

# **The Integration of Artificial Intelligence-Based Learning Media in Enhancing Student Learning Motivation**

## **Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

**Rahmat Saputra<sup>1</sup>, Arizul Suwar<sup>2</sup>, Mulyani<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> STAI Darul Hikmah Aceh Barat

<sup>3</sup> Universitas PTIQ Jakarta

E-mail korespondensi: arizul@staidarulhikmah.ac.id

**DOI: 10.56613/educalia.v4i2.315**

### **Abstract**

---

*The decline in student learning motivation due to the use of monotonous learning media has become a serious challenge in the post-pandemic education era. This study aims to analyze how the integration of Artificial Intelligence (AI)-based learning media can enhance student motivation through more interactive and personalized instructional experiences. The research method employed is a literature review (library research) with a qualitative approach. Data were gathered from reputable academic literature published between 2020 and 2025 and analyzed using content analysis techniques. The results indicate that AI platforms, such as generative personal tutors, adaptive learning systems, and AI-powered gamification, are capable of providing instant feedback and personalized learning paths tailored to individual student needs. These features have proven effective in fulfilling students' psychological needs for autonomy and competence, which directly boosts intrinsic motivation. However, the success of this integration requires strong digital literacy among teachers and the readiness of school infrastructure to overcome the digital divide. The conclusion of this study emphasizes that AI is not merely a technical tool but a*

*strategic catalyst for creating a more dynamic and engaging learning ecosystem for the digital generation. Educators are encouraged to begin integrating AI ethically to foster deeper student engagement.*

**Keywords:** Artificial Intelligence, Learning Motivation, Learning Media.

---

## Abstrak

---

*Penurunan motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton menjadi tantangan serius di era pendidikan pasca-pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana integrasi media pembelajaran berbasis Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman instruksional yang lebih interaktif dan personal. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dari literatur akademik bereputasi dalam rentang tahun 2020-2025 yang dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform AI seperti tutor pribadi generatif, sistem pembelajaran adaptif, dan gamifikasi bertenaga AI mampu memberikan umpan balik instan serta jalur belajar yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan individu siswa. Fitur-fitur tersebut terbukti efektif memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi dan kompetensi, yang secara langsung mendongkrak motivasi intrinsik. Namun, keberhasilan integrasi ini memerlukan literasi digital guru yang kuat dan kesiapan infrastruktur sekolah untuk mengatasi kesenjangan akses. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa AI dapat menjadi katalisator strategis dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi generasi digital. Pendidik disarankan untuk mulai mengintegrasikan AI secara etis guna mendorong keterlibatan siswa yang lebih mendalam.*

**Kata kunci:** Kecerdasan Buatan, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

## Pendahuluan

Pergeseran Paradigma Pendidikan Digital Dunia pendidikan global tengah berada di ambang transformasi struktural yang dipicu oleh kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Paradigma pendidikan yang semula berpusat pada transfer pengetahuan secara konvensional di dalam ruang kelas fisik, kini telah bergeser menuju ekosistem digital yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Pergeseran ini bukan sekadar pergantian perangkat keras dari papan tulis ke layar digital, melainkan sebuah reorientasi filosofis mengenai bagaimana pengetahuan dikonstruksi, didistribusikan, dan dikonsumsi. Era disruptif teknologi menuntut pendidikan untuk menjadi lebih fleksibel, terbuka, dan responsif terhadap kebutuhan individu, yang menandai berakhirnya era pembelajaran satu ukuran untuk semua (*one-size-fits-all*) (Nugraha et al., 2025; Nurhayati et al., 2025).

Meskipun infrastruktur digital telah tersedia secara luas, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru yang signifikan pasca-pandemi COVID-19. Fenomena yang sering muncul adalah penurunan drastis motivasi belajar siswa (Febrianti, 2021; Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Selama masa transisi kembali ke pola pembelajaran tatap muka atau *hybrid*, banyak ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat statis dan monoton. Media konvensional seringkali gagal bersaing dengan kecepatan informasi dan stimulasi visual yang diperoleh siswa dari media sosial dan hiburan digital harian mereka. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara cara siswa berinteraksi

dengan teknologi di luar sekolah dan metode pembelajaran yang membosankan di dalam kelas. Kurangnya adaptivitas media terhadap kecepatan belajar individu mengakibatkan siswa merasa terasing, cepat jemu, dan kehilangan minat dalam mengikuti proses instruksional (Nurjanna, 2024).

Dalam konteks inilah, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau Kecerdasan Buatan muncul sebagai urgensi dan solusi strategis. Berbeda dengan media digital statis seperti PowerPoint atau video pembelajaran biasa, AI menawarkan kemampuan unik berupa personalisasi dan interaktivitas tingkat tinggi. AI memiliki kemampuan untuk memproses data perilaku belajar siswa secara *real-time*, memberikan umpan balik seketika (*instant feedback*), dan menyesuaikan tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan masing-masing individu. Urgensi penggunaan AI dalam pendidikan telah menjadi mesin penggerak (*engine*) yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang personal (*personalized learning*) (Judijanto et al., 2025). Dengan AI, setiap siswa dapat memiliki "tutor pribadi digital" yang mampu memahami kelemahan mereka dan memberikan stimulasi kognitif yang tepat, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana berbagai platform berbasis Kecerdasan Buatan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk mendongkrak motivasi belajar siswa. Melalui kajian pustaka, artikel ini akan mengeksplorasi kaitan antara fitur-fitur adaptif AI

dengan peningkatan keterlibatan (*engagement*) siswa serta memberikan kerangka konseptual bagi para pendidik dalam mengadopsi teknologi ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan psikologi pendidikan di era digital.

## **Tinjauan Pustaka**

*Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai pengembangan sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti persepsi visual, pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan penerjemahan bahasa (Sudirwo et al., 2025). Secara lebih spesifik, AI dalam pendidikan (AIED) bukan sekadar alat otomatisasi, melainkan sistem yang mampu belajar dari data pengguna untuk memberikan respons yang cerdas. Salah satu aplikasi fundamentalnya adalah *Adaptive Learning System* (Sistem Pembelajaran Adaptif). Sistem ini menggunakan algoritma untuk menganalisis performa siswa secara *real-time* dan secara otomatis menyesuaikan penyajian materi atau tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan individu. Contohnya meliputi platform seperti Khan Academy, Duolingo, atau sistem manajemen pembelajaran (LMS) berbasis AI yang mampu mengidentifikasi celah pengetahuan siswa sebelum pengajar menyadarinya.

Untuk memahami bagaimana AI memicu dorongan belajar, penelitian ini bersandar pada dua teori motivasi utama.

Pertama, ARCS Model yang dikembangkan oleh John Keller (1987), yang menekankan empat komponen kunci dalam desain instruksional: *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Kepercayaan Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan) (Nelsi, 2024). AI berperan besar dalam menarik *Attention* melalui media interaktif dan menjaga *Confidence* dengan memberikan tantangan yang tidak terlalu mudah namun tidak terlalu sulit (*zone of proximal development*).

Kedua, Self-Determination Theory (SDT) oleh Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh jika tiga kebutuhan dasar terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan (Wihara, 2021). Dalam ekosistem bertenaga AI, siswa memperoleh otonomi untuk menentukan kecepatan belajarnya sendiri (*self-paced learning*) dan meningkatkan rasa kompetensi melalui umpan balik instan yang konstruktif. Integrasi kedua teori ini menjelaskan bahwa motivasi bukan sekadar keinginan untuk belajar, melainkan hasil dari lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan psikologis dan kognitif individu.

Beberapa penelitian terdahulu telah memberikan fondasi empiris mengenai korelasi positif antara teknologi digital cerdas dengan motivasi belajar.

Penelitian (Sucianingtyas et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan *chatbot* berbasis AI sebagai asisten belajar dapat menurunkan kecemasan siswa dan secara signifikan meningkatkan keterlibatan mereka dalam diskusi kelas virtual. Selanjutnya, (Razy et al., 2025) dalam studinya menunjukkan

bahwa sistem pembelajaran adaptif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, karena siswa merasa lebih dihargai secara individual. Artikel (Siketang et al., 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan AI dalam memberikan umpan balik personalisasi terbukti memperpanjang waktu retensi siswa terhadap materi pelajaran yang sulit. Penelitian (Al Faqih, 2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi yang didukung oleh algoritma AI efektif dalam meningkatkan fokus pada siswa sekolah menengah, yang berdampak langsung pada hasil belajar mereka.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk mengeksplorasi, memahami, dan mensintesis konsep-konsep teoretis serta fenomena integrasi teknologi dalam dunia pendidikan tanpa melakukan intervensi lapangan secara langsung. Melalui metode ini, peneliti berupaya membangun argumen mengenai peran kecerdasan buatan dalam memotivasi siswa dengan cara menelaah berbagai pemikiran, teori, dan temuan empiris yang telah ada sebelumnya (Luthfiyah, 2018).

Sumber data yang digunakan dalam artikel ini bersifat sekunder, yang diperoleh melalui penelusuran literatur akademik bereputasi. Fokus pencarian diarahkan pada artikel jurnal nasional terakreditasi, jurnal bereputasi, buku teks ilmiah, serta

laporan resmi dari lembaga kependidikan terkait. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan, peneliti membatasi rentang waktu publikasi literatur antara tahun 2020 hingga 2025 guna memastikan bahwa data dan informasi yang disajikan tetap relevan, mutakhir, dan sesuai dengan tren teknologi terkini di bidang pendidikan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi dengan menerapkan strategi pencarian kata kunci (*keywords matching*). Proses pencarian literatur dilakukan pada berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, dan Portal Garuda dengan menggunakan kombinasi kata kunci spesifik, antara lain: "Artificial Intelligence in Education", "Student Learning Motivation", "Adaptive Learning", dan "Media Pembelajaran AI". Dari hasil pencarian tersebut, peneliti melakukan seleksi ketat terhadap dokumen yang ditemukan untuk memastikan bahwa literatur yang diambil benar-benar memiliki korelasi langsung dengan fokus dan ruang lingkup penelitian.

Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Proses analisis ini mengikuti tiga tahapan sistematis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti memilah informasi yang relevan dan membuang data yang tidak esensial. Data yang terpilih kemudian disajikan secara terstruktur dalam bentuk narasi deskriptif untuk memperlihatkan pola integrasi AI. Terakhir, peneliti melakukan verifikasi dan penarikan kesimpulan secara kritis guna menjawab tujuan

penelitian mengenai efektivitas AI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Berdasarkan hasil penelusuran literatur terhadap berbagai studi kasus dan laporan implementasi teknologi pendidikan terkini, ditemukan bahwa integrasi Kecerdasan Buatan (AI) dalam pembelajaran telah berkembang melampaui sekadar alat bantu administratif menjadi media instruksional yang sangat interaktif. Berikut adalah identifikasi berbagai platform AI yang populer digunakan dan terbukti memberikan dampak signifikan pada atmosfir pembelajaran di kelas:

- a. AI dalam Gamifikasi (Quizizz AI, Kahoot!)

Integrasi AI dalam platform evaluasi memungkinkan pembuatan soal secara otomatis yang disesuaikan dengan level kemampuan siswa. Fitur ini mengubah persepsi ujian yang tadinya menakutkan menjadi pengalaman kompetisi yang menyenangkan dan memicu adrenalin positif.

- b. AI dalam Desain Visual dan Multimedia (Canva Magic Design, Midjourney)

Penggunaan AI untuk menciptakan aset visual berkualitas tinggi membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual. Literatur mencatat bahwa siswa lebih termotivasi ketika materi ajar disajikan dengan estetika yang modern dan relevan dengan tren digital saat ini (Dinihari et al., 2025).

c. Sistem Pembelajaran Adaptif (Duolingo, Aleks)

Platform ini menggunakan algoritma pengenalan pola untuk mendeteksi kapan seorang siswa mengalami kesulitan dan secara otomatis memberikan materi pengayaan atau remedial tanpa intervensi langsung dari guru.

Melalui analisis terhadap data sekunder yang dikumpulkan, ditemukan bahwa efektivitas media AI tersebut berakar pada fitur-fitur teknis yang menyentuh aspek psikologis belajar siswa. Berikut adalah fitur-fitur utama yang diidentifikasi paling berpengaruh:

Pertama, *Instant Feedback* (Umpan Balik Instan). Kemampuan AI untuk mengoreksi kesalahan siswa dalam hitungan detik terbukti mengurangi frustrasi belajar. Dibandingkan menunggu guru mengoreksi tugas selama berhari-hari, umpan balik seketika menjaga momentum belajar dan rasa ingin tahu tetap tinggi.

Kedua, *Personalized Learning Path* (Jalur Belajar Personal). AI memungkinkan setiap siswa berjalan pada "jalurnya" sendiri. Data menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan materi yang sesuai dengan tingkat kesulitannya (*tidak terlalu sulit yang memicu cemas, dan tidak terlalu mudah yang memicu bosan*), motivasi intrinsik mereka meningkat secara stabil.

Ketiga, Interaktivitas Natural. Fitur *Natural Language Processing* (NLP) pada AI memungkinkan interaksi yang menyerupai percakapan manusia. Hal ini menciptakan rasa aman

bagi siswa untuk bertanya tanpa takut dihakimi, yang sangat krusial bagi siswa dengan kepercayaan diri rendah.

Keempat, Otomatisasi Konten Kreatif. Fitur yang membantu siswa menghasilkan karya (seperti esai, gambar, atau kode pemrograman) dengan bantuan AI memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) yang cepat, yang kemudian mendorong mereka untuk mengeksplorasi topik lebih mendalam.

## 2. Pembahasan

### a. Mekanisme Integrasi AI dalam Perencanaan Pembelajaran

Integrasi kecerdasan buatan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak terjadi secara otomatis, melainkan memerlukan desain instruksional yang matang melalui penyusunan RPP atau Modul Ajar yang adaptif. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan penggunaan AI sebagai mitra berpikir (*thinking partner*). Dalam praktiknya, integrasi ini dimulai pada tahap apersepsi, di mana guru dapat menggunakan AI untuk memetakan kemampuan awal siswa secara cepat. Selanjutnya, dalam inti pembelajaran, guru menyusun skenario di mana siswa berinteraksi dengan alat AI untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Strategi *Blended Learning* menjadi kerangka yang paling efektif, di mana instruksi guru dikombinasikan dengan latihan berbasis AI yang memberikan personalisasi materi sesuai dengan kecepatan serap masing-masing siswa.

### b. Dampak Psikologis

Secara psikologis, peningkatan motivasi belajar melalui AI dapat dijelaskan melalui terpenuhinya kebutuhan dasar manusia akan kompetensi dan otonomi. Fitur *instant feedback* (umpan balik instan) pada AI menghilangkan hambatan psikologis berupa kecemasan akan kegagalan. Ketika siswa melakukan kesalahan dan AI memberikan koreksi secara privat tanpa tekanan sosial dari teman sebaya, siswa merasa lebih aman untuk bereksperimen. Hal ini memicu rasa ingin tahu (*epistemic curiosity*) yang lebih dalam.

Selain itu, pengalaman belajar yang dipersonalisasi menciptakan kondisi *Flow State*, yaitu keadaan di mana seorang siswa terlibat penuh dalam tugas karena tingkat kesulitan materi selaras dengan kemampuannya. Berdasarkan *Self-Determination Theory*, otonomi yang diberikan AI kepada siswa untuk mengatur ritme belajarnya sendiri secara langsung mengonversi motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik yang lebih berkelanjutan.

### c. Tantangan dan Etika

Meskipun potensi AI sangat besar, implementasinya menghadapi tantangan serius berupa kesenjangan digital (*digital divide*). Ketimpangan akses terhadap perangkat keras dan koneksi internet yang stabil berisiko menciptakan jarak kualitas pendidikan yang semakin lebar antara siswa di perkotaan dengan mereka yang berada di daerah terpencil. Selain itu, isu kejujuran akademik menjadi kekhawatiran utama bagi pendidik. Kemudahan AI dalam menghasilkan karya instan dapat memicu perilaku plagiarisme jika tidak dibarengi dengan pemahaman

etika digital. Oleh karena itu, integrasi AI harus disertai dengan penguatan karakter dan literasi teknologi, di mana fokus penilaian bergeser dari sekadar "hasil akhir" menjadi penilaian "proses berpikir" siswa. Guru perlu merancang tugas yang menuntut analisis kritis dan refleksi personal yang tidak dapat dihasilkan secara mentah oleh algoritma AI.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis pustaka dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi Kecerdasan Buatan (AI) dalam ekosistem pendidikan terbukti secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. AI bukan sekadar alat otomatisasi, melainkan katalisator yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif, personal, dan adaptif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Fitur-fitur unggulan seperti umpan balik instan, personalisasi jalur pembelajaran, dan elemen gamifikasi yang cerdas terbukti mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan otonomi dan kompetensi. Hal ini secara langsung mereduksi kejemuhan akademik pasca-pandemi dan membangkitkan kembali keterlibatan intrinsik siswa dalam memahami materi pelajaran.

## **Daftar Pustaka**

- Al Faqih. (2023). Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa [Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG].  
<https://repository.radenintan.ac.id/30590/>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern. EDUPEDIA Publisher, 1–191.
- Febrianti, E. (2021). Motivasi Belajar Menurun Imbas Dari COVID-19. <https://doi.org/10.35542/osf.io/k2tgz>
- Judijanto, L., Santika, T., Nurjanah, N., Suwandi, W., Sulaeman, S., & Rais, R. D. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Menghadapi Era Digital di Ruang Belajar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Luthfiyah, M. F. &. (2018). Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nelsi. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Geografi Kelas X Sma Shalom Bengkayang [Thesis].  
<https://digilib.upgrisnk.ac.id/id/eprint/2293/>
- Nugraha, M. S., Mudriansah, A. S., Alih, D., Widianengsih, R., & Aisyah, Y. S. (2025). Strategi Adaptasi Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Islam di Era Disrupsi

- Digital. Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi, 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1567>
- Nurhayati, S., Septikasari, D., Judijanto, L., Susanto, D., Tarrapa', S., Sudadi, S., Setiyana, R., Willdahlia, A. G., Ramli, A., & Zamroni, Z. (2025). Paradigma Baru dalam Pendidikan Abad 21. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Nurjanna, N. (2024). Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di Masa Transisi Di SMPN 3 PAREPARE [Undergraduate, IAIN Parepare]. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6893/>
- Razy, F., Mardhatillah, A. S., & Efriyanti, L. (2025). Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Semi-Adaptif Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Motivasi, Pemahaman, dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Islam. Southeast Asian Journal of Islamic Education Management, 6(2), 141–156. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v6i2.551>
- Siketang, R. B., Simangunsong, M., Sinaga, E. E., & Pasaribu, E. S. (2025). Pengaruh Aplikasi Ai Dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Dan Konsentrasi Siswa SMA. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 18(2), 2011–2020.
- Sucianingtyas, R., Falistya, L., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. (2025). Telaah Ragam Artificial Inteligence (AI) Dalam Pendidikan. 3, 232–243. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14874510>
- Sudirwo, S., Hadi, A., Judijanto, L., Purwandari, N., Zain, N. N. L. E., Rambe, K. H., Mukhlis, I. R., Jihadi, H., Mahliatussikah, H., Baskoro, B. H., & Yusufi, A. (2025).

- Artificial Intelligence: Teori, Konsep, dan Implementasi di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 | Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/878>
- Wihara, D. S. (2021). Antecedents, mediation and consequences of intrinsic motivation: perspective on sdt theory to create effective human resource practice (systematic literature review). Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN), 6(2), 198-213.