

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* UNTUK
MENURUNKAN PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

LINDA NOVI RAHAYU

NPM: 19.1.01.01.0022

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

LINDA NOVI RAHAYU

NPM: 19.1.01.01.0022

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* UNTUK
MENURUNKAN PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Program Studi Bimbingan dan Konseling

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 6/7/2022

Dosen Pembimbing I



Dr. Sri Panca Setyawati, M. Pd.

NIDN. 0716046202

Dosen Pembimbing II



Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.

NIDN. 0712076102

Skripsi oleh:

LINDA NOVI RAHAYU
NPM: 19.1.01.01.0022

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* UNTUK
MENURUNKAN PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Khususiyah, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Linda Novi Rahayu
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tanggal lahir : Kediri, 6 November 1999
NPM : 19.1.01.01.0022
Fakultas/Prodi : FKIP/ Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan



LINDA NOVI RAHAYU

NPM. 19.1.01.01.0022

Motto:

“Segala sesuatu yang kamu pilih untuk dimulai, maka kamu harus berani untuk mengakhirinya”

(Linda Novi Rahayu)

Akan ada satu masa dalam hidup seseorang merasakan satu persoalan, yang seakan-akan beban sangat berat untuk dipikul. Namun yakinlah, kata Allah bahwa kita tidak akan diberikan beban melampaui batas kemampuan kita dan Allah akan mengangkat derajat kita untuk mencapai keistimewaan yang belum kita gapai. Kuncinya adalah dengan melibatkan Allah dalam setiap langkah kita.

“Letakkan aku dalam hatimu, maka aku akan meletakkanmu dalam hatiku”

(QS. Al-Baqarah:152)

“aku akan berlari, saat kamu memanggil nama-Ku”

(QS. Al-Baqarah:186)

Dengan segenap hati, Skripsi ini kupersembahkan untuk
Diri Sendiri dan Seluruh Keluargaku Tercinta

Abstrak

Linda Novi Rahayu Pengembangan Media *Rolling Ball Game* untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Media BK, *Rolling Ball Game*, Prokrastinasi Akademik Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil wawancara yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan guru BK diperoleh informasi terkait prokrastinasi akademik siswa. Informasi yang didapatkan adalah banyak siswa di SMAN Kediri melakukan prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik tampak pada saat proses belajar mengajar. Saat guru memberikan tugas ketika materi selesai dijelaskan, beberapa siswa tidak langsung mengerjakan tugas dan tiba waktu pengumpulan tugas mereka terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal, bahkan ada beberapa siswa yang memilih menyontek.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa yang dapat diterima secara praktis, teoritis, dan layak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Tahapan pengembangan dimodifikasi peneliti menjadi 5 tahap yaitu, (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Produk Awal (4) Validasi Produk Awal (5) Revisi Produk Awal. Subyek penelitian ini adalah guru BK sebagai calon pengguna kemudian ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

Penelitian ini menghasilkan produk awal yaitu *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Produk awal *Rolling Ball Game* telah divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 89,3 %. Hasil validasi ahli media didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori cukup valid dengan nilai 79,1 %. Selanjutnya hasil validasi dari pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri didapatkan tingkat kevalidan dalam kategori sangat valid dengan nilai 91,6 %. Maka kesimpulan dari penelitian ini media *Rolling Ball Game* diterima secara praktis, teoritis, sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian direkomendasikan (1) kepada guru BK diharapkan dapat menggunakan media *Rolling Ball Game* dalam proses layanan bimbingan dan konseling sebagai alternatif, karena media *Rolling Ball Game* sebagai suatu inovasi media layanan BK untuk siswa sangat menarik (2) kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk berinovasi terhadap media *Rolling Ball Game* untuk materi ataupun permasalahan yang berbeda.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media *Rolling Ball Game* Untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar S1 Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada penulisan skripsi atau tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Galang Surya Gumilang, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, masukan, saran dan kritik yang membangun hingga penulisan skripsi ini selesai.
5. Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dan membimbing hingga terselesainya skripsi ini.
6. Drs. Margo Utomo, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 6 Kediri yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis selama mengadakan penelitian.
7. Orang tua tercinta yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Ibunda Sri Sayuti dan Almarhum Ayahanda Sunaryo yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa, mendidik, mengajar, dan memberikan semua yang terbaik dalam hidup ini dan tanpa lelah mendukung keputusan dan pilihan hidup penulis. Kepada cinta kasih keluarga besar beserta saudara penulis. Kakek Kuatohari, Nenek Suharti, Nenek Karmini, Bibi Seh Ati, Paman Sutikno, Selsi, Yansin, Mita, Kenzo yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan.

8. Teman spesial penulis dan sahabat tercinta yang tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan, perhatian, dan berkontribusi bagi kelancaran skripsi penulis.
9. Teman-teman BK, Aulia, Fitriani, Eli, Widya, Widhi dan seluruh angkatan BK 2019 yang memberikan bantuan, doa, dan dukungan moril yang tak terhingga.
10. Keluarga HIMAPRODI BK yang telah memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat balasan dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis pada umumnya.

Kediri, 17 Juli 2023

LINDA NOVI RAHAYU

NPM. 19.1.01.01.0022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Prokrastinasi Akademik	
1. Definisi Prokrastinasi Akademik	6
2. Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik	7
3. Dampak Prokrastinasi Akademik.....	8
4. Indikator Prokrastinasi Akademik.....	9

B. Media <i>Rolling Ball Game</i>	
1. Definisi Media Bimbingan dan Konseling.....	10
2. Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling.....	11
3. Media <i>Rolling Ball Game</i>	12
C. Kajian Peneliti Terdahulu	14
D. Kerangka Berpikir.....	17
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Metode Pengembangan	19
B. Prosedur Pengembangan	21
C. Lokasi dan Subjek Pengembangan	23
D. Validasi Produk Awal	23
E. Instrumen Pengumpul Data.....	24
F. Analisis Data Penelitian	31
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	33
B. Hasil Validasi Produk Awal.....	38
C. Revisi Produk Awal	44
D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	45
E. Keterbatasan Penelitian.....	49
 BAB V SIMPULAN, SARAN, PENGEMBANGAN PRODUK LEBIH LANJUT	
A. Simpulan	50
B. Saran.....	51
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	25
3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	26
3.3 Kisi-Kisi Angket Pengguna/ Guru BK.....	26
3.4 Koefisien Reliabilitas.....	30
3.5 Kriteria Kategori Hasil Validasi.....	32
4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	38
4.2 Hasil Penilaian Ahli Media.....	40
4.3 Hasil Penilaian Pengguna/ Guru BK.....	42
4.4 Tampilan Papan <i>Rolling Ball Game</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	45
4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Prokrastinasi Akademik.....	47
4.6 <i>Reability Statistics</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 Kerangka Berpikir	18
3.1 Prosedur Pengembangan	21
4.1 Papan <i>Rolling Ball Game</i>	35
4.2 Kartu Pertanyaan	35
4.3 Cover Buku Panduan <i>Rolling Ball Game</i>	36
4.4 Bola <i>Rolling Ball Game</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 Instrumen Uji Ahli Materi.....	54
2 Instrumen Uji Ahli Media	57
3 Instrumen Uji Pengguna/ Guru BK.....	60
4 <i>Blueprint</i> Instrumen Pengukur Prokrastinasi Akademik.....	63
5 Instrumen Pengukur Prokrastinasi Akademik.....	64
6 Penilaian Uji Ahli Materi	68
7 Penilaian Uji Ahli Media	71
8 Penilaian Uji Pengguna	74
9 Interpretasi Hasil Uji Validator	77
10 Revisi Kartu Pertanyaan.....	79
11 Tabulasi Data Responden.....	80
12 Output Uji Validitas dan Reliabilitas	81
13 Surat Pengantar Penelitian	95
14 Surat Ijin Penelitian.....	96
15 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	97
16 Dokumentasi	98
17 Kartu Bimbingan.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dari pendidikan di Indonesia dalam upaya membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal. Oleh sebab itu, pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah menjadi tanggung jawab personel sekolah yang meliputi kepala sekolah, guru BK, wali kelas, guru mata pelajaran, dan pengawas sekolah. Bimbingan dan konseling lebih memusatkan perhatiannya untuk siswa dalam beradaptasi dan memfasilitasi untuk kebutuhan siswa dalam menjalankan pendidikannya. Selain itu, bimbingan dan konseling memiliki tugas dalam membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa berkaitan dengan tugas perkembangannya. Salah satu permasalahan yang dihadapi siswa yaitu prokrastinasi akademik.

Carthy (dalam Nafeesa, 2018) menyatakan bahwa prokrastinasi merupakan kecenderungan individu untuk menunda atau menghindari sepenuhnya tugas dan tanggung jawab yang perlu dilakukan, biasanya tugas dan tanggung jawab tersebut mulai dikerjakan pada saat-saat terakhir batas pengumpulan. Oleh karena itu, prokrastinasi dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak efisien dalam menggunakan waktu dan harus segera dihilangkan, apabila perilaku tersebut terus dibiarkan maka akan mengurangi produktivitas yang nantinya akan berdampak buruk pada individu.

Hasil wawancara yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan Guru BK diperoleh informasi terkait prokrastinasi akademik siswa. Informasi yang didapatkan adalah banyak siswa di SMAN 6 Kota Kediri melakukan prokrastinasi akademik. Berdasarkan asesmen dari hasil AKPD atau Angket kebutuhan peserta didik yang diisi oleh kelas X-7 diperoleh persentase 91,4% sebanyak 32 siswa dari 35 siswa sering menunda-nunda tugas sekolah atau pekerjaan rumah/PR. Perilaku penundaan juga tampak pada saat proses belajar mengajar. Saat guru memberikan tugas ketika materi selesai dijelaskan, beberapa siswa tidak langsung mengerjakan tugas dan tiba waktu pengumpulan tugas mereka terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal, bahkan ada beberapa siswa yang memilih menyontek.

Fenomena yang terjadi di lapangan beberapa siswa kelas X memang melakukan prokrastinasi akademik. Indikator yang menunjukkan siswa melakukan prokrastinasi akademik di antaranya sebagai berikut (1) siswa terlambat dalam mengerjakan tugas (2) siswa enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan atau aktivitas lain seperti bermalas-malasan. Dari sudut pandang siswa saat dilakukan wawancara secara random, pembelajaran di kelas dirasa kurang menarik karena jarang menggunakan media pembelajaran dan siswa merasa tugasnya terlalu sulit sehingga kurangnya keterampilan dan pengetahuan mengenai tugas yang akan diselesaikan dan memilih menunda mengerjakan tugas. Penundaan penyelesaian tugas ini dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik siswa harus segera ditindak lanjuti karena akan berdampak buruk bagi siswa. Guru BK perlu melakukan upaya untuk menurunkan perilaku prokrastinasi akademik siswa. Kenyataannya di SMAN 6 Kediri upaya yang dilakukan untuk siswa yang melakukan prokrastinasi akademik adalah pemberian sanksi dan teguran, namun tidak memberikan efek jera bagi siswa sehingga masih tetap memilih prokrastinasi akademik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, guru BK harus berinovasi dalam memberikan layanan BK. Beberapa contoh yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media layanan BK yang menarik agar layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menyenangkan. Menurut Geldard, dkk (2001) permainan dinilai sesuai atau dapat dijadikan media bagi kelompok usia anak – anak (enam sampai sepuluh tahun), praremaja (sebelas sampai tiga belas tahun) dan remaja (empat belas sampai tujuh belas tahun). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media BK.

Media yang dikembangkan adalah media *Rolling Ball Game*. Media ini berbasis *board-games* dan dapat dimainkan 6-8 orang. Media *Rolling Ball Game* merupakan media berbahan dasar kayu atau dapat menggunakan *styrofoam* sebagai papan permainan. Dalam penelitian ini akan menggunakan kayu sebagai bahan dasar utamanya. Pada seluruh permukaan bidang dipasang paku-paku dengan jarak antar paku 3 *centimeter* yang berfungsi sebagai jalur menggelindingkan bola. Dibagian bawah disediakan 3 bilik (wadah) yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung jatuhnya (terminal) bola yang digelindingkan. Tiga wadah tersebut terdiri atas: bilik tantangan, bilik

kejujuran, dan bilik motivasi. Pada masing-masing bilik tersebut sudah tersedia pertanyaan yang berkaitan dengan prokrastinasi akademik siswa. Pengembangan media permainan ini untuk lebih menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan BK. Media *Rolling Ball Game* merupakan inovasi yang peneliti lakukan untuk menjadikan media permainan ini sebagai media BK khususnya untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

Cara memainkan Media *Rolling Ball Game* ini adalah guru BK menunjuk salah satu peserta permainan secara bergiliran untuk menggelindingkan bola dari atas papan yang diarahkan ke bilik yang siswa inginkan (sebagai pemain). Selanjutnya pemain mengambil kartu pertanyaan dari salah satu kotak sesuai dengan tempat jatuhnya bola yang menjadi sasaran untuk dijawab. Terdapat tiga kartu pertanyaan, yaitu kartu tantangan, kartu kejujuran, dan kartu motivasi. Pertanyaan pada kartu kejujuran berisi tentang prokrastinasi akademik siswa. Kartu tantangan berisi *games and fun* yang tujuannya agar siswa tidak jenuh saat melakukan layanan/ permainan *Rolling Ball Game*. Kartu motivasi bertujuan agar siswa termotivasi untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, problem prokrastinasi akademik sangat penting untuk diatasi, salah satunya dengan memanfaatkan media layanan BK yang mampu menarik perhatian siswa, yaitu *Rolling Ball Game*. Pengembangan *Rolling Ball Game* melalui kegiatan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Masih terdapat siswa yang melakukan prokrastinasi akademik, ditandai dengan siswa terlambat dalam mengerjakan tugas dan enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan sehingga lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermalas-malasan.
2. Masih kurangnya inovasi Guru BK dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling.

C. Rumusan Masalah

Pada kenyataannya, media dalam layanan Bimbingan dan Konseling telah memberikan kontribusi untuk mengembangkan diri individu. Namun demikian, saat ini masih belum banyak tersedia media Bimbingan dan Konseling untuk menurunkan prokrastinasi akademik. Maka dari itulah perlu dikembangkan media yang dimaksud, yaitu dengan mengembangkan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa dapat diterima secara praktis dan teoritis serta layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azami, B., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal of Instructional Development Research*, 2 (2). (Online), tersedia: <https://eduresearch.web.id>, diunduh 13 Maret 2022
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (2008) *Procrastination: Why you do it? what to do about it now?* Cambridge: Da Capo Press
- Dinata, dkk. 2021. Pengembangan Panduan Sinema Edukasi dengan Model Blended Learning untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas. *Buletin Konseling Inovatif*, 1(2). (Online), <https://journal2.um.ac.id>, diunduh 8 Mei 2023
- Geldard, Kathryn&Geldard, David. (2001). *Counseling Children: A Practical introduction*. Great Britain: The Crownwell Pess
- Ghufron, M. N & Walgito, B. 2003. Hubungan kontrol diri dan persepsi remaja terhadap penerapan disiplin orangtua dengan prokrastinasi akademik. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Harwito, dkk. 2021. Pengembangan Media Rolling Ball pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Laila, dkk. 2022. Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Negeri di Kabupaten Nias Selatan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5 (1), (Online), tersedia di: <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>, diunduh 15 April 2023
- Mutmainah, Aqidah Nurul, Rizki Yulidah, Sinta Yuniarti. 2017. “Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia”. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional BK FIP-UPGRIS Penerapan Panduan Operasional Penyelenggaraan (POP) Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Menyikapi Tantangan Profesi BK Di Abad 21.
- Nafeesa. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*, 4 (1). (Online), tersedia: <http://jurnal.unimed.ac.id>, diunduh 13 Maret 2022.
- Nursalim, M. 2013. *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.

- Prasetiawan, dkk. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah seKota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3 (2), (Online), tersedia di: <http://journal2.um.ac.id>, diunduh 15 April 2023
- Ramadhani, dkk. 2020. Analisis Prokrastinasi Akademik Siswa di Sekolah. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 7 (1), (Online), tersedia di: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/consilium>, diunduh 15 April 2023
- Rizkina, L. Widyaningsih, N. 2020. Pengembangan Rolling Ball Game Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang Tahun Ajaran 2020/2021. (Online), <https://repository.upy.ac.id>, diunduh 15 April 2023
- Sanggasurya, dkk. 2021. Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Marie Joseph Kelapa Gading. *PSIKO-EDUKASI: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*, 19 (2), (Online), tersedia di: <http://ejournal.atmajaya.ac.id>, diunduh 15 April 2023
- Setyaputri, N.Y. 2021. *Bimbingan dan Konseling Belajar (Teori dan Aplikasinya) Edisi 1*. Bandung : CV Media Sains Indonesia.
- Setyaputri, dkk. 2015. Pengembangan Media Permainan “Roda Pelangi” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 28 (1), (Online), tersedia di: <http://repository.om.ac.id>, diunduh 15 April 2023
- Singarimbun, M & Effendi, S. (2011). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulum, MI. 2016. Strategi Self-Regulated Learning untuk Menurunkan Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa. *Psymphatic, Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3 (2). (Online), tersedia di: <https://journal.uinsgd.ac.id>, diunduh 8 Juli 2022
- Ursia, N.R., Siaputra, I.B., & Susanto, N. 2013. Prokrastinasi akademik dan self control pada mahasiswa. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Wicaksana, dkk. 2022. Pengembangan Media *Book Planner Self-Management* Untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa SMA. *Jurnal Bikotetik*, 6 (2). (Online), tersedia: <https://journal.unesa.ac.id>, diunduh 8 Mei 2023