

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, K. N., & Saral, D. G. (2016). The reasons of academic procrastination tendencies of education faculty students. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 6(1), 165–169.
- Adejuna & Z. Ardi. (2024). Hubungan Adiksi Game Online dengan Prokrastinasi Akademik. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 5, hlm. 1077–1089.
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40.
- Andry Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. Ae Media Grafika, h.13.
- Andriyani, Yusrizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2 (2): 169-180.
- Aqila Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A+ Plus Books, h.45.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ayu Rini. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, h.32.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar Offset: Yogyakarta.
- Brignardello & P. Arigita-García, (2023). Academic Procrastination in Children and Adolescents: A Systematic Review, *Children*, 10 (6), hlm. 1–3.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M.

Bambang Edi. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.

Burka, J. B & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination*. Cambridge: Da Capo Press.

Dewi, N.K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamifikasi dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315-320.

Faizal. (2021). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Siswa SMP Negeri 9 Palu, *Skripsi*, Universitas Tadulako.

Fatima & F. Amin. (2023). Academic Performance and Internet Gaming Disorder: A Cross-Sectional Study. *Journal of Professional and Applied Psychology (JPAP)*, Vol. 4, No. 4, hlm. 531–533.

Fauzi, M. A., Lasan, B. B., & Simon, I. M. (2022). Pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(5), 471–478.

Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2012). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein, & J. Raessens, *Handbook of Computer Game Studies*. (pp. 359-368). Boston: MIT Press.

Griffiths, M. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10 (4), 191–197.

Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah NANA EKE - Indonesian Journal of Early Childhood*

Education, Vol. 5, No.1.

- Hairil Akbar. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Jurnal Tadrib, Community Engagement & Emergence* 1, no. 2, h. 42.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLOS ONE*, 8(4).
- Junus, E., Arjuna, V. F., Tandi, W., Alif, M. N., & Primasari, C. H. (2021). Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 27-33.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Kuswidyawati, D., & Setyandari, A. (2023). Tingkat prokrastinasi akademik pada siswa SMP. *Solusi: Jurnal Konseling dan Pengembangan Pribadi*, 5(1), 33–41.
- Lestari. (2022). The Impact of Gaming Disorder on Children's Mental Health and Academic Performance. *Journal of Health, Learning, Quality, and Research*, Vol. 2, No. 1.
- Mela, Rahmawati. 2011. Pengurangan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Tugas Bahasa Inggris Melalui Kelompok Belajar pada Siswa Kelas X.
- MA Ali Maksum Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Muhammad Shalih Al-Munajjid. (2016). *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Monks, FJ. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajahmada University

Press.

- Nurmagandi, B., & Hamid, A. Y. S. (2020). Predisposing factors associated with online gaming addiction: A systematic review. *Jurnal Profesi Medika: Kedokteran dan Kesehatan*, 14 (1), 99–110.
- 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), 1-15.
- Prasetyo. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia. *BIIKMA: Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, Vol. 2, No. 1, hlm. 68.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM Unhasy Jombang
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas keperawatan. *Jurnal of Nursing Care*, 3(2), 110–118
- 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.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, h. 136.
- Ratri, P. M., Ruby, A. C., & Rahma, M. Y. (2024). Self-Instruction Techniques to Reduce Academic Procrastination among Indonesian University Students. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5952–5961, hlm. 5958.
- Ridwan. (2012). *Pengertian Penelitian Deskriptif*. Medan: Sofmedia.
- Sabella, A. A., Romiaty, & Sangalang, O. K. (2021). Pengaruh penggunaan game online terhadap prokrastinasi akademik siswa SMA Muhammadiyah 1

Palangka Raya tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 501–505.

Setiawati, O. R., & Setyowati, S. (2021). Kecanduan game online dengan stres akademik pada siswa SMP. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(1), 81–88.

Steel, P. (2007). The Nature Of Procrastination: Meta-Analytic And Theoretical Review Of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychological Bulletin*, 65-94.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surijah, E. A., & Tjundjing, S. (2007). Mahasiswa versus tugas: Prokrastinasi akademik dan conscientiousness. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 22(4), 352–374.

Syafii dkk., (2024). Predictive Factors of Academic Procrastination: A Cross- Cultural Study between Indonesian and Egyptian Students. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, Vol. 10, No. 2, hlm. 322–325.

Triyono. Rifai. (2019). *Self Efficacy dan Regulasi Emosi dalam Mengatasi Prokrastinasi Akademik*. CV Sindunata.Sukorejo.

Tsabita, Z., & Dewi, D. K. (2022). Hubungan antara Adiksi Game Online dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMK X *The Relationship between Online Game Addiction and Academic Procrastination in High School Students X*.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112.

Umari, T., Rusandi, M. A., & Yakub, E. (2020). Jurnal Pendidikan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fkip Universitas Riau. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 12–

19.

Yanti, V. A., Sofyanty, D., Ong, D., & Suwantica, S. (2022). *Prokrastinasi Akademik Ditinjau dari Kecerdasan Adversitas dan Kontrol Diri*. *Literatus*, 4(2), 670–678.



THE
Character Building
UNIVERSITY