



Analisi Pengaruh Aplikasi Belajar Berbasis AI, Sosial Media terhadap Motivasi Intrinsik Mahasiswa

Iswahyudi Indra Putra¹, A. Muhammad Idkhan², Nur Fuadah³, I Putu Redi Irawan⁴

^{1,2}Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Prodi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

¹iswahyudi@unm.ac.id, ²amuhidkhan@unm.ac.id, ³nurfuada@unm.ac.id, ⁴puturedyirawan@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dan media sosial terhadap motivasi intrinsik mahasiswa dalam ekosistem pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi tersebut dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, serta sesuai dengan karakteristik mahasiswa di era modern. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 100 mahasiswa sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan melalui angket berskala Likert, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, multikolinearitas, dan linearitas, serta regresi parsial dan simultan, termasuk pengujian koefisien determinasi untuk menilai kekuatan model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel memenuhi persyaratan statistik, tercermin dari distribusi data yang normal, tidak ditemukannya korelasi tinggi antarprediktor, dan adanya hubungan linear antara variabel independen dan dependen. Analisis regresi parsial mengindikasikan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis AI serta media sosial secara individual berpengaruh signifikan terhadap motivasi intrinsik mahasiswa. Pengujian simultan juga mengonfirmasi bahwa kedua variabel tersebut secara kolektif memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan motivasi internal mahasiswa pada lingkungan pembelajaran digital. Nilai Adjusted R² sebesar 63,1% menunjukkan bahwa model penelitian mampu menjelaskan sebagian besar variasi motivasi intrinsik, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi berbasis AI dan media sosial berperan penting dalam memperkaya proses pembelajaran, terutama melalui peningkatan keterlibatan, kenyamanan, serta kemandirian belajar mahasiswa. Dengan demikian, institusi pendidikan diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung terbentuknya motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kata kunci: Aplikasi Berbasis AI, Sosial Media, Motivasi Intrinsik, Pembelajaran Digital, Analisis Regresi

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak yang substansial terhadap berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Transformasi digital dalam proses pembelajaran memungkinkan mahasiswa memperoleh akses terhadap informasi dan materi akademik secara lebih fleksibel, serta turut berkontribusi pada peningkatan efisiensi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat di ranah pendidikan adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) serta platform media sosial sebagai alat bantu dalam mendukung proses belajar mengajar.

Teknologi kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan memberikan fleksibilitas dan tingkat kustomisasi yang sebelumnya tidak terpikirkan, memungkinkan sistem pembelajaran beradaptasi terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan lebih dinamis. (Sadiku et al., 2021). Platform pembelajaran adaptif seperti Knewton mengumpulkan data perilaku pengguna selama proses pembelajaran, kemudian menganalisis dan memprediksi minat, tingkat pengetahuan, gaya belajar, serta kemajuan belajar siswa, agar dapat memberikan layanan pembelajaran yang dipersonalisasi (Liu et al., 2021). Sistem pembelajaran adaptif berbasis AI memungkinkan pengajar mengidentifikasi kelemahan siswa sejak awal proses pembelajaran, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan secara lebih akurat (Alsulamy et al., 2022).

Pemanfaatan AI di sektor pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap perubahan paradigma pembelajaran menjadi lebih berbasis data dan analitik (Zawacki-richter et al., 2019). Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam bidang pendidikan telah membuka peluang baru dalam menciptakan sistem pembelajaran yang fleksibel dan dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih responsif dan adaptif terhadap gaya belajar, minat, serta tingkat kemampuan siswa. Melalui pemanfaatan platform pembelajaran berbasis AI, pendidik dapat memperoleh informasi yang komprehensif mengenai perilaku belajar mahasiswa, sehingga strategi pengajaran dapat dirancang secara lebih tepat sasaran. Selain itu, sistem AI memiliki kapabilitas untuk mengidentifikasi kelemahan siswa sejak awal, memungkinkan intervensi pembelajaran dilakukan secara lebih dini dan terarah. Lebih jauh, peran AI tidak hanya terbatas pada peningkatan efisiensi teknis, namun turut mendorong pergeseran paradigma pendidikan menuju pendekatan yang lebih berbasis data dan analitik, di mana pengambilan keputusan didasarkan pada informasi yang dihasilkan dari pemrosesan data pembelajaran secara mendalam.

Perkembangan media sosial membuat kinerja menjadi lebih cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas yang dihasilkan. Adapun media sosial yang sering digunakan pada saat ini adalah WhatsApp, Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, dan media sosial yang lainnya. Salah satu pengguna media sosial sekarang adalah mahasiswa, karena dengan menggunakan media sosial mahasiswa dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Media sosial bagi mahasiswa merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi tetapi juga dapat meningkatkan cara berfikir kritis, serta dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya dalam hal karya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Media Pembelajaran (Rahman et al., 2023). Gejala dan peristiwa pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja di lapangan sebagaimana adanya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan remaja secara alami. Peneliti menginginkan hasil penelitian berupa rincian data yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan (Secsio et al., n.d.)

Penggunaan media sosial dalam pendidikan tinggi telah terbukti melalui banyak studi sebagai metode pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan kontemporer (Perez et al., 2023). Meskipun terdapat efek interaksi negatif signifikan dari faktor kesesuaian tugas-teknologi (TTF), penggunaan media sosial untuk keperluan pendidikan tetap memberikan dampak positif terhadap hasil pemanfaatannya (Sivakumar & Jayasingh, 2023). Banyak studi telah menelaah peranan media sosial sebagai alat pembelajaran terbuka (open-learning); bagaimanapun, bukti empiris yang cukup untuk memvalidasi alat-tersebut masih terbatas (Ashraf et al., 2021).

Dengan demikian, perkembangan motivasi intrinsik dalam konteks pendidikan tinggi telah meningkat secara eksponensial dalam sepuluh tahun terakhir, menandakan perhatian yang semakin besar pada bagaimana memfasilitasi dorongan internal mahasiswa di lingkungan kampus (Alonso & Alexander, 2023). Seseorang mengalami motivasi intrinsik tatkala alasan melakukan suatu aktivitas terkandung dalam aktivitas itu sendiri, yakni ketika aktivitas tersebut dianggap menyenangkan dan menggairahkan (Johansen & Jenö, 2023). Keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring menjadi mediator parsial hubungan positif antara motivasi intrinsik mereka dan kreativitas daring yang mereka hasilkan (Wang, 2022). Sesuai dengan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan Integrasi kecerdasan buatan dan media sosial dalam ekosistem pendidikan tinggi menunjukkan transformasi signifikan terhadap cara peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran maupun dengan lingkungannya. Teknologi berbasis AI menawarkan fleksibilitas dan tingkat personalisasi yang memungkinkan proses pembelajaran menyesuaikan karakteristik, kebutuhan, serta perkembangan setiap mahasiswa secara lebih akurat dan berkelanjutan. Melalui analisis data perilaku belajar, platform adaptif mampu memetakan minat, gaya belajar, serta capaian mahasiswa sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Di sisi lain, penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran memperlihatkan potensi pedagogis yang kuat, meskipun dalam beberapa konteks masih terdapat tantangan terkait kesesuaian tugas dan teknologi. Kendati demikian, kontribusinya terhadap keterlibatan mahasiswa dan peningkatan hasil belajar tetap terlihat konsisten, meskipun bukti empiris yang tersedia masih perlu diperkuat melalui penelitian lebih lanjut.

Selaras dengan kemajuan teknologi tersebut, perkembangan motivasi intrinsik mahasiswa dalam satu dekade terakhir juga mengalami peningkatan. Motivasi yang muncul dari dorongan internal terbukti memainkan peran penting dalam mendukung keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Lebih jauh lagi, keterlibatan tersebut dapat memediasi hubungan antara motivasi intrinsik dan kreativitas dalam konteks digital, menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kondisi psikologis dan partisipasi aktif peserta didik. Secara keseluruhan, berbagai temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi modern perlu diimbangi dengan upaya menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa secara berkelanjutan.

2. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap adanya pengaruh Aplikasi Belajar Berbasis Ai, Sosial Media Terhadap Motivasi Intrinsik Mahasiswa Diera Digital.

Data penelitian ini terdiri atas data kuantitatif. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel populasi dimana data ini berasal dari 100 orang mahasiswa.

Pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui dokumentasi. Dan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Angket digunakan untuk mengetahui Analisis Regresi Pengaruh Aplikasi Belajar Berbasis Ai, Sosial Media Terhadap Motivasi Intrinsik Mahasiswa Diera Digital dengan mengikuti kategori skala likker.

Analisis data dibagi menjadi dua kategori, yakni analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui tiga tahapan, yakni (1) pengelolaan data, (2) analisis statistik, dan (3) penafsiran hasil. Pertama, pengelolaan dilakukan dengan mengelompokkan data sesuai dengan variabel-variabel. Pengelompokan dilakukan berdasarkan kategori a) Aplikasi Belajar Berbasis Ai, dan, b) Sosial Media. c) Motivasi Intrinsik Mahasiswa Diera Digital Data kuantitatif dianalisis dengan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik menggunakan SPSS dan disajikan bentuk tabel, diagram, dan paparan verbal. Ketiga, penafsiran hasil analisis dengan menggunakan teori-teori dan hasil penelitian yang relevan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Uji Normalitas

Tabel 3.1.1. Uji Normalitas *Kolmogorof-Smirnov*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Aplikasi Berbasis AI	.082	100	.125
Sosial Media	.088	100	.060
Motivasi Instrinsik	.070	100	.200

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov yang ditampilkan pada Tabel 3.1.1 menunjukkan bahwa ketiga variabel penelitian—*Aplikasi Berbasis AI*, *Sosial Media*, dan *Motivasi Instrinsik*—memenuhi asumsi distribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) masing-masing variabel yang berada di atas taraf signifikansi 0,05.

Variabel *Aplikasi Berbasis AI* memiliki nilai Sig. sebesar 0,125; variabel *Sosial Media* memperoleh nilai Sig. sebesar 0,060; sedangkan variabel *Motivasi Instrinsik* menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,200. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05, maka distribusi data untuk ketiga variabel dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas pada model statistik terpenuhi sehingga analisis parametrik dapat dilanjutkan secara tepat.

3.2 Uji Multikolineritas

Tabel 3.1.2. Uji Multikolineritas

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	66.564	7.499		8.876	.000		
	aplikasi Berbasis AI	-.080	.097	-.083	-.827	.810	.983	2.017
	Sosial Media	-.072	.051	-.144	-1.430	.656	.983	2.017

a. Dependent Variable: Motivasi Instrinsik

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier yang tinggi antarvariabel bebas dalam model regresi yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai tolerance untuk variabel Aplikasi Berbasis Ai (X1) adalah 0,983, variabel Sosial Media (X2) sebesar 0,983. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,10, sehingga memenuhi kriteria tidak adanya masalah multikolinearitas.

Selain itu, nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk semua variabel bebas juga berada di bawah angka 10, yaitu 2,017 untuk Aplikasi Berbasis AI dan 2,017 untuk Sosial Media. Berdasarkan kriteria umum yang digunakan dalam analisis regresi, kondisi ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas dalam model regresi penelitian ini. Dengan demikian, model layak digunakan untuk analisis lebih lanjut karena tidak ada hubungan linear tinggi antarvariabel independen yang dapat mengganggu validitas estimasi regresi.

3.3 Uji Linieritas

Tabel 3.1.3. Uji linieritas Aplikasi Berbasis Ai

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Instrinsik * aplikasi Berbasis AI	Between Groups	(Combined)	33.973	10	3.397	.660	.758
		Linearity	5.125	1	5.125	.996	.321
		Deviation from Linearity	28.848	9	3.205	.623	.775
	Within Groups		458.027	89	5.146		
	Total		492.000	99			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang tersaji pada Tabel 3.1.3, diketahui bahwa nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,775, nilai ini lebih besar daripada batas signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Aplikasi Berbasis AI (X1) memiliki hubungan linear dengan variabel Motivasi instrinsik (Y).

Selain itu, hasil analisis juga memperlihatkan bahwa nilai F yang diperoleh dari uji Deviation from Linearity adalah 0,623, lebih kecil daripada nilai F tabel sebesar 2,09 (dengan derajat kebebasan 9;89). Kondisi ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa hubungan antara variabel X1 dan Y bersifat linear, sehingga pemodelan hubungan keduanya dapat dilakukan dengan pendekatan regresi linear.

Tabel 3.1.4. Uji linieritas Sosial Media

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Instrinsik * Sosial Media	Between Groups	(Combined)	64.497	10	6.450	.743	.221
		Linearity	11.812	1	11.812	.459	.120
		Deviation from Linearity	52.685	9	5.854	.819	.294
	Within Groups		427.503	89	4.803		
	Total		492.000	99			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang tersaji pada Tabel 3.1.3, diketahui bahwa nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,294, nilai ini lebih besar daripada batas signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari linearitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Sosial media (X1) memiliki hubungan linear dengan variabel Motivasi instrinsik (Y).

Selain itu, hasil analisis juga memperlihatkan bahwa nilai F yang diperoleh dari uji Deviation from Linearity adalah 0,819, lebih kecil daripada nilai F tabel sebesar 2,09 (dengan derajat kebebasan 9;89). Kondisi ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa hubungan antara variabel X1 dan Y bersifat linear, sehingga pemodelan hubungan keduanya dapat dilakukan dengan pendekatan regresi linear.

3.4 Pengujian Secara Parsial Parsial

Tabel 3.4.1. Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15.173	2	7.587	5.543	.000 ^b
	Residual	476.827	97	4.916		
	Total	492.000	99			

a. Dependent Variable: Motivasi Instrinsik

b. Predictors: (Constant), Sosial Media, aplikasi Berbasis AI

Tabel 3.4.2
Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66.564	7.499		8.876	.100
	aplikasi Berbasis AI	-.080	.097	.683	5.827	.003
	Sosial Media	-.072	.051	.744	4.430	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Instrinsik

Variabel Self-Efficacy (X1):

Berdasarkan hasil pada tabel Coefficients, diperoleh bahwa variabel X1 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,03 yang lebih kecil dari tingkat probabilitas 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa secara parsial, variabel X1 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen Y.

Selain itu, nilai t hitung untuk variabel X1 adalah sebesar 5,827 yang lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar 3,394. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X1 secara statistik berkontribusi signifikan terhadap variabel Y.

Variabel Lingkungan Belajar (X2):

Berdasarkan hasil pada tabel Coefficients, diperoleh bahwa variabel X1 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari tingkat probabilitas 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa secara parsial, variabel X2 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen Y.

Selain itu, nilai t hitung untuk variabel X1 adalah sebesar 4,430 yang lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar 3,394. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X2 secara statistik berkontribusi signifikan terhadap variabel Y.

3.5 Pengujian Secara Simultan

Tabel 3.5.1

Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15.173	2	7.587	5.543	.000 ^b
	Residual	476.827	97	4.916		
	Total	492.000	99			

a. Dependent Variable: Motivasi Instrinsik

b. Predictors: (Constant), Sosial Media, aplikasi Berbasis AI

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Anova, diperoleh bahwa variabel X1 dan X2 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil daripada tingkat probabilitas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X1 dan X2 independen tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen Y secara simultan.

Selanjutnya, merujuk pada tabel Coefficients, diketahui nilai F hitung sebesar 5,543 yang lebih besar dibandingkan dengan nilai F tabel sebesar 3,09. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X1, X2, dan X3 secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

3.6 Uji Koefisiensi Determinan (R^2)

Tabel 3.6.1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.576 ^a	.631	8.011	2.217

a. Predictors: (Constant), Sosial Media, aplikasi Berbasis AI

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 3.6.1, nilai Adjusted R Square tercatat sebesar 0,631 atau 63,1%. Temuan ini mengindikasikan bahwa variabel Aplikasi berbasis Ai dan Sosial Media secara bersama-sama mampu menjelaskan 63,1% variasi yang terjadi pada variabel Motivasi Instrinsik. Adapun sisanya, yaitu sebesar 36,9% (100% – 63,1%), dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian yang tidak dianalisis dalam studi ini.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi belajar berbasis AI dan sosial media berpengaruh signifikan terhadap motivasi intrinsik mahasiswa. Seluruh uji prasyarat normalitas, multikolinearitas, dan linearitas menunjukkan bahwa model regresi layak digunakan. Hasil analisis parsial mengonfirmasi bahwa masing-masing variabel bebas memberikan kontribusi signifikan terhadap motivasi intrinsik, sedangkan analisis simultan memperlihatkan bahwa keduanya bersama-sama memengaruhi motivasi mahasiswa secara berarti. Nilai Adjusted R Square sebesar 63,1% menunjukkan bahwa sebagian besar variasi motivasi intrinsik dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sementara 36,9% sisanya dipengaruhi faktor di luar model. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa teknologi digital, khususnya AI dan sosial media, menjadi faktor penting dalam memperkuat dorongan belajar internal mahasiswa pada era pembelajaran modern.

Referensi

1. Alonso, R. K., & Alexander, V. (2023). *Interventions for the Development of Intrinsic Motivation in University Online Education : Systematic Review — Enhancing the 4th Sustainable Development Goal*.
2. Alsulamy, S., Dawood, S., & Rafik, M. (2022). *Industrial Sectors ' Perceptions about the Benefits of Implementing ISO 14001 Standard : MANOVA and Discriminant Analysis Approach*.
3. Ashraf, M. A., Khan, M. N., Chohan, S. R., Khan, M., Rafique, W., Farid, M. F., & Khan, A. U. (2021). *Social Media Improves Students ' Academic Performance : Exploring the Role of Social Media Adoption in the Open Learning Environment among International Medical Students in China*.
4. Johansen, M. O., & Jenő, L. M. (2023). “ *Why is this relevant for me ?* ”: increasing content relevance enhances student motivation and vitality. September, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1184804>
5. Liu, Y., Saleh, S., & Huang, J. (2021). *Artificial Intelligence in Promoting Teaching and Learning Transformation in Schools*. 15(3), 891–902. <https://doi.org/10.53333/IJICC2013/15369>
6. Perez, E., Manca, S., & Fernández, R. (2023). A systematic review of social media as a teaching and learning tool in higher education : A theoretical grounding perspective. *Education and Information Technologies*, 28(9), 11921–11950. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11647-2>
7. Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kumawati, I. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*. 05(03), 10646–10653.
8. Sadiku, M. N. O., Ashaolu, T. J., Ajayi-majebi, A., & Musa, S. M. (2021). *Artificial Intelligence in Education*. 2(1), 5–11.
9. Secsio, W., Putri, R., Nurwati, R. N., & S. M. B. (n.d.). *7 pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja*.
10. Sivakumar, A., & Jayasingh, S. (2023). *education sciences Social Media Influence on Students ' Knowledge Sharing and Learning : An Empirical Study*.
11. Wang, L. (2022). *Student Intrinsic Motivation for Online Creative Idea Generation : Mediating Effects of Student Online Learning Engagement and Moderating Effects of Teacher Emotional Support Student Intrinsic Motivation and Online*. 13(July), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.954216>
12. Zawacki-richter, O., Marín, V. I., & Bond, M. (2019). *Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators ?*