

DAFTAR PUSTAKA

- Alfonso. (2021). Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 133–143. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3379>
- Amelia, L., Rasimin, & Sarman, F. (2025). HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA SMA N 11 MUARO JAMBI. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia Volume*, 11(1), 156–164.
- Ami, D. E. S., & Yuniarta, T. N. H. (2020). Profil Karakter Prokrastinasi Akademik Pada Siswa SMP Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 414–423. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.241>
- Anggraeni, L. F., & Soetjiningsih, C. H. (2023). Kontrol Diri Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sma Di Kota X Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1857–1866. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4603>
- Annaba, T. L., & Efendi, R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan*, 32(2), 251–262. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3970>
- Ansel, M. F., & Arafat, S. (2021). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa SDK St. Ursula Ende. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 19–27. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.1.19-27>
- Ansyar, & Ariani, L. (2023). Pengaruh Intensitas Iklan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Psikologi Islam*, 6(2), 8–14. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v6i2>
- APJII. (2024). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2024. *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 1–90. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Asathin, N. H. (2024). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Mahasiswa Universitas X Jakarta Barat* [Universitas

- Mercu Buana Jakarta]. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/40845>
- Azzahra, K., & Fauzan, F. (2023). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas V SDN Sukabumi Selatan 07. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 51–56. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.27392>
- Bandur, A., & Prabowo, H. (2021). *Penelitian Kuantitatif*. Mitra Wacana Media.
- Basompe, C. K., & Soetjiningsih, C. H. (2023). Pola Asuh Demokratis Dan Motivasi Belajar Siswa Sma Di Tentena Poso Pada Masa Pandemi Covid-19 Pola Asuh Demokratis Dan Motivasi Belajar Siswa Sma Di Tentena Poso Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1735–1742. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4586>
- Bryan, & Haryadi, E. (2018). Analisis Pengaruh Variabel Moderasi Switching Costs Terhadap Hubungan Service Performance Dan Customer Loyalty Member Celebrity Fitness Jakarta. *Jurnal Manajemen*, 15(1), 52–71. <https://doi.org/10.25170/jm.v15i1.98>
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2021). Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Daheri, M., Zain Sarnoto, A., Riyadi, S., Rahmah, S., Prastawa, S., Batan NoI, J., Bulus, L., Cilandak, K., Jakarta Selatan, K., Khusus Ibukota Jakarta, D., Muhammadiyah Tapanuli Selatan, U., Sutan Moh Arif No, J., Ayumi Julu, B., Padang Sidempuan, K., Utara, S., Islam Negeri Antasari Banjarmasin, U., Yani NoKm, J. A., Bunga, K., Banjarmasin Timur, K., ... Tengah, J. (2023). Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literatur Review. *Journal on Education*, 05(04), 11791–11803.
- Dhamayanti, M., Rachmawati, A. D., Arisanti, N., Setiawati, E. P., & Sekarwana, N. (2017). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Skrining Kekerasan terhadap Anak “ ICAST-C ” versi Bahasa Indonesia Validity and Reliability of The Indonesian Version of The “ ICAST-C ” Violence Screening Questionnaire. *Jurnal Keperawatan Padjajaran*, 5(3), 281–289.
- Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3), 60–66.

- <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Fauziyah, S. R. (2023). *DAMPAK PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA MTs NEGERI 8 JEMBER DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA PASCA PANDEMI COVID-19* [Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. [http://digilib.uinkhas.ac.id/17538/1/Skripsi Syahadah Rizki Fauziyah Fix.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/17538/1/Skripsi%20Syahadah%20Rizki%20Fauziyah%20Fix.pdf)
- Febriyanti, R. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar, Game Online Dan Media Sosial Terhadap Prokrastinasi Akademik Selama Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Aktif Kampus Swasta Di Provinsi DKI Jakarta)* [STIE Indonesia Banking School]. <http://repository.ibs.ac.id/7544/#>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., Hutageol, K., & Anugrah, N. E. (2023). Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian. In *Yayasan Kita Menulis (Pertama)*. Yayasan Kita Menulis. [https://repository.unugiri.ac.id/8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id/8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf)
- Gaberawad, A., & Mohamed, E. S. (2025). The Relationship between Life Stresses and Academic Eman Salah Mohamed (PHD). *Egyptian Journal of Social Work (EJSW)*, 19(1), 75–94.
- 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>
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2010). *Teori-teori Psikologis* (Pertama). Ar-Ruzz Media.
- González-Brignardello, M. P., & Paniagua, Á. S.-E. (2023). Dimensional Structure of MAPS-15: Validation of the Multidimensional Academic Procrastination Scale. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 1–17. <https://doi.org/10.3390/ijerph20043201>
- Hamzah, I. F. (2019). Aplikasi Self-Determinantion Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(September), 66–73.

<https://doi.org/10.30659/psisula.v1i0.7691>

- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. In *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Hariyati. (2019). *Membongkar Prokrastinasi Akademik Siswa (Pertama)*. Pustaka Media Guru.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristianto, B. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan (Pertama)*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- HR, V. S., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang. *Journal on Education*, 5(4), 14501–14509. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2504>
- Hulukati, W., & Djibrin, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Bikotetik (Bimbingan dan Konseling Teori dan Praktik)*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Husniah, Meizara, E., Dewi, P., & Halima, A. (2025). Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Komunitas PUBG Mobile di Sulawesi Barat Intensity of Playing Online Games on Learning Motivation of PUBG Mobile Community in West Sulawesi. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 6(1), 189–196.
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>
- Istiqamah, N. F. (2024). Analisis Perilaku Prokrastinasi Akademik dan Penanggannya. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen)*, 4(2), 87–

92. <https://doi.org/10.31960/dikdasmen-v4i2-2393>
- Kamaluddin, M. (2017). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika dan strategi untuk meningkatnya. *Prosiding Seminar Matematika dan pendidikan Matematika*, 455–460.
- 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>
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Keli). PT Balai Pustaka (Persero).
- Khairani, L., Ardhian, F., Junnanda, Rambe, D. N. S., & Romadhon, F. A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Man Binjai Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. In *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains* (Vol. 2, Nomor 3). <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i3.570>
- Khoirunnisa, R. N., Jannah, M., Dewi, D. K., & Satiningsih, S. (2021). Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 11(3), 278. <https://doi.org/10.26740/jptt.v11n3.p278-292>
- Kurniawam, A., Rahayu, P. P., & Riyanta, S. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 628–634. <https://doi.org/10.35721/jakiyah.v6i1.63>
- Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. (2017). Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran umum universitas malahayati angkatan 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan kesehatan*, 4(4), 225.
- Mayasari, N., & Johar, A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Nomor 5).
- Mccloskey, J. D. (2011). Finally, My Thesis on Academic Procrastination. *Экономика Региона*, 53(9), 167–169. <http://hdl.handle.net/10106/9538>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99.

<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

- Mubarok, D. F. al dien al, & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 87–99. <https://doi.org/10.22487/preventif.v12i1.185>
- Nabila, R. (2023). Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Prokrastinasi Akademik: Studi pada Mahasiswa Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.169>
- Natalya, L. (2018). Validation of Academic Motivation Scale: Short Indonesian Language Version. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(1), 43–53. <https://doi.org/10.24123/aipj.v34i1.2025>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19. *Psiko Edukasi*, 20(2), 176–188. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>
- Nurhidayat, M. I. (2021). *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA DENGAN DIMODERATORI OLEH TINGKAT STRES MUHAMMAD*. Universitas Negeri Jakarta.
- Nurjan, S. (2020). Analisis Teoritik Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 10(1), 61–83. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.2586>
- Nurnainah, Palembai, A., & Jumasnatang. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Remaja Siswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI): Perawat Persatuan Nasional Indonesia*, 9(3), 629–636. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7994/pdf>
- Octavia, S. A. (2020). Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja - Google Books. In *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Pertama). Deepublish Publisher.

- https://www.google.co.id/books/edition/Motivasi_Belajar_Dalam_Perkembangan_Rema/QmrSDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=shilphy+2020&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/Motivasi_Belajar_Dalam_Perkembangan_Rema/QmrSDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=mo
- Pratiwi, E. Y. R. (2019). *Positif Negatif Game Online* (Pertama). LPPM UNHASYTEBUIRENG JOMBANG.
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Edunomika*, 08(01), 1–7.
- Purnamasari, N., & Sabrina, A. (2020). Criminological Review on the Special Online Game Pecandu Children in the City of Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2), 153–167. <https://jurnal.law.uniba-bpn.ac.id/index.php/lexsuprema/article/download/415/PDF>
- Putri, C. A., Razita, A. I., Mahardika, N., & Sari, T. (2024). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Ilmu Komputer*, 2(4), 208–221.
- Rahdadella, D., & Latifah, M. (2020). *Gaya Pengasuhan, Kontrol Diri, Intensitas Bermain Game Online, dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa yang Pernah Bermain Game Online*. Institut Pertanian Bogor.
- Rahmadi, A. D., & Mujiyati. (2024). PENGARUH LEVERAGE, CAPITAL INTENSITY, KOMISARIS INDEPENDEN, KEPEMILIKAN. *Jurnal Bina Akuntansi*, 11(2), 70–87.
- Rasyid, A. F., Wangsya, A. P. D., & Putri, D. A. D. (2023). Indonesian Adaptation of Academic Procrastination - Short Form (APS-S): Validity and Reliability. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology*, 9(1), 25–34. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.76717>
- Rohmatun. (2021). Prokrastinasi akademik dan faktor yang mempengaruhinya. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 3(November), 94–109. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/psisula/article/download/18794/6229>
- Romadlan, S., & Wahdiyati, D. (2021). Upaya Preventif Adiksi Permainan Daring (Online Game) pada Anak Usia Dini Said. *Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1),

71–78.

- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychological Association*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68>
- Sama, H. (2014). Pengaruh Sistem Informasi Dan Kompetensi Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Karyawan Warehouse. *Computer Based Information System Journal*, 2(1), 70–87. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/364>
- 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>
- Sari, N., Maulidya, R., & Afriani. (2023). ONLINE GAME ADDICTION BEHAVIOR: GENDER AND DURATION OF PLAYING ONLINE GAMES IN ADOLESCENTS. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 69–79. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>
- Satria, F. M. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di Kota Madiun*. Universitas Katholik Widya Mandala Surabaya Kampus.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sutriyono, Riyani, & Prasetya, B. E. A. (2012). Perbedaan Prokrastinasi Akademik Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uksw Berdasarkan Tipe Kepribadian a Dan B. *Satya Widya*, 28(2), 127–135. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p127-136>
- Tuckman, B. W. (1991). The development and concurrent validity of the procrastination scale. *Educational and Psychological Measurement*, 51(2), 473–480. <https://doi.org/10.1177/0013164491512022>

- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1992). The academic motivation scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 1003–1017.
<https://doi.org/10.1177/0013164492052004025>
- Wahyuni, R. (2017). Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 13(1), 22–29.
- Wangid, M. N. (2014). PROKRASTINASI AKADEMIK : PERILAKU YANG HARUS DIHILANGKAN. *TAZKIYA Journal of Psychology*, 2(2), 235–248.
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Buku Uji Persyaratan Analisis. In Teddy Fiktorius (Ed.), *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*. KLIK MEDIA.
- Winarso, W. (2023). *Mengelola Prokrastinasi Akademik (Pendekatan Psikoedukasi Berbasis Religiusitas)* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=z1PJEAQAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *Jurnal PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140.
<https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>
- Yulia, R. T., & Armia. (2025). Analisis Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 4451–4460.
- Zubairi. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam* (Pertama). Penerbit Adab.
- Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas Self-Determination Theory Dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1547–1640.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>