

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, N. K., & 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.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Azwar, S. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burka, J. B & Yuen, L. M. (2008). *Procrastination*. Cambridge: Da Capo Press
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. 3 (1 – 4)
- Dewi, R. N., & Ruhaena, L. (2014). Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Program *Twinning* Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Manuscript submitted for publication*.
- Ferrari, J. R., Johnson, J. & McCown, W. (1995). *Procrastination and Task Avoidance*. New York, USA: Plenum Press.
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz.
- Handayani, S. W & Suharnan. (2012) Konsep Diri, Stres, dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Persona : Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2), 114-121
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah pada Remaja Pengguna Warnet di Kecamatan Medan Kota. *Fakultas Psikologi Universitas Medan Area*, 1(2), 17-27

- Kamaratih, D. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Online Game dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Tugas pada Mahasiswa UKSW. *Skripsi*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW
- Kant, I. (2009). *Critique of Practical Reason* (terjemahan). Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kartadinata, I., & Tjundjing, S. (2008). *I Love You Tomorrow: Prokrastinasi Akademik dan Manajemen Waktu*. Anima : *Indonesian Psychological Journal*, 23(2), 109-119
- Knaus, W. J. (2010). *End Procrastination Now! Get It Done with a Proven Psychological Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- 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
- 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
- Mugista, M. (2014). *Self Control* dengan Prokrastinasi pada Mahasiswa dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Online Psikologi*. Vol. 2. No. 2 (284-302)
- Musslifah, A. R. (2014). Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Talenta Psikologi*. Vol. 2. No. 2 (180-191)
- Oematan, C. S (2013). Hubungan Antara Prokrastinasi Akademik dan Prestasi Akadmeik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi – *Universitas Surabaya*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2 (1)

- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2013). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado. *Universitas Sam Ratulagi*
- Setiawan (2013) <https://keluarga.com/1403/kesehatan/dampak-negatif-game-onlineditinjau-dari-beberapa-segi>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2018.
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive Behavioral Correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4) 503-509.
- Tuckman, B. W. (1991). "The Development and Concurrent Validity of The Procrastination Scale". *Educational and Psychological Measurement*. 51, 473-480.
- Weinstein, A, M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6) 772-775