

Pengaruh Penggunaan Generative Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Self Regulated Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi

Meyta Pritandhari¹, Galuh Sandi², Fiarika Dwi Utari³, Rahmawati⁴

1,2,3,4 Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung
E-mail: meyta2505@fkip.unila.ac.id

Abstract – The development of Generative Artificial Intelligence (Generative AI) is changing the learning paradigm to be interactive, adaptive, and responsive. This study uses a quantitative approach with a survey design. The study population was active economics education students, with a sample of 162 respondents determined using the proportionate stratified random sampling technique. Data collection was conducted online through Google Forms that had undergone validity and reliability testing. Data analysis was carried out through descriptive statistics, classical assumption tests, and simple linear regression. The results of the data analysis indicate that the use of Generative AI as a learning medium has a positive and significant effect on students' Self-Regulated Learning. The use of Generative AI can be positioned as a learning ecosystem that supports active, reflective, and student-centered learning.

Keywords: Generative Artificial Intelligence, learning media, Self-Regulated Learning, economics education, higher education.

Abstrak - Perkembangan Generative Artificial Intelligence (Generative AI) mengubah paradigma pembelajaran menjadi interaktif, adaptif, responsif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Populasi penelitian mahasiswa aktif pendidikan ekonomi, dengan sampel sebanyak 162 responden yang ditentukan menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui google forms yang telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji asumsi klasik, dan regresi linear sederhana. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan Generative AI sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap Self-Regulated Learning mahasiswa. Pemanfaatan Generative AI dapat diposisikan sebagai ekosistem pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, reflektif, dan berpusat pada mahasiswa.

 © 2026. JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jpips.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

Kata Kunci: Generative Artificial, Media Pembelajaran, Self Regulated Learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital semakin membuat banyak perubahan dalam berbagai bidang. Perubahan sistem hingga praktik pembelajaran di perguruan tinggi memiliki dampak yang signifikan dengan adanya digitalisasi pembelajaran. Kehadiran berbagai *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* membuat proses pembelajaran semakin dimudahkan. Dengan adanya berbagai platform seperti ChatGPT, Gemini, Microsoft Copilot, Claude, dan Gamma mengubah cara mahasiswa memperoleh informasi lebih mudah dan cepat. Selain itu, *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* dapat memperluas cara berpikir dan membangun pengetahuan, menyelesaikan tugas, mencari referensi, serta berdiskusi tentang materi yang belum dipahami.

Berbeda dengan kondisi pembelajaran sebelumnya yang masih tergantung dengan buku teks dan penjelasan dari dosen sebagai sumber utama pembelajaran, maka saat ini mereka dapat memperoleh berbagai penjelasan melalui *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)*. Berbagai pertanyaan dasar, konsep, referensi materi hingga tanya jawab tentang materi pembelajaran dapat

diperoleh dengan cepat dan sesuai pertanyaan yang ditanyakan. Hal ini menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* menjadi salah satu media pembelajaran yang berpotensi mendukung proses belajar yang lebih fleksibel, personal, dan interaktif.

Pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)* dalam konteks pembelajaran ekonomi memiliki potensi yang semakin besar. Mata kuliah ekonomi yang mempelajari tentang konsep-konsep teoritis, fenomena ekonomi, studi kasus hingga perhitungan analisis ekonomi dapat dibantu oleh *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)*. Mahasiswa dapat memanfaatkan berbagai platform digital yang dapat mendukung dalam pengerjaan dan penguasaan materi perkuliahan. Mahasiswa yang kritis dalam menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dapat memperkaya kelimuan dan pengetahuan mahasiswa dalam mengeksplorasi materi perkuliahan.

Berbagai manfaat positif yang diperoleh dari *Generative AI* membuat mahasiswa ketergantungan sehingga memiliki dampak negatif terhadap perilaku belajar. Mayer (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu mengelola informasi melalui proses memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan pengetahuan. Kemudahan memperoleh jawaban yang instan akan menjadi dampak buruk pada kualitas pembelajaran. Mahasiswa menjadi aktif dalam mengeksplorasi materi, namun hal ini menjadi hal buruk dalam proses berpikir mandiri karena ketergantungan terhadap AI. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Generative AI* tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologinya, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri. Mahasiswa perlu berpikir mandiri dalam menganalisis jawaban yang dihasilkan oleh AI sehingga ada proses pembelajaran yang harus dimaknai.

Kemampuan mengelola proses belajar secara mandiri dikenal sebagai *Self-Regulated Learning (SRL)*. Zimmerman dan Schunk (2011) menyatakan bahwa *Self-Regulated Learning* merupakan kemampuan untuk mengelola proses belajar secara aktif melalui penetapan tujuan, pemilihan strategi belajar, pemantauan kemajuan, pengendalian motivasi, serta evaluasi terhadap hasil belajar. Selanjutnya Panadero (2017) menyatakan bahwa *Self-Regulated Learning* adalah proses multidimensional yang melibatkan regulasi aspek kognitif,

metakognitif, motivasional, emosional, dan perilaku sehingga peserta didik mampu mengelola proses belajarnya secara efektif. Mahasiswa dengan tingkat *Self-Regulated Learning* tinggi cenderung lebih mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk penggunaan AI. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki kemampuan regulasi diri rendah cenderung menggunakan teknologi hanya sebagai alat untuk memperoleh jawaban secara cepat tanpa melalui proses berpikir yang mendalam. Dengan demikian, pemanfaatan *generative AI* yang efektif dalam pembelajaran dapat ditentukan oleh karakteristik individu dalam mengelola *Self-Regulated Learning*.

Penelitian menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil penelitian menemukan bahwa chatbot berbasis GenAI mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan belajar (*learning engagement*), *self-efficacy*, *self-regulation*, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan performa akademik melalui penyediaan umpan balik yang cepat serta dukungan belajar yang bersifat personal. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa literasi. *Generative AI* berpengaruh positif terhadap *mindful learning engagement*, integritas akademik, dan perkembangan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, sehingga penggunaan AI berhubungan dengan efisiensi belajar, tetapi juga kualitas proses belajar apabila digunakan secara bertanggung jawab.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pemanfaatan *Generative AI* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta hasil belajar (Susanto:2026). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa *Generative AI* mampu meningkatkan efisiensi penyelesaian tugas dan memperluas akses mahasiswa terhadap sumber belajar (Badger:2026). Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas teknologi terhadap capaian akademik atau pengalaman belajar secara umum. Kajian yang secara khusus menelaah hubungan antara penggunaan *Generative AI* sebagai media pembelajaran dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa masih relatif terbatas, terutama pada konteks pembelajaran ekonomi di perguruan tinggi. Selain itu, sebagian besar penelitian mengenai *Generative AI* masih dilakukan pada bidang ilmu komputer, teknik,

kesehatan, atau pembelajaran bahasa, sehingga bukti empiris pada bidang pendidikan ekonomi masih memerlukan penguatan.

Artificial Intelligence banyak dimanfaatkan untuk mendukung *Self-Regulated Learning* melalui sistem pembelajaran adaptif, *intelligent tutoring systems*, personalisasi pembelajaran, prediksi kemajuan belajar, serta evaluasi berbasis AI (Banihashem et al : 2025). Penelitian dari Karal dan Özdemir Sarıalioğlu (2025) menemukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penerimaan mahasiswa terhadap Generative AI dengan kemampuan *online self-regulation*. Proses eksplorasi materi menggunakan AI dapat mempermudah dan memperluas cakupan yang ingin dicari. Namun, setelah informasi yang didapat dari AI maka mahasiswa perlu memahami kembali kesesuaian informasi yang dipilih.

Berdasarkan fenomena yang ada maka pentingnya untuk mengkaji lebih jauh bagaimana penggunaan Generative AI sebagai media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam memaknai proses belajar. Penelitian ini tidak hanya melihat pengaruh apakah Generative AI digunakan oleh mahasiswa, tetapi juga menganalisis apakah penggunaan teknologi tersebut mampu mendukung terbentuknya *Self-Regulated Learning* dalam pembelajaran ekonomi. Urgensi penelitian ini adalah keberhasilan integrasi Generative AI di perguruan tinggi tidak cukup diukur dari intensitas penggunaannya, melainkan juga dari sejauh mana teknologi tersebut mampu mendorong mahasiswa menjadi pembelajar yang mandiri, reflektif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan memfokuskan kajian pada Pengaruh Pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap *Self-Regulated Learning* Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ekonomi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengukur hasil belajar, motivasi, atau kepuasan penggunaan AI, penelitian ini menempatkan *Self-Regulated Learning* sebagai fokus utama yang dapat menggambarkan kualitas proses belajar mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan *Generative AI* terhadap *self*

regulated learning. Populasi penelitian mencakup mahasiswa aktif pendidikan ekonomi tahun 2023 hingga 2025, dengan total populasi sebanyak 278 mahasiswa. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan *sample size calculator* sehingga diperoleh sebanyak 162 responden yang mewakili populasi penelitian. Selanjutnya pemilihan responden dipilih melalui teknik *proportionate random sampling* untuk memastikan proporsionalitas antar angkatan. Teknik *proportionate random sampling* merupakan sampel secara acak dengan proporsiyang sama dari setiap kelas (Suliyanto, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup berbasis *Google Forms* dengan skala Likert empat tingkat, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 4 (sangat setuju). Sebelum instrumen dibagikan, dilakukan uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi (r hitung) lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%, sedangkan instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Uji Validitas Instrumen

Pengujian dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap item dengan skor total variabel. Dengan jumlah responden sebanyak 162 mahasiswa, nilai r -tabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,154. Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel pemanfaatan Generative AI sebagai media pembelajaran memiliki nilai r -hitung yang lebih besar daripada r -tabel, dengan rentang nilai antara 0,201 hingga 0,795. Selanjutnya pada variabel *Self-Regulated Learning*, seluruh item memperoleh nilai r -hitung antara 0,294 hingga 0,658, yang juga lebih besar daripada r -tabel. Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada kedua variabel dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 1. Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid	Kesimpulan
Penggunaan Generative AI sebagai Media Pembelajaran	8	8	0	Valid
Self-Regulated Learning	7	7	0	Valid

Uji Reliabilitas

Pengujian dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan kriteria bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$. Analisis menunjukkan bahwa variabel pemanfaatan Generative AI sebagai media pembelajaran ditunjukkan oleh Cronbach's Alpha sebesar 0,780, sedangkan variabel *Self-Regulated Learning* ditunjukkan oleh Cronbach's Alpha sebesar 0,788. Seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan pada tahap analisis berikutnya.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Kesimpulan
Penggunaan Generative AI sebagai Media Pembelajaran	0,780	>0,70	Reliabel
Self-Regulated Learning	0,788	>0,70	Reliabel

Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap residual model regresi menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Suatu model dikatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Analisis data menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga residual model regresi berdistribusi normal. Kesimpulannya, data yang digunakan memiliki berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk pengujian hipotesis.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi variabel Generative AI sebagai Media Pembelajaran lebih besar daripada 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas, sehingga varians residual bersifat homogen (homoskedastis). Dengan demikian, model regresi memenuhi salah satu asumsi dasar regresi linear.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dianalisis untuk mengetahui pengaruh Pemanfaatan Generative AI sebagai Media Pembelajaran terhadap *Self-Regulated Learning* mahasiswa. Nilai R Square sebesar 0,091 menunjukkan bahwa penggunaan Generative AI sebagai media pembelajaran mampu menjelaskan 9,1% variasi *Self-Regulated Learning* mahasiswa, sedangkan 90,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 3 Hasil Regresi Linier Sederhana

R	R Square	Adjusted R Square
0,302	0,091	0,085

Tabel 4 Hasil Uji F Anava

F hitung	Sig.	Kesimpulan
15,950	0,000	Model signifikan

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) menunjukkan bahwa model regresi yang dibangun layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan Generative AI sebagai media pembelajaran dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa.

Tabel 5. Hasil Uji t (Koefisien Regresi)

Variabel	B	t	Sig.
Konstanta	16,353	8,024	0,000
Penggunaan Generative AI	0,288	3,993	0,000

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 16,353 + 0,288XY = 16,353 + 0,288XY$$

Koefisien regresi sebesar 0,288 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan Generative AI sebagai media pembelajaran akan meningkatkan *Self-Regulated Learning* mahasiswa sebesar 0,288 satuan. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) menunjukkan bahwa pengaruh tersebut positif dan signifikan.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Generative AI* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Self-Regulated Learning (SRL)* mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik mahasiswa memanfaatkan Generative AI dalam proses pembelajaran ekonomi, semakin tinggi pula kemampuan mereka dalam mengelola proses belajar secara mandiri.

Mahasiswa tidak hanya menggunakan Generative AI untuk mencari informasi, tetapi juga untuk merencanakan pembelajaran, mencari referensi materi perkuliahan, hingga menanyakan hal-hal yang belum diketahui. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa Generative AI tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menemukan informasi, namun dapat juga sebagai *learning partner* yang dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar secara mandiri melalui pemberian umpan balik yang responsif, personal, dan adaptif.

Penelitian Wu dan Chiu (2025) yang menyatakan bahwa efektivitas *Generative AI* dalam meningkatkan *Self-Regulated Learning* tidak hanya dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh karakteristik pribadi pembelajar. *Generative AI* dapat membantu dalam mengolah informasi, menyusun perencanaan dan memberikan wawasan yang lebih luas tentang apa yang belum diketahui.

Penelitian dari Luo, Wang, dan Hew (2025) menunjukkan bahwa mahasiswa yang secara aktif menggunakan sistem rekomendasi *AI* tersebut mengalami peningkatan kemampuan regulasi diri sekaligus peningkatan prestasi akademik. Lebih lanjut penelitian dari Guan dkk. (2025) tentang *generative AI* yaitu chatbot pendidikan paling efektif dalam membantu mahasiswa mengidentifikasi sumber belajar, memilih strategi belajar yang sesuai, memonitor proses belajar, dan meningkatkan performa akademik.

Penggunaan *AI* dalam pembelajaran dapat membantu dalam mencari referensi yang lebih luas, lebih responsif dan adaptif. Namun hal ini menjadi tantangan besar ketika mahasiswa hanya langsung memindahkan jawaban *AI* pada hasil tugas yang diberikan. Pemahaman akan informasi yang diperoleh menjadi lebih penting jika dibandingkan dengan hasil tugas yang dikerjakan oleh *AI*. Kajian literatur Sardi dkk. (2025) menyatakan bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa *Generative AI* meningkatkan *Self-Regulated Learning* dan berpikir kritis, namun penggunaan yang tidak terarah dapat menimbulkan ketergantungan. Dengan demikian pemanfaatan *AI* secara berlebihan berpotensi menurunkan kemampuan berpikir mandiri apabila mahasiswa hanya menerima jawaban *AI* tanpa melakukan evaluasi kritis.

Zimmerman (2002) dalam penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki regulasi diri akan melalui tiga tahapan utama, yaitu *forethought*, *performance*, dan *self-reflection*. Pada tahap *forethought*, mahasiswa menetapkan tujuan belajar dan memilih strategi yang sesuai. Pada tahap *performance*, mahasiswa memonitor proses belajar serta mengendalikan perilaku belajarnya. Selanjutnya, pada tahap *self-reflection*, mahasiswa melakukan evaluasi terhadap hasil belajar untuk menentukan strategi pembelajaran berikutnya. Pada penelitian ini, *Generative AI* sebagai media yang mendukung ketiga tahapan tersebut melalui penyediaan informasi yang dibutuhkan mahasiswa dalam proses belajar. Selanjutnya teori dari Bandura (1986) berpendapat

bahwa perilaku belajar merupakan hasil interaksi antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan. *Generative AI* menjadi bagian dari lingkungan belajar digital yang memperluas kesempatan mahasiswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Perilaku belajar secara mandiri menggunakan *generative AI* dapat mempermudah mahasiswa membangun konstruksi belajarnya, mengasah kemampuan berpikir kritis dan membangun motivasi belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran ekonomi di perguruan tinggi. Pemanfaatan *Generative AI* sebaiknya tidak hanya diarahkan pada peningkatan efisiensi penyelesaian tugas, tetapi juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam mengelola proses belajarnya. *Generative AI* membawa peluang besar bagi pendidikan, tetapi penggunaannya memerlukan literasi *AI* dan pertimbangan etika (Dwivedi et al. :2023). Dosen dapat menjadi fasilitator dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong mahasiswa menggunakan *Generative AI* secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, *Generative AI* tidak hanya menjadi alat bantu akademik yang instan, namun dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mendukung potensi mahasiswa untuk menjadi mandiri dalam belajar, reflektif dan adaptif

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Generative AI* memiliki peluang besar untuk mendukung berkembangnya *Self-Regulated Learning* mahasiswa pada pembelajaran ekonomi. Namun demikian, besarnya nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa *Self-Regulated Learning* tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *Generative AI*. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi antara lain seperti motivasi intrinsik, *self-efficacy*, literasi digital, dukungan dosen, lingkungan belajar, pengalaman akademik, serta karakteristik individu juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan mahasiswa dalam mengelola proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan *Generative AI* dapat diposisikan sebagai ekosistem pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, reflektif, dan berpusat pada mahasiswa. *Generative AI* bukan dijadikan sebagai sumber utama dan pengganti proses berpikir kritis, namun dapat dijadikan sebagai fasilitas pendukung untuk memperkuat pemahaman terhadap materi

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, R. C. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Badger, M., López, N., & Nissen, C. F. R. (2026). The Impact Of Genai Chatbots On Student Learning In Higher Education: A Literature Review. *International Journal of Technology in Education*, 9(1), 43–69. <https://doi.org/10.46328/ijte.5111>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Banihashem, S. K., Bond, M., Bergdahl, N., Khosravi, H., & Noroozi, O. (2025). A Systematic Mapping Review At The Intersection Of Artificial Intelligence And Self-Regulated Learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22, Article 50. <https://doi.org/10.1186/s41239-025-00548-8>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Kumar, V., Raman, R., Rana, N. P., Kizgin, H., Metri, B., Raghavan, V., Akram, S. V., Wen, H., Mason, A. N., Anderson, A., Dinakaran, D., McGhee, S., & Albanna, H. (2023). So What If Chatgpt Wrote It? Multidisciplinary Perspectives On Opportunities, Challenges and Implications Of Generative Conversational AI For Research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Guan, R., Raković, M., Chen, G., Ding, Y., Liu, S., & Gašević, D. (2025). How Educational Chatbots Support Self-Regulated Learning? A systematic Review Of The Literature. *Education And Information Technologies*, 30(2), 2619–2650. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12881-y>
- Karal, Y., & Özdemir Sarıalioğlu, R. (2025). Examining The Relationship Between Undergraduate Students' Acceptance, Anxiety And Online Self-Regulation Of Generative Artificial Intelligence. *International Journal of Technology in Education*, 8(2), 445–466. <https://doi.org/10.46328/ijte.1065>
- Luo, X., Wang, S., & Hew, K. F. (2025). Development And Implementation Of a Generative AI-based Personalized Recommender System to Improve Students' Self-regulated Learning and Academic Performance. *Computers & Education*, 235, 105767. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105767>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Panadero, E. (2017). A Review Of Self-Regulated Learning: Six Models And Four Directions For Research. *Frontiers in Psychology*, 8, 422. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Sardi, J., Darmansyah, Candra, O., Irfan, D., Ambiyar, A., Simatupang, W., & Refdinal, R. (2025). How Generative AI Influences Students' Self-Regulated Learning and Critical Thinking Skills? A Systematic Review. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 15(2), 4–24.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis: Untuk Skripsi, Tesis, dan DIsertasi*. Andi.
- Susanto, S. (2026). Generative Ai Literacy, Mindful Learning Engagement, And Academic Integrity: An Explanatory Sequential Mixed-Methods Study On Critical Thinking Development. *Journal of Educational Management and Instruction*, 6(1), 1–25. <https://doi.org/10.22515/jemin.v6i1.12929>
- Wu, X.-Y., & Chiu, T. K. F. (2025). Integrating Learner Characteristics And Generative Ai Affordances To Enhance Self-Regulated Learning: A Configurational Analysis. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 14(1), 1–21.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-Regulated Learner: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (Eds.). (2011). *Handbook of Self-regulation of Learning and Performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203839010>