



Pengaruh Kecanduan Media Sosial dan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik

Miftakhul Ahmad Fauzi*, Blasius Boli Lasan, Irene Maya Simon

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: miftakhul.fauzi72@gmail.com

Paper received: 2-5-2022; revised: 20-5-2022; accepted: 27-5-2022

Abstract

The aim of this study is to determine the effect of addiction to social media and online games on the academic procrastination of grade IX students of SMP Brawijaya Smart School Malang in the 2021-2022 academic year. This study uses a quantitative research approach. This type of research, the researcher uses correlation research. Sampling was determined through random sampling with the number of research subjects totaling 100 students. This study used subjects from students of SMP Brawijaya Smart School Malang class IX. The researcher used a scale of social media, online games and academic procrastination which was adapted from previous research. Data analysis used descriptive analysis, normality test, simple linear regression test, multiple correlation test and hypothesis testing (f) with the help of SPSS 24.0. The results show that there is an influence between addiction to social media and online games on academic procrastination in students at SMP Brawijaya Smart School. This is evidenced by the significant value of 0.000, where the significant value is 0.000 less than 0.05. So it can be interpreted that there is an influence of social media and online game addiction variables on academic procrastination.

Keywords: sosial media; games online; academic procrastination

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan ialah untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik kelas IX SMP Brawijaya Smart School Malang tahun ajaran 2021-2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini, peneliti memakai penelitian korelasi (*corelation*). Pengambilan sampel ditentukan melalui random sampling dengan jumlah subjek penelitian berjumlah 100 peserta didik. Penelitian ini menggunakan subjek dari peserta didik SMP Brawijaya Smart School Malang kelas IX. Peneliti menggunakan skala media sosial, game online dan prokrastinasi akademik yang diadaptasi dari penelitian sebelum-belumnya. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, uji korelasi ganda dan uji hipotesis (f) dengan bantuan SPSS 24,0. Hasil menunjukkan adanya pengaruh antara kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik pada peserta didik di SMP Brawijaya Smart School. Hal tersebut dibuktikan dari nilai signifikannya sebesar 0,000, dimana nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa adanya pengaruh variabel kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik.

Kata kunci: media sosial; game online; prokrastinasi akademik

1. Pendahuluan

Tahun 2018, Indonesia memasuki era revolusi industri 4.0, dan segera bersiap memasuki era revolusi industri 5.0. Pada zaman sekarang, IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan teknologi) berkembang pesat. Hal tersebut menjadikan hal baru dalam tatanan kehidupan manusia tentunya dalam hal berkomunikasi. Salah satunya kita kenal dengan sebutan media sosial. *Media sosial* adalah suatu teknologi yang mempunyai pengaruh yang besar untuk manusia yang memberikan kemudahan untuk komunikasi dan bersosialisasi antar individu. *Media sosial* juga sangat cepat dalam membagikan data. Seiring teknologi yang semakin maju

dan penggunaan gadget yang banyak peminatnya, *media sosial* dan *game online* juga turut berkembang pula.

Di zaman teknologi ini setiap individu hampir secara keseluruhan memiliki *media sosial* di *gadgetnya* masing-masing, dan akses media sosial semakin mudah. Tidak bisa dipungkiri bahwa *gadget* menjadi kebutuhan sehari-hari yang selalu dibutuhkan di mana saja dan kapanpun, karena banyaknya kebutuhan yang dilakukan dengan teknologi ini dan makin lama makin tidak terkontrol (Lestari, 2000). Pada awalnya *gadget* ini akan membantu individu dalam banyak hal seperti pembelajaran. Tetapi saat ini malah kebalikannya, individu menjadi kecanduan dengan bermain media sosial di *gadget*. Pemakaian *media sosial* secara berlebihan bisa terjadi pada semua kalangan dan biasanya terjadi pada remaja. Dibuktikan mulai dari orang berusia kanak-kanak sampai saat ini memahami yang namanya *media sosial*. Baik anak muda dan orang tua semuanya sudah mulai berkomunikasinya beralih melalui platform *media sosial* seperti *WhatsApp* (WA), *Facebook* (Fb), dan *Telegram*.

Menurut Holmes (dalam Destriani et al. 2020), media sosial merupakan suatu fitur berbasis *web* yang membentuk suatu jaringan dan mempermudah setiap individu untuk saling berkomunikasi atau berhubungan dalam suatu kelompok maupun individu lainnya. Pada awal tahun 2020, *gadget* semakin aktif digunakan sebagai tuntutan belajar yang dilakukan secara daring akibat terjadinya pandemi covid-19. Pandemi ini mengharuskan semua kegiatan termasuk mengajar dan belajar dilakukan di dalam rumah dan mengharuskan menggunakan *media sosial* seperti *Whatsapp*, *Youtube*, *Tiktok* dan *Instragram* untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran ini membuat peserta didik lebih sering berinteraksi melalui media sosial. Menurut Rahman & Firman (2020) pembelajaran jarak jauh yaitu proses belajar dengan memanfaatkan teknologi berbasis web. Proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di masa sekarang membuat seorang peserta didik lebih sering melakukan interaksi dengan *gadget*. Dilansir survei hootsuite (merdeka.com pada tahun 2021 4,66 miliar penduduk menggunakan internet selama tahun 2021. Data yang sudah dipaparkan itu, 4,22 miliar penduduk menggunakan *media sosial*, sehingga ada pertambahan sekitar 13% dari tahun-tahun lalu.

Game online di era sekarang juga berkembang sangat pesat. Di zaman teknologi ini setiap individu juga hampir secara keseluruhan memiliki *game online*. Pemakaian *game online* secara berlebihan bisa terjadi pada semua kalangan dan khususnya terjadi pada remaja. Dibuktikan mulai dari orang berusia kanak-kanak sampai dewasa asyik bermain *game online* melalui *gadgetnya*. Anak muda asyik bermain game online seperti *Mobile Legend* (ML), *Freefire* (FF), dan *PUBG*. *Game online* yaitu suatu permainan berbasis internet atau web, yang hanya dapat dimainkan jika terhubung dengan jaringan internet.

Kecanduan *media sosial* dan *game online* ini akan berpengaruh pada akademik peserta didik. Peserta didik yang akan lebih mengutamakan atau mementingkan untuk bermain *media sosial* dan *game online*, daripada harus melakukan kewajiban serta tugasnya sebagai peserta didik di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan tugas-tugasnya sebagai peserta didik menjadi tertunda dan terbengkalai. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya perlu menjadi perhatian khusus bagi guru bimbingan dan konseling (BK), terutama untuk yang kecanduan *media sosial* dan *game online*. Penundaan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya termasuk bentuk prokrastinasi akademik. Prokrastinasi perilaku menahan pengerjaan tugas yang dilakukan seseorang dengan sengaja meskipun mengetahui jika hal

tersebut akan menghasilkan efek yang buruk. Menurut Solomon & Rotthblum (dalam Putro & Sugiharto, 2016) prokrastinasi merupakan kita cenderung menunda memulai atau menyelesaikan pekerjaan dan hanya melakukan kegiatan lain yang tidak berguna, sehingga mengurangi produktivitas setiap harinya. Menurut Rizki (dalam Muflihah & Afifatius, 2019) mengemukakan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku bermalas-malasan tapi dalam hal tugas akademik dimana dengan memilih melakukan kegiatan kurang bermanfaat serta menyenangkan agar terhindar dari kecemasan selama mengerjakan tugas yang diberikan.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK), peserta didik IX SMP Brawijaya Smart School sering terlambat mengumpulkan tugas-tugas. Bahkan ada beberapa peserta didik yang dulunya sangat rajin mengumpulkan tugas tepat waktu, sekarang menjadi sering terlambat mengumpulkan tugas. Ditemukan penyebab masalah yaitu dari hasil need assessment guru bimbingan dan konseling (BK) yang disebarkan ke peserta didik IX SMP Brawijaya Smart School, dari 100 peserta didik yang mengisi, terdapat 64 peserta didik sulit meninggalkan ketergantungan mereka terhadap *gadget*. Fenomena lainnya adalah peserta didik terlalu banyak menghabiskan waktu luangnya untuk kegiatan lain, seperti bermain *media sosial* dan *game online*, daripada menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Fenomena lain yaitu kebanyakan peserta didik laki-laki kelas IX di SMP tersebut seringkali asyik bermain *game online* sampai bergadang.

Bimbingan dan konseling pada lembaga pendidikan saat ini sangatlah dibutuhkan, karena tidak bisa dipungkiri dengan kemajuan teknologi serta berkembangnya arus globalisasi yang masuk kalangan remaja yang berada dalam keadaan tumbuh dan berkembang sangat membutuhkan segala bentuk layanan bimbingan agar tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah. Kecanduan *media sosial* dan *game online* pada peserta didik ialah salah satu tantangan baru yang dihadapi guru bimbingan dan konseling (BK). Guru bimbingan dan konseling dituntut bertanggung jawab terhadap pencegahan perilaku kecanduan yang berkembang pada peserta. Dikarenakan perilaku kecanduan ini akan mempengaruhi aktivitas kehidupan sehari-hari serta akademik pada peserta didik.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik di SMP Brawijaya Smart School. Fokus penelitian ini adalah bagaimana pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik. Diharapkan bagi pihak-pihak sebagai berikut: a. Buat peneliti: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana mengembangkan kemampuan diri dalam menganalisa permasalahan-permasalahan dan mendapatkan informasi terkait pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik; b. Buat peneliti lain: Penelitian ini Sebagai dasar awal untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan spesifik serta mengembangkan kembali pola pikir yang berlandaskan ilmu dan teori BK.; c. Bagi Konselor: Penelitian ini sebagai sumber informasi tentang terkait referensi dalam memberikan strategi intervensi bimbingan dan konseling. Khususnya untuk pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pemberian layanan yang tepat.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini, peneliti memakai penelitian korelasi (*corelation*). Penelitian korelasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2010). Penelitian ini dilakukan dengan melalui observasi dan menyebarkan instrumen atau angket ke peserta didik SMP Brawijaya Smart School. Subjek penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Brawijaya Smart School tahun ajaran 2021-2022 yaitu sebanyak 150 peserta didik yang tersebar dalam lima kelas. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan cara *proportional random sampling* untuk mengambil 25%. Sehingga diperoleh sebanyak 100 sampel untuk penelitian ini.

Sumber data berasal dari observasi dan menyebarkan angket atau instrumen. Menurut Moleong (2007), metode observasi ini dilakukan memperoleh data yang akurat dan terpercaya, dalam hal ini peneliti mengamati subjek penelitian secara langsung. Pada pengamatan tidak sistematisnya peneliti menjadi observer yang bertugas untuk melakukan pengamatan secara langsung terkait keseharian subjek dengan menggunakan alat indera secara langsung dan kemudian mencatat hasil pengamatan yang didapatkan tersebut, sehingga tidak perlu menggunakan instrumen. Observasi sistematis peneliti menggunakan pedoman instrumen pengamatan yang berisi indikator dari variabel perilaku kecanduan media sosial, game online dan prokratinasi akademik. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis deskriptif presentase, uji normalitas, uji linieritas, analisis korelasi berganda dan uji hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media sosial dari 100 peserta didik kelas IX SMP Brawijaya Smart School yang mengisi instrumen termasuk kategori rendah. Hal ini dibuktikan dari tabel tersebut, dari 100 responden ada 2 peserta didik dengan presentase 2% termasuk kategori sangat rendah. 52 peserta didik dengan presentase 52% termasuk kategori rendah dan 45 peserta didik dengan presentase 45% termasuk kategori sedang. Terakhir 1 peserta didik dengan presentase 1% termasuk kategori tinggi.

Tabel 1. Distribusi Pengelolaan Data Variabel Media Sosial

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	20-35	2	2 %
2	Rendah	36-51	52	52 %
3	Sedang	52-67	45	45 %
4	Tinggi	67-80	1	1 %
Jumlah			100	100%

Penggunaan game online dari 100 peserta didik kelas IX SMP Brawijaya Smart School yang mengisi instrumen termasuk kategori rendah. Hal ini dibuktikan dari tabel tersebut, dari 100 responden ada 22 peserta didik dengan presentase 22% termasuk kategori sangat rendah. 53 peserta didik dengan presentase 53% termasuk kategori rendah dan 12 peserta didik dengan presentase 12% termasuk kategori sedang. Terakhir 13 peserta didik dengan presentase 13% termasuk kategori tinggi.

Tabel 2. Distribusi Pengelolaan Data Variabel Game Online

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	27-47	22	22 %
2	Rendah	48-68	53	53 %
3	Sedang	69-89	12	12 %
4	Tinggi	90-108	13	13 %
Jumlah			100	100%

Tingkat prokrastinasi akademik dari 100 peserta didik kelas IX SMP Brawijaya Smart School yang mengisi instrumen termasuk kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari tabel tersebut, dari 100 responden ada 2 peserta didik dengan presentase 2% termasuk kategori sangat rendah. 19 peserta didik dengan presentase 19% termasuk kategori rendah dan 59 peserta didik dengan presentase 59% termasuk kategori sedang. Terakhir 20 peserta didik dengan presentase 20% termasuk kategori tinggi.

Tabel 3. Distribusi Pengelolaan Data Variabel Prokrastinasi Akademik

No	Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	33-57	2	2 %
2	Rendah	58-82	19	19 %
3	Sedang	83-106	59	59 %
4	Tinggi	107-132	20	20 %
Jumlah			100	100%

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,06717095
Most Extreme Differences	Absolute	,075
	Positive	,058
	Negative	-,075
Test Statistic		,075
Asymp. Sig. (2-tailed)		,176 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari tabel hasil uji normalitas media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik. Nilai signifikan diperoleh ,176. Maka, $176 < 0,05$, dengan itu berarti variabel media sosial (X_1), game online (X_2), dan prokrastinasi akademik (Y), datanya berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas Media Sosial Terhadap Prokrastinasi Akademik ANOVA Tabel

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prokrastinasi Akademik * Media Sosial	(Combined) Linearity	16170,087	31	521,616	2,720	,000
	Deviation from Linearity	9561,528	1	9561,528	49,851	,000
	Within Groups	6608,559	30	220,285	1,148	,313
	Total	13042,663	68	191,804		
	Total	29212,750	99			

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik ANOVA tabel

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Prokrastinasi Akademik * Game Online	(Combined) Linearity	16320,333	45	362,674	1,519	,071
	Deviation from Linearity	1668,530	1	1668,530	6,989	,011
	Within Groups	14651,803	44	332,996	1,395	,122
	Total	12892,417	54	238,748		
	Total	29212,750	99			

Berdasarkan tabel hasil uji linieritas media sosial terhadap prokrastinasi akademik. Nilai deviation from linearity yang diperoleh ,313. Sehingga ,313 < 0,05, dengan itu disimpulkan ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel media sosial (X₁), terhadap prokrastinasi akademik (Y). Sedangkan hasil uji linieritas game online terhadap prokrastinasi akademik. Nilai deviation from linearity yang diperoleh ,122. Sehingga ,122 < 0,05, dengan itu ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel game online (X₂), terhadap prokrastinasi akademik (Y).

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi Ganda Media Sosial dan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Model Summary^b

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics F	df1	df2	Sig. F Change	Durbin-Watson
,587 ^a	0,344	0,331	14,05105	0,344	25,482	2	97	0,000	1,478

Berdasarkan tabel hasil uji korelasi ganda media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik. Nilai sig F Change sebesar 0,000. Maka 0,000 < 0,05, dengan itu disimpulkan bahwa variabel media sosial (X₁) dan game online (X₂) memiliki hubungan signifikan terhadap variabel prokrastinasi akademik (Y) secara simultan. Hal ini berarti dapat ditarik kesimpulan yaitu H₁ diterima dan H₀ ditolak. Kemudian nilai R (Koefisien Korelasi) sebesar 0,587. Maka 0,587 > 0,148, dengan itu disimpulkan bahwa variabel media sosial (X₁) dan game online (X₂) memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel prokrastinasi akademik (Y) secara simultan. Berarti dapat ditarik kesimpulan yaitu H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima kebenarannya. Disebabkan adanya pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik IX SMP Brawijaya Smart School.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10061,857	2	5030,929	25,482	,000 ^b
	Residual	19150,893	97	197,432		
	Total	29212,750	99			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi Akademik

b. Predictors: (Constant), GameOnline, MediaSosial

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis terkait pengaruh media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik. Nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000. Sehingga $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel media sosial (X_1) dan game online (X_2) terhadap variabel prokrastinasi akademik (Y) secara simultan. Hal ini berarti dapat ditarik kesimpulan yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kemudian nilai F_{hitung} yang diperoleh sebesar 25,482. Sehingga $25,482 > 3,05$, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel media sosial (X_1) dan game online (X_2) terhadap variabel prokrastinasi akademik (Y) secara simultan. Hal ini berarti dapat ditarik kesimpulan yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat ditarik kesimpulan hipotesis penelitian yang diajukan diterima kebenarannya. Disebabkan adanya pengaruh kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik peserta didik IX SMP Brawijaya Smart School.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, untuk mencegah prokrastinasi akademik yang tinggi diperlukan adanya tingkat kesadaran peserta didik dalam kewajibannya sebagai seorang peserta didik, dimana peserta didik perlu mengurangi penggunaan media sosial dan game online karena hal tersebut dapat mempengaruhi prokrastinasi akademik peserta didik. Hal tersebut didukung dalam penelitian Muflihah & Afifatul (2019) yaitu menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan keterlambatan akademik siswa. Semakin tinggi ketergantungan gadget dari siswa, semakin tinggi tingkat keterlambatan akademik. Di sisi lain, semakin rendah ketergantungan siswa pada perangkat, semakin rendah keterlambatan akademik. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh hasil penelitian Fardhian Syaputra (2020) menunjukkan bahwa Madrasah Aliya Negeri 1 Penundaan Siswa Kelas XI IPS Ekonomi Indragiri Hilir Ada dampak signifikan kecanduan internet sebesar 29%. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa konselor dapat menggunakan sinema edukasi untuk menurunkan prokrastinasi akademik (Dinata, Rahman, & Indreswari, 2021)

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu siswa sering bermain media sosial dan game online maka tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi, sebaliknya jika peserta didik yang tidak terlalu sering bermain media sosial dan game online maka tingkat prokrastinasi akademiknya rendah. Sehingga hal tersebut memperkuat penelitian ini bahwa ada pengaruh antara kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik di SMP Brawijaya Smart School.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian, penulis membuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini didasarkan pada teori yang dijelaskan dalam bab sebelumnya. Saran ini untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara kecanduan *media sosial* dan *game online* terhadap prokrastinasi akademik di SMP Brawijaya Smart School. Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai signifikannya adalah 0,000.

Nilai yang signifikan di sini adalah $0,000 < 0,05$. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh variabel kecanduan *media sosial* dan *game online* terhadap prokrastinasi akademik.

Saran, bagi konselor, sebagai bahan kontribusi dan informasi yang berguna untuk merancang layanan bimbingan dan konseling untuk membantu mahasiswa yang bermasalah terkait dengan prokrastinasi akademik. Memungkinkan peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi variabel lain yang berkontribusi pada pembentukan prokrastinasi akademik peserta didik.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dinata, W. C., Rahman, D. H., & Indreswari, H. (2021). Pengembangan Panduan Sinema Edukasi dengan Model Blended Learning untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas. *Buletin Konseling Inovatif*, 1(2), 83-89. doi: 10.17977/um059v1i22021p83-89
- Lestari, I. Agus W R. Budi M T . (2011). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 2 (2) HAL 147-300
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta Marshall.
- Merdeka.com. (2021). Riset: Pengguna Media Sosial Mencapai 4,22 Miliar di Dunia. (<https://www.merdeka.com/teknologi/riset-pengguna-media-sosial-mencapai-422-miliar-di-dunia.html?page=1>) Januari 2021
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muflihah, Fithri, & Afifatus, Sholihah. (2019). Hubungan antara Kecanduan Gadget dengan Prokrastinasi Akademik. *Triakdik*, 18(1), 84-93. Dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/triadik/article/view/11389>
- Putro, H. E., & Sugiharto, D. Y. P. (2016). Model Konseling Kelompok Teknik Self Regulated Learning untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 15-22. Dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/18506>
- Rahman, S. R & Firman. (2020). Pembelajaran Online di Tengan Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. Vol 2 (2). Dari <https://core.ac.uk/dpwnload/pdf/322553916.pdf>