

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiat. A. (2022, September 22). Jumlah Mahasiswa di Indonesia, dari Aceh sampai Papua *The Courier Mail*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/05/jumlah-mahasiswa-di-indonesia-dari-aceh-sampai-papua>
- Akbar, M. R., & Nurhayati. (2022). Pengaruh Mahasiswa Magang terhadap Keberlangsungan Kinerja Kantor Walikota Medan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 404–408. <https://ummaspul.e-journal.id/JKM/article/download/3149/986>
- Arikunto. S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Astuti, T. W. (2020). Kontribusi Kecanduan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Socio Humanus*, 2(2), 127-136.
- Astuti, Y., Nisa, H., Sari, K., & Kumala, I. D. (2021). Perbedaan Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Mahasiswa. *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah*, 4(2), 169–184. <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v4i2.22108>
- Azwar, S. (2015). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dihni, V. A. (2022, Februari 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *The Courier Mail*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fauziah, S. A. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa di SMK PGRI 1 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Ghazali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25.0. Universitas Diponegoro*. Semarang
- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. B. (2022). Studi Korelasional antara Intensitas Bermain Online Game dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Psiko Edukasi*, 20(1), 20–31. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3418>
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 2*. Universitas Diponegoro Semarang.

- Indofeel. (2022, Juli 2). Berapa Jumlah Pemain Mobile Legends di Seluruh Dunia? Terbaru 2022! *The Courier Mail*. Retrieved from <https://indofeel.com/berapa-jumlah-pemain-mobile-legends-di-seluruh-dunia/>
- Maghfiroh. S. (2022, November 22) Kota Malang Nomor 2, Inilah 5 Daerah Memiliki Jumlah Mahasiswa Terbanyak di Jawa Timur, Termasuk Jember? *The Courier Mail*. Retrieved from <https://www.jatimnetwork.com/jatim/pr-435851847/kota-malang-nomor-2-inilah-5-daerah-memiliki-jumlah-mahasiswa-terbanyak-di-jawa-timur-termasuk-jember>
- Irianto, H. A. (2021). *Statistik Untuk Ilmu Sosial: Aplikatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Prenada Media.
- Jannah, M., & Muis, T. (2014). Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 4(3), 1–8.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 2013–2015.
- Jannah, M., & Muis, T. (2014). Prokrastinasi Akademik (Perilaku Penundaan Akademik) Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 4(3), 1–8.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 2013–2015.
- Ludjileo, D. R. (2020). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa Smp Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, Ntt. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.35974/jsk.v6i1.2366>

- Maulina, N. A., & HMZ, N. (2021). Pengaruh Intensitas Menonton Program Youtube Channel Wirda Mansur terhadap Motivasi Membaca Al-Qur'an Subscriber. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1), 61–67. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i1.216>
- Mustakim. (2015). *Hubungan antara Locus of Control dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMA 1 Medan*. 024, 1–57.
- Nafeesa, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24114/antro.v4i1.9884>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGMI*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>
- Nugrananda Janttaka, & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putri, N. I., & Edwina, T. N. (2020). Task Aversiveness Sebagai Prediktor Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 124–140. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.242>
- 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>
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung. *Jurnal Empati*, 7(4), 1–5.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet
- Suparman, D. (2020). Pengaruh Lingkungan Kerja, Pengetahuan dan Beban Kerja terhadap Kinerja Pegawai di CV. Perdana Mulia Desa Caringin Kulon Kecamatan Caringin Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ekonomedia*, 09(02), 1–16.

Wulan, D. K., & Chotimah, K. (2017). Peran regulasi emosi dalam kepuasan pernikahan pada pasangan suami istri usia dewasa awal. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 58-63.