- Hasan, A., & Abdullah, M. (2023). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap prestasi akademik mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 45–56.
- Herdyanto, J. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa UKSW* (Skripsi/Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Johnson, R., & Garcia, M. (2024). Roblox as a metaverse platform: Social engagement, virtual economy, and addictive features among adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 53(2), 312–328.
- Johnson, T., & Garcia, M. (2024). The social dynamics of Roblox and student gaming behavior. *Digital Media Studies*.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 103–109.
<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- Lee, J., & Kim, H. (2021). Academic procrastination and psychological distress. *Educational Psychology Review*.
- Lee, S. Y., & Kim, J. W. (2021). Online gaming addiction and academic procrastination among university students: The mediating role of self-regulation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(8), 531–540.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582.
<https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)* (Skripsi/Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang).
- Madiun, R. (2024). Distraksi digital dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa di era hiburan berbasis internet. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 13(2), 88–101.
- Mahardhika, Y. (2018). Hubungan antara kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 4(1). <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13452>
- Maulana, A., & Syakarofath, N. A. (2025). Peran academic burnout terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Kota Malang. *Jurnal Integrasi Riset Psikologi*, 3(2), 21–34.
- Munandhar, R. (2023). *Hubungan antara stres akademik dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang belajar di rumah* (Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).

- Nabila, R. (2023). Self-efficacy dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa pengguna game online. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 11(1), 33–44.
- Novitasari, R., & Syabanasyah, I. (2025). Hubungan kecanduan bermain game online dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarin Tahun 2024. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 81–90.
- Nurjan, S. (2020a). Analisis teoritik prokrastinasi akademik mahasiswa. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 1(1), 61–83.
- Nurjan, S. (2020b). Self-regulation dan prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikodimensia*, 19(1), 1–11. <https://doi.org/10.24167/psidim.v19i1.2015>
- Nurmala, M. D., Sofiyantala, M., Yuniawati, Y., & Mulyadini, I. (2021). Prokrastinasi akademik di masa pandemi COVID-19 pada mata kuliah teori kepribadian. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 133–139.
- Pedhu, Y., & Doni, A. M. D. (2022). Kontrol diri dan prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psiko Edukasi*, 20(2), 165–175.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>

- Putri, A., & Setiawan, B. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa di Jawa Timur. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 12(1), 67–79.
- Putri, C. A., Razita, A. I., Sari, N. M. T., & Kurniawan, Z. (2024). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 208–221.
<https://doi.org/10.61132/mars.v2i4.257>
- Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi game online dan smartphone terhadap prokrastinasi akademik di SMKN Martapura. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213–1224.
- Pychyl, T. A., & Sirois, F. M. (2016). Procrastination, emotion regulation, and well-being. In F. M. Sirois & T. A. Pychyl (Eds.), *Procrastination, health, and well-being* (pp. 163–188). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802862-9.00008-6>
- Rahman, A., Hidayat, R., & Susanto, D. (2022). Relapse pada penggunaan game online dan kaitannya dengan prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 9(2), 110–124.
- Rahman, S., et al. (2022). Impact of online gaming addiction on academic performance. *International Journal of Psychology*.

- Rahmawati, D., & Haryanto, S. (2022). Motivasi berprestasi, kecanduan game online, dan prokrastinasi akademik: Studi korelasi pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 49(1), 1–15.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202.
- Saputra, C. A. (2021). *Pengaruh penerapan pengakuan pendapatan PSAK 72 terhadap kinerja keuangan dan shareholder value (Pada perusahaan LQ-45 di Bursa Efek Indonesia tahun 2018-2019)* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Setiowati, A., Prasetya, F. F. D., & Alviyana, M. (2025). Penyebab dan dampak kecanduan game online pada perkembangan siswa sekolah dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 1474–1484.
- Seto, H. (2021). *Hubungan antara kecemasan sosial dengan kecanduan game online pada pelajar SMA di Yogyakarta* (Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Sirois, F. M., & Pychyl, T. A. (2013). Procrastination and the priority of short-term mood regulation: Consequences for future self. *Social and Personality Psychology Compass*, 7(2), 115–127. <https://doi.org/10.1111/spc3.12011>

- Smith, J., Brown, L., & Taylor, K. (2022). Roblox as a platform for youth engagement: Creative design, social interaction, and digital citizenship. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(3), 44–58.
- 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>
- Sri Haryuniayu Anggraini, D., Eko Hari Cahyono, B., & Nasrullo Saputro, A. (2024). Faktor-faktor penyebab prokrastinasi akademik mahasiswa pada mata kuliah penulisan karya tulis ilmiah. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(6), 2613–2627. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i6.2856>
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65–94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>
- Steel, P., & König, C. J. (2006). Integrating theories of motivation. *Academy of Management Review*, 31(4), 889–913. <https://doi.org/10.5465/amr.2006.22527462>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, A. (2023). Pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 122–134.

Susanti, R. (2025). Gambaran fenomena prokrastinasi pada mahasiswa dan solusi penanganan menggunakan CBT. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 6(2), 61–73.
<https://doi.org/10.51875/jiegc.v6i02.767>

Tuckman, B. W. (1990). *Measuring procrastination attitudinally and behaviorally* (ERIC Document Reproduction Service No. ED319792). ERIC.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED319792.pdf>

Wijaya, D., & Setiawan, I. (2023). Balanced game habits and academic performance. *Journal of Educational Management*.

World Health Organization. (2019a). *Gaming disorder*. WHO Frequently Asked Questions. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

World Health Organization. (2019b). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics* (11th ed.). <https://icd.who.int/>

World Health Organization. (2020). *Gaming disorder criteria*.

Wulandari, S., & Rachmah, D. N. (2019). Prokrastinasi akademik ditinjau dari motivasi berprestasi dan self-efficacy pada mahasiswa. *Jurnal Ecopsy*, 6(2), 80–88.

Yulia, R. T., & Armiami. (2025). Analisis prokrastinasi akademik mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang dalam menyelesaikan tugas perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1).
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25073/17055>