

DAFTAR PUSTAKA

- Agesti, L. P. (2019). *Hubungan smartphone addiction dan self efficacy dengan prestasi akademik pada remaja* [Skripsi, Universitas Airlangga]. <https://repository.unair.ac.id/81028/>
- al-Maqassary, A. (2010, January 11). Perkembangan dewasa awal. *Psychologymania*.
<https://www.psychologymania.com/2010/01/psikologi-perkembangan-dewasa-awal.html>
- Ananda, N. Y., & Mastuti, E. (2013). Pengaruh perfeksionisme terhadap prokrastinasi akademik pada siswa program akselerasi. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 2(3).
- Anggraini, T. (2019). Kenalan dengan Abdul Rasyid pemilik IPK 3.92, buktikan game tidak ganggu nilai kuliahnya. *Tribunnews.Com*.
<https://sumsel.tribunnews.com/2019/02/10/kenalan-dengan-abdul-rasyid-pemilik-ipk-392-buktikan-game-tidak-ganggu-nilai-kuliahnya>
- APJII. (2022). *Profil internet Indonesia 2022*.
https://www.dns.net.id/identik_sedot.php?file=Survei%20Profil%20Internet%20Indonesia%202022.pdf&id=34
- APJII. (2023). *Survei penetrasi & perilaku internet 2023*.
<https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo*, 8(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Arifah, N. I. (2019). Adiksi online di Indonesia: Sampai bawa pispot ke kamar tidur karena kecanduan game. *ABC.Net*.
https://www.abc.net.au/indonesian/2019-06-14/draft_problem-adiksi-game-indonesia-lampau-korea-selatan/11204666
- Aziz, A., & Rahardjo, P. (2013). Faktor-faktor prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir yang menyusun skripsi di universitas muhammadiyah purwokerto tahun akademik 2011/2012. *Psycho Idea*, 11(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30595/psychoidea.v11i1.257>
- Azizah, N. (2022). Dampak negatif bermain game online pada remaja. *Kumparan*.
<https://kumparan.com/noviazizah692/dampak-negatif-bermain-game-online-pada-remaja-1zOREwSnbpa/full>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1995). *Self-efficacy in changing societies*. New York: Cambridge University Press.
<https://www.researchgate.net/publication/247480203>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy the exercise of control*. New York: W.H. Freeman & Company

- Bisinglasi, M. G. I. (2016). *Hubungan self-efficacy akademik dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa fakultas psikologi universitas kristen satya wacana angkatan 2014* [Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana].
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10184/2/T1_802012089_Full%20text.pdf
- Burhani, I. I. (2016). *Pemaknaan prokrastinasi akademik pada mahasiswa semester akhir di universitas muhammadiyah surakarta* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
<http://eprints.ums.ac.id/45507/14/02>
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination why you do it, what to do about it now*. New York: Da Capo Press.
- CNN. (2021). Survei: 19,3 persen anak indonesia kecanduan internet. *CNN Indonesia*.
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Damri, Engkizar, & Anwar, F. (2017). Hubungan self-efficacy dan prokrastinasi akademik mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan. *Jurnal Edukasi*, 3, 1.
<https://doi.org/doi.org/10.22373/je.v3i1.1415>
- ESA. (2022). 2022 Essential facts about the video game industry - entertainment software association. *Theesa.Com*.
<https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Fatmawati, & Lubis, A. S. (2020). Pengaruh perilaku kewirausahaan terhadap kemampuan manajerial pada pedagang pakaian pusat pasar kota medan. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1).
<https://doi.org/10.24853/jmmb.1.1.1-10>
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 9(1).
<https://doi.org/10.21009/JIV.0901.4>
- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination and task avoidance, theory, research and treatment*. New York: Plenum Press.
- Fitriani, A. F., & Djamhoer, T. D. (2021). Pengaruh *academic self-efficacy* terhadap prokrastinasi mahasiswa pada pembelajaran daring. *Prosiding Psikologi*, 7(2). <https://doi.org/10.29313/v0i0.28462>
- Hanjani, A. D., Mandang, J. H., & Kaunang, S. E. J. (2022). Pengaruh self efficacy terhadap prokrastinasi akademik pada siswa sekolah menengah kejuruan negeri 1 likupang barat. *PSIKOPEDIA*, 3(3). <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/psikopedia/article/view/5673>
- Hasanah, U., Dewi, N. R., & Rosyida, I. (2019). Self-efficacy siswa smp pada pembelajaran model learning cycle 7E (elicit, engange, explore, explain, elaborate, evaluate, and extend). *PRISMA*, 2.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/29053/12792/>

- Hendri, R. (2020). *Penggunaan game online di kalangan siswa (Studi kasus SMK al-hamidiyah jakarta barat)* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Jakarta]. <http://repository.umj.ac.id/4408/>
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis tugas perkembangan mahasiswa fakultas ilmu pendidikan universitas negeri gorontalo. *Jurnal Bikotetik*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4, 3.
- Islamiati, N., & Fitri, R. A. (2015). *Gambaran prokrastinasi akademik pada mahasiswa bina nusantara yang kecanduan game online*. <https://docplayer.info/55668784-Gambaran-prokrastinasi-akademik-pada-mahasiswa-bina-nusantara-yang-kecanduan-game-online.html>
- Jamila. (2020). Konsep prokratinasi akademik mahasiswa. *Jurnal EduTech*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/edutech.v6i2.4935>
- Jannah, A. (2016). *Perbedaan tingkat kemandirian mahasiswa merantau dan mahasiswa tidak merantau* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eprints.umm.ac.id/34357/1/jiptumpp-gdl-asjaruljan-44746-1-asjarul-h.pdf>
- Kemp, S. (2023). Digital 2023 april global statshot report. *Datareportal.Com*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-april-global-statshot>
- Kompasiana. (2023). Opini: Dampak prokrastinasi pada mahasiswa. *Kompasiana.Com*. <https://www.kompasiana.com/hanamuthiah4267/6496d9cb4addee3d8634a9a2/opini-dampak-prokrastinasi-pada-mahasiswa>
- Krisnawati, E. (2021). Pengertian populasi, sampel, dan contoh dalam penelitian sosial. *Tirto.Id*. <https://tirto.id/pengertian-populasi-sampel-dan-contoh-dalam-penelitian-sosial-gaQp>
- Lestari, N. A. (2020). Penerapan data mining menggunakan metode decision tree C4.5 untuk prediksi tingkat kelulusan mahasiswa (Studi Kasus: STMIK WIT). *Jurnal Web Informatika Teknologi*, 5(2). <https://ejurnal-wit.ac.id/index.php/J-WIT/article/view/50>
- LPM Institut. (2022). Jerat prokrastinasi pada mahasiswa UIN Jakarta. *LPM Institut*. <https://lpminstitut.com/2022/12/21/jerat-prokrastinasi-pada-mahasiswa-uin-jakarta/>
- Lupe, S. P. (2021). *Dampak bermain game online terhadap keaktifan kuliah mahasiswa (studi kasus Rt/Rw 017/006, Kelurahan Oesapa, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang)* [Skripsi, Universitas Nusa Cendana Kupang]. http://skripsi.undana.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2528

- Nauvalia, C. (2021). Faktor eksternal yang mempengaruhi *academic self-efficacy*: Sebuah tinjauan literatur. *Cognicia*, 9(1). <https://doi.org/10.22219/cognicia.v9i1.14138>
- Nisfianoor, M. (2009). *Pendekatan statistika modern untuk ilmu sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- PDDIKTI. (2020). *Statistik Pendidikan Tinggi 2020*. <https://pddikti.kemdikbud.go.id/asset/data/publikasi/Statistik%20Pendidikan%20Tinggi%202020.pdf>
- PDDIKTI. (2023). Pangkalan data pendidikan tinggi 2023. *PDDIKTI.Kemdikbud*. <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
- Prasasti, G. D. (2022). Kemkominfo: Smartphone jadi platform terpopuler untuk main game di Indonesia. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5008391/kemkominfo-smartphone-jadi-platform-terpopuler-untuk-main-game-di-indonesia>
- Purnamasari, N. M. D., & Sabrina, A. (2020). Tinjauan kriminologis terhadap anak pecandu game online khusus nya di kota balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2).
- Putra, A. W. P. (2017). *Hubungan kemandirian akademik dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eprints.umm.ac.id/43502/1/jiptummpp-gdl-agawidyahp-46915-1-skripsi.pdf>
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rahayudin, F. (2021). *Dampak prokrastinasi akademik pada keterlambatan kelulusan mahasiswa jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial di universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/18041/>
- Rahmawati, D., Mulyana, D., & Amar, B. R. (2021). *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Program Humas Universitas Indonesia.
- Ross, D. (2014). Eighty-seven percent of high school and college students are self-proclaimed procrastinators. *CISION PR Newswire*. <https://www.prnewswire.com/news-releases/eighty-seven-percent-of-high-school-and-college-students-are-self-proclaimed-procrastinators-260750441.html>
- Rumiani. (2006). Prokrastinasi akademik ditinjau dari motivasi berprestasi dan stres mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jil.%v.%i.22-31>

- Rustika, I. M. (2012). Efikasi diri: Tinjauan teori Albert Bandura. *Buletin Psikologi*, 20(1).
- Sagone, E., & Caroli, M. E. De. (2014). Locus of control and *academic self-efficacy* in university students: The effects of self-concepts. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.689>
- Sharma, H. L., & Nasa, G. (2014). *Academic self-efficacy*: A reliable predictor of educational performances. *British Journal of Education*, 2(3). https://www.researchgate.net/publication/322790291_Academic_Self_Efficacy_A_reliable_Predictor_of_Educational_Performaces
- Sinaga, M. E. (2010). *Hubungan antara intensitas mengakses facebook dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa* [Skripsi, Universitas Sanata Dharma]. <http://repository.usd.ac.id/28994/>
- Sitoresmi, A. R. (2023). Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel, ketahui definisi dan tujuannya. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5284704/purposive-sampling-adalah-teknik-pengambilan-sampel-ketahui-definisi-dan-tujuannya>
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 4. https://www.researchgate.net/publication/232500904_Academic_procrastination_Frequency_and_cognitive-behavioral_correlates
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan-kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triana, K. A. (2013). Hubungan antara orientasi masa depan dengan prokrastinasi akademik dalam menyusun skripsi pada mahasiswa. *Psikoborneo*, 1(3).
- Turmudi, I., & Suryadi. (2021). Manajemen perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa selama pembelajaran daring. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 10(1). <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/altazkiah/article/view/3423>
- UNHAS. (2018). Soal 77% mahasiswa mengakui prokrastinasi akademik, ini solusi dari ketua konseling unhas. *IdentitasUNHAS*. <https://identitasunhas.com/soal-77-mahasiswa-mengakui-prokrastinasi-akademik-ini-solusi-dari-ketua-konseling-unhas/>

- Widyawati. (2018). Bermain game online: Mengisi waktu luang, bersenang-senang atau ketergantungan. *KemKes.Go.Id.*
<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20180706/4726551/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan/>
- Widyawati. (2018). Inilah dampak kecanduan game online. *KemKes.Go.Id.*
<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>
- Wijaya, B. D. (2019). *Pengaruh efikasi diri akademik, resiliensi, dan motivasi berprestasi terhadap prestasi akademik mahasiswa waliisongo semarang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo].
<http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10928/>
- Wowkeren. (2020). Brisia Jodie membagikan cerita mengenai kegemarannya bermain game online. *Wowkeren.Com.*
<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00312283.html#>