

# PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA SMA MUHAMMADIYAH 1 PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2020/2021

Oleh

Annisa Amalia Sabella<sup>1)</sup>, Romiaty<sup>2)</sup>, Oktamia Karuniaty Sangalang<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>FKIP-Universitas Palangka Raya

<sup>1</sup>email: annisaamalia331@gmail.com

<sup>2</sup>email: romiaty@fkip.upr.ac.id

<sup>3</sup>email: oktamia14@gmail.com

## Abstrak

Prokrastinasi akademik adalah kecenderungan untuk melakukan penundaan tugas-tugas akademik yang digantikan dengan kegiatan lain di luar akademi. Berdasarkan data yang ditemukan saat observasi banyak siswa yang menunda tugas karena bermain *game online* hingga larut malam. Teknik pengumpulan data utama pada penelitian ini menggunakan angket penggunaan *game online* dan prokrastinasi akademik, sedangkan teknik pengumpulan data pendukung yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis korelasi sederhana. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan *game online* siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori tinggi (10,4%), sedang (89,6%), dan rendah (0%). 2) Prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori tinggi (29,9%), sedang (62,7%), dan rendah (7,5%). 3) Hasil analisis data diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,718. Melihat taraf signifikansi 5% pada tabel  $r$  *product moment* dengan  $dk = n-2 = 67-2 = 65$  diperoleh nilai 0,244 pada taraf 5%. Dengan kata lain, bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa. Semakin tinggi penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya.

**Kata Kunci:** Penggunaan *Game Online*, Prokrastinasi Akademik

## 1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang siswa yang sedang menempuh pendidikan di institusi pendidikan formal maupun nonformal. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian (Suyono dan Haryanto dalam Triyono, 2019). Kewajiban belajar berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) atau berlangsung sepanjang kehidupan seseorang.

Keberhasilan belajar siswa di sekolah tergantung pada strategi belajar atau cara belajar yang dilakukannya. Strategi belajar atau cara belajar merupakan faktor yang berpengaruh dalam pencapaian keberhasilan belajar. Menurut Hamalik (dalam Triyono, 2019) salah satu faktor yang bersumber dari dalam diri adalah kebiasaan belajar atau perilaku belajar. Perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Dalam hal ini perilaku belajar dapat dikatakan baik apabila siswa memiliki kesadaran serta tanggung jawab antara membagi waktu belajar (mengerjakan tugas-tugas formal sekolah) dengan kegiatan lain di luar jam sekolah.

Ada beberapa tugas akademik yang harus dilakukan siswa saat belajar di sekolah. Tugas

akademik dapat berupa tugas-tugas yang berkaitan dengan kegiatan akademik siswa, seperti hadir (masuk) kelas, mengerjakan tugas mata pelajaran dan mengikuti serta mengerjakan ujian atau ulangan yang telah ditentukan. Tugas-tugas akademik tersebut harus dikerjakan sesuai arahan dari guru dan dalam durasi waktu yang telah ditentukan.

Siswa akan memiliki sikap yang beragam dalam hal menghadapi dan menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Terdapat siswa yang mampu mengatur waktu sehingga dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Namun, terdapat siswa yang menunda mengerjakan tugas, misalnya disebabkan oleh kesulitan dalam memahami tugas, ada kegiatan yang lebih penting atau menunggu waktu yang tepat di akhir tugas (*deadline*). Dalam istilah psikologi, menunda-nunda pekerjaan atau mengulur waktu mengerjakan tugas disebut dengan prokrastinasi. Ferrari (dalam Triyono, 2019) menyebut prokrastinasi yang berkaitan dengan kegiatan atau tugas akademik disebut dengan prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik adalah kecenderungan untuk meninggalkan, menunda atau menghindari menyelesaikan aktivitas yang seharusnya diselesaikan (Tuckman dalam Triyono, 2019). Ciri-ciri Prokrastinasi akademik menurut Tuckman (dalam Mahardika, 2019) yaitu kecenderungan untuk menunda melakukan sesuatu,

kesulitan dan penghindaran dalam melakukan suatu yang tidak disukai, dan menyalahkan orang lain.

Prokrastinasi muncul karena siswa sering meninggalkan tugas-tugas akademik dan lebih memilih sesuatu yang menyenangkan seperti bermain *game online* oleh karena itu salah satu penyebab dari perilaku menunda tugas-tugas akademik atau prokrastinasi akademik pada siswa yaitu *game online*. Menurut Young (dalam Permatasari, 2020) siswa yang melakukan penundaan dalam belajar lebih suka bersenang-senang untuk memainkan *game online* dan merasa nyaman bermain *game online*, sehingga menjadikan bermain *game* sebagai prioritas daripada melakukan hal-hal yang lebih penting. Berdasarkan hal tersebut maka waktu siswa lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online* dibandingkan untuk mengerjakan tugas-tugas akademiknya, sehingga siswa berperilaku prokrastinasi dengan tugas-tugas yang akan di kerjakan.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat empat bidang layanan, salah satunya adalah bidang belajar. Bimbingan dan konseling akademik (belajar) adalah proses bantuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam belajar, dan memecahkan masalah-masalah belajar atau akademik (Syamsu Yusuf 2017: 57). Perilaku prokrastinasi akademik berkaitan dengan bidang belajar pada bimbingan dan konseling. Karena pada BK belajar menyangkut cara belajar yang efektif hingga penyelesaian tugas-tugas dan latihan.

Game online menurut Young (dalam Kurniawan, 2017) adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Kecanggihan *handphone* atau *smartphone* pada jaman modern tentunya akan akan memudahkan individu untuk mengakses *game online*. Adapun ciri-ciri dari *game online* menurut Immanuel (dalam Almujaheed, 2016) adalah: Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet, ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*, permainan berkembang, tidak statis melainkan dimamis, bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan, dan permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

Selama peneliti melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya banyak siswa yang terlambat mengumpulkan tugas-tugasnya. Berdasarkan data yang di dapatkan dari wali kelas, lebih dari 40 siswa kelas X sering terlambat mengumpulkan tugas-tugas. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru BK yang mengatakan bahwa hampir setiap hari banyak guru mata pelajaran yang mengeluhkan bahwa siswa sering terlambat mengumpulkan tugas-tugas sekolah. Lalu peneliti beberapa kali melakukan

wawancara dengan siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, ada sekitar 25 siswa yang memberikan alasan bahwa mereka sering menunda mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan. Beberapa siswa beranggapan masih memiliki waktu yang banyak untuk mengerjakan tugas tersebut sehingga waktu yang ada digunakan untuk bermain *game online* hingga larut malam. Hal tersebut membuat siswa menunda dalam mengerjakan tugas-tugas dan mengakibatkan keterlambatan dalam pengumpulan tugas. Ada 10 siswa yang harus dihubungi secara personal, baik melalui telepon dan sms maupun via *whatsapp* untuk mengumpulkan tugas-tugas. Hal tersebut membuat tugas-tugas yang ada menjadi terbengkalai bahkan tidak dikerjakan sama sekali.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin meneliti "Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tagun Ajaran 2020/2021."

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Terdapat dua variabel yaitu penggunaan *game online* dan prokrastinasi akademik. Teknik pengumpulan data data yang utama adalah angket sedangkan teknik pengumpulan data pendukung meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Karena penelitian ini adalah penelitian korelasi (*corelation*), maka terdapat dua angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket penggunaan *game online* dan angket prokrastinasi akademik dengan menggunakan skala likert. Angket penggunaan *game online* dari Reyzal Almujaheed (2016) yang terdiri dari 22 item dimana terdapat 13 item *favorable* dan 9 item *unfavorable*. Angket prokrastinasi akademik dari Yudha Mahardika (2019) yang terdiri dari 22 item dengan 20 item *favorable* dan 2 item *unfavorable*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dengan jumlah 67 orang yang terdiri dari kelas X MIPA, X IPS 1, dan X IPS 2. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian populasi. Menurut Arikunto (dalam Masrulfatun, 2015) apabila subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua, tetapi jika subyeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 25% atau lebih. Karena populasi siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya kurang dari 100, maka pada penelitian ini peneliti mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel, yaitu 67 orang. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas, dan analisis korelasi sederhana dengan bantuan SPSS 22 *for windows*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyajian data dan analisis data maka pada bagian ini akan dibahas hasil pengujian hipotesis sebagai dasar membuat kesimpulan. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

#### 1. Gambaran Umum Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya

Penggunaan *game online* pada sampel 67 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya menyatakan 10,4% dalam kategori tinggi dengan jumlah siswa 7 orang. Pada kategori sedang terdapat 60 siswa dengan persentase sebesar 89,6% dan pada kategori rendah tidak ada. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dalam kategori sedang.

Tabel 1. Kategorisasi Variabel Penggunaan *Game Online*

Kategori	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	67-88	7	10,4%
Sedang	45-66	60	89,6%
Rendah	22-44	0	0%
Jumlah		67	



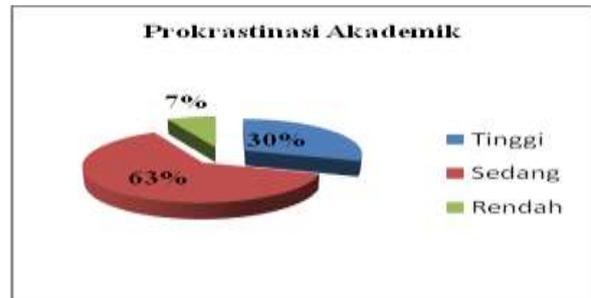
Gambar 1. Persentase Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya

#### 2. Gambaran Umum Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya

Prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dari 67 siswa diketahui sebanyak 20 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 29,9%. Pada kategori sedang terdapat 42 siswa dengan persentase sebesar 62,7% dan kategori rendah terdapat 5 siswa dengan persentase sebesar 7,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dalam kategori sedang.

Tabel 2. Kategorisasi Variabel Prokrastinasi Akademik

Kategori	Interval	Frekuensi	%
Tinggi	67-88	20	29,9%
Sedang	45-66	42	62,7%
Rendah	22-44	5	7,5%
Jumlah		67	



Gambar 2. Persentase Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya

#### 3. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya

Tabel 3. Hasil Analisis Korelasi Sederhana Variabel Penggunaan *Game Online* Dan Prokrastinasi Akademik

		Correlations	
		Penggunaan <i>Game Online</i>	Prokrastinasi Akademik
Game Online	Pearson Correlation	1	,718**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	67	67
Prokrastinasi Akademik	Pearson Correlation	,718**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	67	67

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Olahan data SPSS versi 22

Berdasarkan analisis data diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,718. Melihat taraf signifikansi 5% pada tabel r product moment dengan  $dk = n-2 = 67-2 = 65$  diperoleh nilai 0,244 pada taraf 5%. Dengan demikian harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan taraf taraf sig. (2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat sebelum penelitian, maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Hubungan yang muncul antara penggunaan *game online* dan prokrastinasi akademik yaitu positif, yang mana jika penggunaan *game online* tinggi maka akan semakin tinggi prokrastinasi akademik siswa. Berdasarkan hasil perhitungan mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik, maka hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *game online* memberikan kontribusi terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya sebesar 51%. Dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dipengaruhi oleh penggunaan *game online* sebesar 51%, sedangkan 49% ditentukan oleh faktor internal yang meliputi kondisi fisik siswa dan kondisi lingkungan siswa.

Analisis data diatas sesuai dengan fenomena yang peneliti temukan ketika observasi lapangan. Lebih dari 40 siswa kelas X sering terlambat

mengumpulkan tugas-tugas. Ada sekitar 25 siswa yang memberikan alasan bahwa mereka sering menunda mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan. Beberapa siswa beranggapan masih memiliki waktu yang banyak untuk mengerjakan tugas tersebut sehingga waktu yang ada digunakan untuk bermain *game online* hingga larut malam.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Kurniawan (2017) membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK semester II angkatan 2016 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas 45 mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Safitri (2020) mengungkapkan bahwa permainan *game online* PUBG berdampak pada perilaku prokrastinasi siswa, antara lain siswa menjadi lupa belajar sehingga tugas sekolah menjadi tertunda dan terbengkalai sehingga dapat menimbulkan perilaku prokrastinasi, masih banyaknya siswa yang mengerjakan tugas secara tidak tepat waktu, banyak siswa yang mengabaikan tugas, serta siswa sering membicarakan *game online* PUBG dengan temannya

Tuckman (dalam Mahardika, 2019) mengungkapkan aspek prokrastinasi akademik yaitu kecenderungan untuk menunda melakukan, kecenderungan untuk membuang waktu secara sia-sia dalam menyelesaikan tugas yang perlu diprioritaskan demi melakukan hal-hal lain yang kurang penting. Selain itu aspek prokrastinasi akademik adanya kesulitan dan penghindaran dalam melakukan sesuatu yang tidak disukai. Ferarri (dalam Triyono, 2019) menyebutkan bahwa individu yang melakukan prokrastinasi memiliki ciri-ciri yaitu melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan. Kemudian pada hal ini salah satu ciri-ciri atau indikator yang akan mendukung terciptanya prokrastinasi akademik adalah *game online*.

Triyono (2019) individu lebih senang menggunakan waktu untuk melakukan aktivitas lain yang menyenangkan atau bersifat hiburan yang mana jauh dari tekanan sehingga mengganggu waktu untuk mengerjakan tugas yang harus diselesaikan, seperti menonton televisi, bermain game atau internet, membaca bacaan yang menyenangkan seperti majalah, koran, komik, menonton film di bioskop, dan mendengarkan musik. Berdasarkan pendapat Triyono (2019). Maka pendapat tersebut menguatkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik. *Game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan dan mendominasi pikiran, sehingga sifat kepribadian individu yang turut mempengaruhi munculnya perilaku penundaan.

Darma (dalam Budiarti, 2019) mengungkapkan dampak negatif dari *game online* bagi siswa antara lain: Siswa akan lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, konsentrasi belajar menjadi terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*, tertidur di sekolah, siswa sering melalaikan tugas dan tanggung jawabnya di sekolah, nilai akademik mengalami penurunan, berbohong perihal waktu yang telah dihabiskan untuk bermain game online, lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman-teman, dapat membuat individu menjadi jauh dari kelompok sosialnya, dan yang terakhir merasa cemas dan menjadi mudah marah ketika tidak bermain game online.

Chu dan Choi (dalam Triyono, 2018) menjelaskan prokrastinasi berdampak buruk pada kondisi fisik dan psikologis siswa seperti menimbulkan kecemasan, tingkat stres yang tinggi dan kesehatan yang buruk. Sedangkan menurut Burka & Yuen (dalam Herawati dan Suyahya, 2019) prokrastinasi memiliki dampak internal dan eksternal, dampak Internal yaitu beberapa penyebab prokrastinasi muncul dari dalam diri prokrastinator. Saat prokrastinator tendensi tertentu akan suatu hal, tendensi tersebut tertanam dalam diri prokrastinator. Dampak Eksternal yaitu menunda mengerjakan tugas dapat membuat siswa tidak dapat mengerjakan tugas dengan baik dan mendapatkan peringatan dari guru.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, begitu pula dengan prokrastinasi akademik. Jika tidak segera dilakukan pencegahan dan pengurangan maka akan berdampak buruk bagi siswa terutama pada bidang akademik siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, hasil analisis data dan hipotesis penelitian yang diajukan dari data yang diambil pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan *game online* siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana jumlah siswa kelas X sebanyak 7 orang berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 10,4%. Sedangkan 60 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentase penggunaan *game online* sebesar 89,6% dan pada kategori rendah tidak ada.
2. Prokrastinasi akademik siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana jumlah siswa kelas X sebanyak 20 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 29,9%. Sedangkan 42 siswa berada pada kriteria

sedang dengan persentase prokrastinasi akademik sebesar 62,7% dan pada kategori rendah terdapat 5 siswa dengan persentase sebesar 7,5%.

3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa. Sumbangan pengaruh penggunaan *game online* terhadap prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya sebesar 51% sedangkan 49% dipengaruhi oleh faktor internal siswa, yaitu kondisi fisik dan kondisi psikologis.

#### Saran

1. Bagi Kepala Sekolah  
Kepala sekolah dapat lebih mendukung beberapa program-program layanan bimbingan dan konseling, khususnya berkaitan mengenai penggunaan game online dan prokrastinasi akademik.
2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (BK)  
Guru BK diharapkan agar dapat menyusun program pemberian layanan-layanan yang berkaitan dengan dampak dari penggunaan game online dan prokrastinasi akademik. Kemudian guru BK dapat mengembangkan langkah-langkah untuk mencegah terjadinya prokrastinasi akademik pada siswa, serta membuat usaha preventif terhadap penggunaan game online pada siswa.
3. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan dapat mengurangi penggunaan game online yang berlebihan dan perilaku menunda-nunda tugas (prokrastinasi akademik). Serta dapat membatasi setiap kegiatan bermain game online, agar siswa memiliki waktu yang seimbang antara bermain dan belajar sehingga tidak membuat nilai-nilai akademis terganggu.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Kepada peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian yang lebih memfokuskan pada indikator-indikator prokrastinasi akademik siswa yang belum ada pada penelitian ini. Dan hendaknya mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau faktor lain yang mempengaruhi prokrastinasi akademik siswa.

#### 5. REFERENSI

- Almujahid, Muhammad Reyzal. 2016. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang*. Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta
- Budiarti, Lisna. 2019. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*. Skripsi Sarjana, Universitas Pasundan. Bandung
- Herawati, M. & Suyahya I. 2019. "Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik SMK Islam Ruhama". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*. Vol.2. LPPM Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta
- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol 3. No 1. Universitas Muria Kudus. Kudus
- Mahardika, Yudha. 2019. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Permatasari, Desy Intan. 2020. *Terpaan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Kejuruan Studi Pada Smkn 03 Batu Kelas II Pengguna Game Online Mobile Legend*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang
- Safitri, Rezy. 2020. "Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa." *International Journal of Natural Science and Engineering*. Vol 4. No 1. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja, Bali.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Triyono & Khairi Alfin 2019. "Prokrastinasi Akademik Siswa SMA(Dampak Psikologis Dan Solusi Pemecahannya Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Islam." *Al-Qalam Jurnal Kependidikan*. Vol 19. No 2. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sains Al-Qur'an. Wonosobo.
- Prayitno, Erman Amti. 2015. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Yusuf, Syamsu. 2017. *Bimbingan & Konseling Perkembangan Suatu Pendekatan Komprehensif*. PT. Refika Aditama: Bandung