

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA

Nurul Fitarningsih¹, Yulita Purnamasari¹, Galuh Kartikasari Aribowo¹, Ulfa Danni Rosada², Sugiman³

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SMP Negeri 9 Yogyakarta

Key Words:

Game Online, Prokrastinasi Akademik

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui apakah kecanduan game online memiliki pengaruh kepada prokrastinasi akademik. Metode kuantitatif dan deskriptif digunakan didalam penelitian ini dengan teknik analisis regresi sederhana. Sampel penelitian ini melibatkan 33 siswa. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan game online dan skala prokrastinasi. Hasil analisis data menunjukkan ada nilai hubungan R Square sebesar 0,013 yang menunjukkan adanya pengaruh sebesar 1,3% terhadap variabel terikat yaitu penundaan belajar dan variabel bebas yaitu kecanduan game online. khusus 0 orang. pada kategori Tinggi, 28 orang pada kategori sedang dan 5 orang pada kategori rendah. Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki prokrastinasi akademik sedang dan kecanduan game online. Penelitian ini dapat digunakan oleh konselor untuk secara cepat mengurangi kecanduan game online dan prokrastinasi akademik, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar tanpa terhambat oleh kecanduan game online dan prokrastinasi akademik.

How to Cite: Fitarningsih, Purnama, Aribowo. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi semakin cepat, tentunya memberikan pengaruh terhadap kehidupan seseorang. Perkembangan teknologi yang semakin maju tentunya menuntut manusia supaya selalu berkembang untuk meningkatkan potensi pada dirinya, sehingga tidak tertinggal terhadap kemajuan teknologi yang semakin maju ini. Kemajuan teknologi tentunya memberikan dampak. Dampak positif dari kemajuan teknologi antara lain yaitu mudahnya akses komunikasi karena adanya *smartphone* dan terciptanya mesin-mesin canggih, misalnya yaitu munculnya ketergantungan terhadap teknologi, banyaknya berita *hoax*, penyebaran dan akses pornografi yang semakin meningkat.

Perkembangan teknologi terutama pada teknologi komunikasi, *smartphone* merupakan benda yang sangat digandrungi saat ini, dari anak-anak sampai dewasa. Hal ini karena *smartphone* memberikan fasilitas manusia untuk mencari berbagai kebutuhannya. Akan tetapi, apabila tidak dimanfaatkan dengan baik *smartphone* akan berdampak negatif terhadap kehidupan manusia, misalnya yaitu ketergantungan terhadap *smartphone* karena terjebak

kenyamanan terhadap fasilitas yang diberikan oleh *smartphone*. Dampak yang muncul akibat adanya *smartphone* salah satunya yakni kecanduan terhadap game online. Game online adalah permainan menggunakan jaringan internet sebagai sarana hiburan dan sosialisasi bagi individu (Sandya & Ramadhani, 2021). Saat ini, hampir setiap orang bermain game online, tetapi remaja adalah yang paling rentan. Ditunjukkan bahwa dari usia dini hingga dewasa senang bermain game online dengan perangkat tersebut. (Fauzi et al., 2022).

Perkembangan game online salah satunya banyak sekali mengalami kemajuan besar yang dialami dunia saat ini. Data menunjukkan bahwa dalam sepuluh tahun terakhir, Indonesia telah mengalami pertumbuhan game online yang sangat cepat. Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Lembaga pemsarab Newzoo dari Amsterdam, ada 43,7 juta gamer di Indonesia 56% nya adalah laki-laki. Selain itu, diidentifikasi bahwa 150 siswa, dari 1447 siswa mengalami adiksi. Jadi kecanduan game online diperkirakan terjadi pada 6,1% orang Indonesia. (Abdi & Karneli, 2020)

Game online memiliki fungsi hiburan dan dapat menjadi sarana sosialiasi, hal tersebut apabila digunakan secara berlanjut akan dapat mempengaruhi waktu sehingga menjadi tidak produktif untuk waktu yang digunakan. Sikap tidak poduktif karena kecanduan game online sehingga individu melupakan atau menunda untuk mengerjakan tugas kewajiban sebagai peserta didik. Meskipun individu mengerjakan tugas namun dalam kurun waktu yang mendekati *deadline* pengumpulan tugas. Hal ini tentunya mempengaruhi prestasi akademik peserta didik, karena tugas yang dikerjakan jauh sebelum *dealine* akan lebih maksimal daripada yang mepet *deadline* (Kurniawan, 2017a).

Ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas akademik dikenal sebagai prokrastinasi akademik. Penundaan menyebabkan banyak waktu yang terbuang. Rasa takut salah, perfeksionis, dan kurangnya dalam motivasi belajar merupakan factor yang sering menyebabkan prokrastinasi akademik (Ilyas & Suryadi, 2018).

Seseorang yang melakukan procrastination secara sengaja melewati tugas yang seharusnya segera diselesaikan tetapi terlibat dalam aktivitas lain yang kurang bermanfaat. Proses procrastination dapat di definisikan sebagai seseorang yang mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, mempersiapkan diri terlalu banya, atau gagal menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. (Safitri et al., 2020). Penelitian ini memiliki tujuan guna melihat pengaruh game online terhadap prokrastinasi akademik siswa di SMP Negeri 9 Yogyakarta.

METODE

Metode kuantitatif dengan teknik analisis data regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, Teknik random sampling digunakan untuk mengambil populasi dan sampel 33 siswa. Data diperoleh menggunakan skala kecanduan game online dan skala prokrastinasi akademik yang di adaptasi dari (Yoga Pamungkas, 2021) Penelitian ini, menunjukkan bahwa adanya kecanduan game online mempengaruhi prokrastinasi akademik siswa kelas VIII C di SMP Negeri 9 Yogyakarta. Hasil analisis regresi pada penelitian ini menunjukkan nilai sig. $0,524 \geq 0,05$ dan nilai R Square sebesar 0,013 yaitu memberikan pengaruh sebesar 1,3% terhadap prokrastinasi akademik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Kecanduan Game Online

Tabel 4.1 Tabel Distribusi Data Kecanduan Game Online

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game_online	33	34	34	68	55.27	8.658	74.955

Tabel di atas dengan jumlah 33 subjek, maka diketahui nilai *minimum* sebesar 34, nilai *maksimum* sebesar 68 dengan *range* sebesar 34, nilai *mean* yang diperoleh yaitu sebesar 55,27, nilai std.deviasi yang diperoleh yaitu 8.658, dengan *variance* sebesar 74.955.

Tabel 4.2 Tabel Frekuesni Kecanduan Game Online

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tinggi	0	0.00%
Sedang	28	84.85%
Rendah	5	15.15%
	33	100%

Diketahui tabel di atas bahwa sebanyak 28 (84,85%) siswa yang mengalami kecanduan game kategori sedang dan 5 (15,15%) siswa yang mengalami kecanduan game kategori rendah. Berdasarkan data tabel di atas, yaitu pada kategori rendah sebanyak 28 (84,85%) siswa.

b. Prokrastinasi Akademik

Tabel 4.3 Tabel Distribusi Data Prokrastinasi Akademik

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Prokrastinasi_Akademik	33	29	40	69	57.88	6.528	42.610

Tabel di atas skala prokrastinasi akademik dengan jumlah 33 subjek, menunjukkan bahwa, nilai std.deviasi yang diperoleh yaitu 6.528, dan variabilitas (*variance*) sebesar 42.610.

Tabel 4.4 Tabel Frekuensi Prokrastinasi Akademik

Kategori	Frekuensi	Presentase
Tinggi	0	0.00%
Sedang	32	96.97%
Rendah	1	3.03%
	33	100%

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 32 (96,97%) siswa yang mengalami prokrastinasi kategori sedang dan 1 (3,03%) siswa yang mengalami prokrastinasi kategori rendah. Berdasarkan data tabel di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum frekuensi prokrastinasi akademik yaitu pada kategori rendah sebanyak 32 (96,97%) siswa.

c. Uji Prasyarat Data

**Tabel 4.5 Tabel Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		GAMEONLINE_	PROKRASTINA
		PLP2SMPN9YK	SIKADEMIK_P LP2SMP9YK
N		33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.27	57.88
	Std. Deviation	8.658	6.528
Most Extreme Differences	Absolute	.171	.144
	Positive	.096	.107
	Negative	-.171	-.144
Test Statistic		.171	.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.016 ^c	.080 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil data game online dengan $\text{asyp.sig } 0,016 \geq \frac{1}{2} \alpha (0,05)$ sehingga berdistribusi normal dan data prokrastinasi akademik dengan $\text{asyp.sig } 0,080 \geq \frac{1}{2} \alpha (0,05)$ sehingga berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Tabel Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PROKRASINASIKADEMIK_	Between Groups	(Combined)	802.848	16	50.178	1.432	.2
PLP2SMP9YK *		Linearity	18.053	1	18.053	.515	.4
GAMEONLINE_PLP2SMPN9Y		Deviation from Linearity	784.795	15	52.320	1.493	.2
K	Within Groups		560.667	16	35.042		
	Total		1363.515	32			

Berdasarkan hasil uji linieritas anova diketahui nilai sig. deviation from linearity $0,218 \geq 0,05$ maka hubungan yang linear antara game online dengan prokrastinasi akademik.

Tabel 4.7 Tabel heteroskedastisitas

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.115 ^a	.013	-.019	6.588

a. Predictors: (Constant), GAMEONLINE_PLP2SMPN9YK

b. Dependent Variable: PROKRASINASIKADEMIK_PLP2SMP9YK

d. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik

Setelah memperoleh data dan telah diuji data prasyarat maka dilakukan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana, data yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 5.1 Output Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.115 ^a	.013	-.019	6.588

a. Predictors: (Constant), GAMEONLINE_PLP2SMPN9YK

Tabel 5.2 Output Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	18.053	1	18.053	.416	.524 ^b
	Residual	1345.462	31	43.402		
	Total	1363.515	32			

a. Dependent Variable: PROKRASINASIKADEMIK_PLP2SMPN9YK

b. Predictors: (Constant), GAMEONLINE_PLP2SMPN9YK

Tabel 5.3 Output Coefficients

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	53.083	7.523		7.056	.000
	GAMEONLINE_PLP2SMPN 9YK	.087	.135	.115	.645	.524

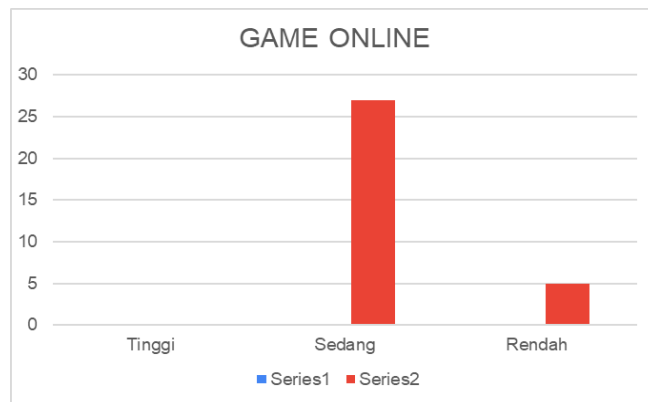
a. Dependent Variable: PROKRASINASIAKADEMIK_PLP2SMPN9YK

Tabel “model summary” koefisien determinasi sebesar 0,013, menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel terikat (prokrastinasi akademik. Pada “ Anova” maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel partisipasi. Dalam tabel “Coefficients” sebesar 0,524 ($\geq 0,05$), , menunjukkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap prokrastinasi akademik sebesar 1,3% pada siswa kelas VIIC SMP N 9 Yogyakarta.

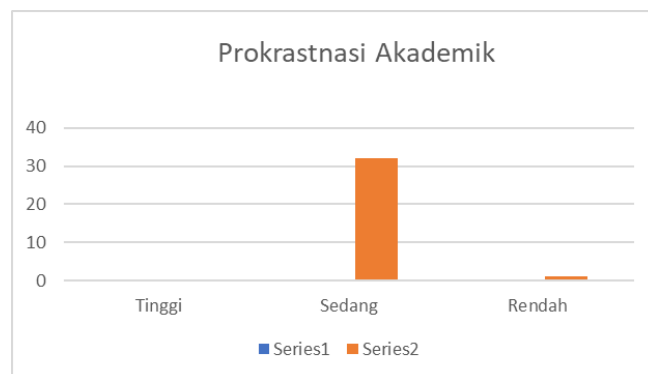
Pembahasan

Berdasarkan hasil dari distribusi frekuensi data intensitas game online dan dan prokrastinasi akademik dalam bentuk dalam tiga kategori yakni tinggi, sedang dan rendah.

Gambar 1. Game Online



Gambar 2. Prokrastinasi Akademik



Penelitian ini berguna untuk mengetahui tentang pengaruh kecanduan game online pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas VIII C SMP Negeri 9 Yogyakarta mengalami kecanduan game online dan prokrastinasi akademik sedang sesuai dengan tabel frekuensi pada gambar.1 dan gambar.2. Hal ini berbanding lurus dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sakina & Insan, 2022) dengan R Square sebesar 0,176, yang berarti bahwa lebih banyak kecanduan game online, lebih banyak prokrastinasi akademik siswa. Selain itu, kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel lain di luar penelitian sebesar 82,4 persen dan 17,6 persen. Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu adanya perbedaan antara frekuensi, serta subjek pada penelitian. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa ada nilai hubungan (R)Square sebesar 0,013, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh 1,3% pada variabel terikat, yaitu prokrastinasi akademik, terhadap variabel bebas, kecanduan game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan online game pada siswa umumnya terdapat pada kategori sedang yakni sebesar 84.85%, terdapat adanya beberapa fungsi pada pembelajaran yang terganggu, seperti minat belajar yang dapat menurun pada siswa sehingga adanya terjadi penundaan pekerjaan pengerjaan tugas sekolah. Bermain game dapat memberikan dampak negatif pada gangguan konsentrasi yang akan menyebabkan perubahan pada konsentrasi siswa dapat menurun, sehingga dapat menyebabkan terjadinya gagal fokus.

Dampak negatif game online yaitu berpengaruh pada aspek psikologis: pecandu game online mengarah pada masalah mental emosional. Berbagai gangguan kesehatan mental dapat disebabkan oleh sumber kecanduan atau durasi bermain game yang tinggi, diikuti aspek hubungan sosial berpengaruh terhadap penurunan interaksi sosial, aspek akademik seperti menurunnya motivasi belajar, aspek kesehatan: penyebab kecanduan atau durasi bermain game yang tinggi dapat menyebabkan kelelahan. Hal itu berpengaruh pengelolaan waktu belajar dan kinerja saat mengerjakan tugas (Hapiyansyah, 2023).

Selain dampak negative saja yang terlihat dampaknya positif dan game online yang memberikan keuntungan pada game online. Menurut penelitian Irmawati dalam (Mertika & Mariana, 2020) mengatakan bahwa, dampak game online dapat memudahkan mempelajari bahasa Inggris, membuat dan melatih kerja sama dalam tim. Game online telah membentuk kerja sama untuk mencapai suatu tujuan, kerja sama disini yaitu bagaimana seseorang dapat bertanggung jawab untuk menyelesaikan suatu pekerjaannya dalam suatu kelompok dengan artian anak terlatih untuk kompak bersama timnya.

Adapun tipe-tipe game online menurut (Masya & Candra, 2016) yaitu :

1. *First Person Shooter(FPS)*

Game ini berpusat pada peperangan dengan senjata, disebut sebagai game tembak-tembakan—dengan pandangan pertama pemain.

2. *Real-Time Strategy*

Permainan game ini biasanya dilakukan tidak hanya 1 karakter melainkan berbagai karakter.

3. *Cross- Platform Online*

Game menggunakan berbagai perangkat keras, seperti hardware yang membutuhkan kecepatan rendah, dapat dimainkan yang terhubung langsung dengan internet.

4. *Browser game*

Game yang dimainkan pada browser seperti *firefox, opera, IE*.

Dampak negatif dari kecanduan game online yaitu prokrastinasi akademik. Terdapat beberapa aspek prokrastinasi akademik, Tektonika (dalam Wicaksono, 2017) terdapat empat aspek prokrastinasi akademik, *pertama* waktu yang dirasakan, individu yang sering melakukan prokrastinasi akademik yaitu mereka gagal untuk mengerjakan tugas tepat dengan *deadline* yang telah ditentukan. Karena seorang prokrastinator lebih berorientasi pada saat ini bukan saat mendatang. *Kedua*, celah antara keinginan dan perilaku, ketika *deadline* telah dekat maka terdapat keinginan dengan perilaku akan semakin kecil, prokrastinator akan mengerjakan hal yang menjadi tanggung jawabnya karena telah mendekati *deadline*. *Ketiga*, tekanan emosi, individu yang melakukan prokrastinasi maka ia akan merasakan ketidaknyamanan sehingga individu merasa cemas karena telah melakukan prokrastinasi akademik. *Keempat*, kepercayaan terhadap kemampuan yang dimiliki diri sendiri, individu yang tidak percaya dengan kemampuan yang dimiliki oleh dirinya maka individu tersebut akan cenderung melakukan prokrastinasi akademik.

Ciri-ciri prokrastinasi akademik yaitu, *pertama*, individu menjadi prokrastinator maka akan lebih sering untuk menunda mengerjakan tugas, *kedua* individu yang menjadi prokrastinator berpikir bahwa mengerjakan tugas mepet dengan *deadline* bukan merupakan suatu hal yang negatif, *ketiga* individu yang telah terbiasa untuk menunda pekerjaannya maka akan selalu mengulangi hal tersebut, *keempat* individu yang melakukan prokrastinasi akademik maka individu tersebut akan cenderung susah untuk mengambil sebuah keputusan dalam hidupnya (Nisa et al., 2019).

Terdapat beberapa jenis prokrastinasi akademik, antara lain yaitu, *pertama*, tugas mengarang, tugas mengarang yaitu tugas tulis menulis, misalnya yaitu mengerjakan makalah, laporan dan tugas mengarang lainnya. *Kedua*, tugas belajar, ketika hendak ujian maka individu diwajibkan untuk belajar, aka tetapi seorang prokrastinator akan menunda belajar meskipun akan menghadapi ujian. *Ketiga*, tugas membaca, prokrastinasi dalam tugas membaca ini yaitu menunda untuk memvaca buku guna pengetahuan. *Keempat*, tugas kerja administratif yaitu menunda untuk menyalin catatan, (Fauziah, 2016).

Terdapat beberapa faktor prokrastinasi akademik. Ferrari (dalam Suhadianto & Pratitis, 2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap prokrastinasi akademik dari segi internal yakni kondisi fisik serta psikologis individu. Sedangkan faktor eksternal yang memiliki pengaruh terhadap prokrastinasi akademik yaitu pola asuh orangtua, serta kondisi lingkungan.

Menurut (Kurniawan, 2017) terdapat empat kualitas prokrastinasi akademik, termasuk kemampuan guna memulai serta menyelesaikan tugas, mempertahankan fokus saat bekerja pada tugas, dan menghabiskan waktu antara rencana dan kinerja saat melakukan tugas lain (Saman, 2017) jenis prokrastinasi anteseden kognitif menunda dalam menghadapi situasi yang dipersepsikan. Ketika individu telah menetapkan deadline untuk mengirimkan tugas, tetapi selama waktu itu, tugas belum selesai, itu dapat mengakibatkan keterlambatan atau kegagalan untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu.

Area Prokrastinasi Akademik

Menurut Herawati & Suyahya dalam (M. N. Gufron, 2003: 20), area-area dari perilaku prokrastinasi akademik sebagai berikut:

- 1) Dalam mengarang tidak dapat menyelesaikannya, kewajiban ataupun tugas menulis, seperti menulis makalah, atau jenis tulisan yang lain.
- 2) Tugas belajar menghadapi ujian mencakup penundaan belajar untuk menghadapi ujian, misalnya ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ulangan mingguan.
- 3) Tugas membaca meliputi adanya penundaan untuk membaca buku atau referensi yang berkaitan dengan tugas akademik yang diwajibkan.
- 4) Kinerja tugas administratif, seperti menulis catatan, mendaftarkan diri dalam presensi kehadiran, mengembalikan buku perpustakaan
- 5) Menghadiri pertemuan, yaitu penundaan maupun keterlambatan dalam menghadapi pelajaran.

6) Penundaan kinerja akademik secara keseluruhan, yaitu menunda mengerjakan atau menyelesaikan tugas-tugas akademik secara keseluruhan (Herawati & Suyahya, 2019). Berdasarkan teori-teori perkembangan prokrastinasi akademik, dalam teori kognitif dan Menurut behavioral-kognitif, penyebab prokrastinasi adalah keyakinan irasional. Salah memahami tugas sekolah dapat menyebabkan keyakinan irasional ini. (Latief, 2015).

KESIMPULAN

Hasil menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kecanduan permainan berbasis online dan prokrastinasi akademik sedang. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh konselor untuk bisa mengambil langkah yang cepat dalam mengurangi kecanduan permainan berbasis online dan prokrastinasi akademik dan membantu siswa mempelajari kemampuan mereka tanpa ada hambatan yang disebabkan oleh game online dan prokrastinasi akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyelesaikan karya ilmiah, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua orang yang telah berkontribusi pada penulisan ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak harus diperbaiki. Oleh karena itu, perlu adanya harapan kritik dan saran yang membangun pembaca untuk membantu memperbaiki karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- 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), Article 5. <https://doi.org/10.17977/um065v2i52022p471-478>
- Fauziah, H. H. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa fakultas psikologi uin sunan gunung djati bandung. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 123–132. <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.453>
- Hapiyansyah, M. (2023). *Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja / Prosiding Sains dan Teknologi*. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/2141>
- Herawati, M., & Suyahya, I. (2019). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMK Islam Ruhama. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.148>
- Ilyas, M., & Suryadi, S. (2018). Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Di SMA Islam Terpadu (IT) Boarding School Abu Bakar Yogyakarta. *An-Nida'*, 41(1), Article 1. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v41i1.4638>

- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Kurniawan, D. E. (2017a). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. 3(1).
- Kurniawan, D. E. (2017b). *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta*. 3(1).
- Latief, p. M. (2015). Hubungan antara persepsi dukungan sosial teman sebaya dengan prokrastinasi akademik siswa kelas xi di sma negeri 1 prambanan. *Jurnal riset mahasiswa bimbingan dan konseling*, 0, article 0. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/272>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nisa, N. K., Mukhlis, H., Wahyudi, D. A., & Putri, R. H. (2019). Manajemen Waktu dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Keperawatan. *Journal of Psychological Perspective*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.47679/jopp.1172019>
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>
- Sakina, F., & Insan, I. (2022). *Pengaruh kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa*. 5(1).
- Saman, A. (2017). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan). *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 55. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3070>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Suhadianto, S., & Pratitis, N. (2020). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 204. <https://doi.org/10.24036/rapun.v10i2.106672>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Wicaksono, L. (2017). *Prokrastinasi akademik mahasiswa*.
- Yoga pamungkas, b. (2021). *Pengaruh kecanduan game online pubg mobile (playerunknown's battlegrounds) terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang*. 2021.

