

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality and Behavior* second edition. New York: Two Penn Plaza.
- Alhamdu. (2016). *Analisis Statistik dengan Program SPSS*. Palembang: Noer Fikri.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo*, 8 (1), 40-47.
- 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), 1693-1076.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2017). *Dasar-Dasar Psikometrika (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2022). *Metode Penelitian Psikologi (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination: Why you do it. What to do about it NOW*. New York: Perseus Book.
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 9 (1), 28-35.
- Ferrari, J. R., & dkk. (1995). *Procrastination and Task Avoidance. Theory, Research, and Treatment*. New York: Plenum Press.
- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. (2022). Studi Korelasional antara Intensitas Bermain Online Game dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal Psiko Edukasi*, 20 (1), 20-31. doi:10.25170/psikoedukasi.v20i1.3418
- Ghufron, M. N., & Risnawita. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Harmalis. (2020). Prokrastinasi Akademik dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal of Counseling & Development*, 02 (01), 83-91.
- Husna, N., & dkk. (2017). Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi

- Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4 (3), 1-14. From <http://ppip.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg>
- Isnaini, I., & dkk. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9 (1), 235-242.
- Janna, N. M. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *OSF Preprints*, 1-12. doi:10.31219/osf.io/v9j52
- Knaus, E. (1986). *Overcoming Procrastination*. New York: Institute for Rational Emotive Therapy.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3 (1), 97-103. doi:10.24176/jkg.v3i1.1120
- Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27 (2), 567-582. doi:10.1037/pas0000062
- Maulana, A., & Maulianza, M. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Sikap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 4 (1), 10-26.
- McCloskey, J., & Scielzo, S. A. (2015). Finally!: The Development and Validation of the Academic Procrastination Scale. *Experiment Findings*, 1-42. doi:10.13140/RG.2.2.23164.64640
- Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Onlie Terhadap Perilaku Agresivitas pada Remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*, 6 (2), 295-301.
- Rufaidah, A., & dkk. (2023). Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prososial Siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 20 (2), 204-214. From <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Sabilla, V., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang. *Journal on Education*, 05 (04), 14501-14509. From <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Sandya, S. N., & Ayunda, R. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game

- Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9 (1), 202-213. doi:10.30872/psikoborneo
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Umam, K., & Muhid, A. (2020). Sisi Negatif Gameonline Perspektif Islam dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05 (02), 153-167.
- Uyun, M., & Yoseanto, B. L. (Seri Buku Psikologi: Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif). 2022. Palembang: Deepublish.
- Wangid, M. N. (2014). Prokrastinasi Akademik: Perilaku yang Harus Dihilangkan. *TAZKIYA Journal of Psychology*, 2 (2), 235-248.
- Wicaksono, L. (2017). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 2 (2), 67-73.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.