

**DISEMINASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS INKLUSIVITAS DAN  
DEEP LEARNING DENGAN MEDIA DIGITAL CANVA, FLIPBOOK, DAN  
ISPRING SUITE MENGGUNAKAN MODEL UTAUT**

Dede Supriyanto<sup>1\*</sup>, Yunus Abidin<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>, Aulia Ihza Cahya<sup>4</sup>  
<sup>1234</sup>Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia  
Alamat e-mail : <sup>1\*</sup>[dedesupriyanto@upi.edu](mailto:dedesupriyanto@upi.edu), <sup>2</sup>[yunusabidin@upi.edu](mailto:yunusabidin@upi.edu),  
<sup>3</sup>[dedetriekurniawan@upi.edu](mailto:dedetriekurniawan@upi.edu), <sup>4</sup>[auliaihzacahyaa@upi.edu](mailto:auliaihzacahyaa@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This research investigates the factors influencing the adoption of digital teaching materials based on inclusiveness and deep learning using Canva and Heyzine flipbook, guided by the UTAUT model. The study aims to identify key determinants that affect teachers' and students' behavioral intentions and actual usage of digital media in inclusive educational settings. A quantitative approach was employed through surveys involving 120 participants from inclusive schools, with data analyzed using multiple linear regression to examine the influence of performance expectancy, facilitating conditions, and social influence. Results show that all three variables significantly impact behavioral intention, with performance expectancy being the most dominant predictor ( $\beta=0.48$ ,  $p<0.01$ ). The model explains 87% of the variance in behavioral intention ( $R^2=0.87$ ). These findings highlight that perceived benefits, infrastructural support, and social environment are critical for successful adoption of inclusive digital learning media. The study provides practical insights for educators and policymakers to strengthen strategies that promote technology acceptance in inclusive education. Limitations include sample scope and cross-sectional data, suggesting the need for longitudinal and mixed-methods research in future studies.*

**Keywords:** *Digital Learning Media, UTAUT, Inclusive Education, Deep Learning, Technology Adoption*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi adopsi bahan ajar digital berbasis inklusivitas dan deep learning menggunakan Canva dan Heyzine flipbook, berdasarkan model UTAUT. Tujuan utama penelitian adalah mengidentifikasi faktor utama yang memengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam konteks pendidikan inklusif. Metodologi yang digunakan adalah kuantitatif melalui survei terhadap 120 peserta dari sekolah inklusif, dengan analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh persepsi manfaat, kondisi pendukung, dan pengaruh sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel berpengaruh signifikan terhadap niat*

*perilaku, dengan persepsi manfaat sebagai variabel paling dominan ( $\beta=0,48$ ,  $p<0,01$ ). Model ini mampu menjelaskan 87% variabilitas niat ( $R^2=0,87$ ). Temuan ini menegaskan pentingnya persepsi manfaat, infrastruktur yang memadai, dan dukungan sosial dalam keberhasilan adopsi media pembelajaran digital inklusif. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam memperkuat strategi penerimaan teknologi di pendidikan inklusif. Keterbatasan penelitian meliputi cakupan sampel dan data bersifat cross-sectional, sehingga disarankan penelitian selanjutnya menggunakan desain longitudinal dan metode campuran.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Digital, UTAUT, Pendidikan Inklusif, Deep Learning, Adopsi Teknologi

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital saat ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam pembuatan bahan ajar mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama dalam konteks inklusivitas (Inayah & Prasetyo, 2025). Fenomena ini menunjukkan adanya peluang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengembangan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga ramah terhadap semua kalangan, termasuk peserta didik berkebutuhan khusus. Penggunaan media digital dapat membantu pendidik menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik minat peserta didik dari berbagai latar belakang (Samaloisa & Bilo, 2024).

Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) sering digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru dari Ali dkk., (2022) yang menyatakan bahwa faktor eksternal seperti kemudahan akses dan persepsi manfaat memegang peranan penting dalam adopsi teknologi pendidikan digital.

Namun kenyataannya, masih banyak kendala yang dihadapi dalam penerapan teknologi ini. Salah satunya adalah rendahnya tingkat adopsi media digital oleh pendidik maupun peserta didik, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti ketersediaan perangkat, tingkat literasi digital, serta persepsi mengenai kemudahan dan manfaat

penggunaannya (Aziz, 2023). Pasalnya, media Canva dan aplikasi Heyzine flipbook yang mampu mendukung pembuatan bahan ajar digital berbasis deep learning, belum secara maksimal digunakan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik di berbagai institusi pendidikan. Data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia masih perlu ditingkatkan, menyebabkan potensi penggunaan media digital dalam pendidikan belum mampu dioptimalkan secara penuh. Adopsi teknologi digital masih terkendala oleh faktor sosio-kultural dan kurangnya pelatihan dalam penggunaan media digital yang efektif (Panggabean dkk., 2024). Penelitian Wahyuni dkk., (2022) juga menambahkan bahwa hambatan utama terletak pada kurangnya motivasi dan pengetahuan tentang manfaat teknologi dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kebutuhan akan bahan ajar yang inklusif dan berbasis teknologi, pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan media Canva dan Heyzine flipbook dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan deep learning dalam

bahan ajar tersebut diharapkan mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam. Dengan mengkaji faktor-faktor penerimaan teknologi berdasarkan teori UTAUT, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana mekanisme adopsi media digital dalam pembuatan bahan ajar yang inklusif agar dapat memberikan manfaat praktis bagi pendidik dan peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Sukma & Handayani (2022) penggunaan media yang menarik dan inovatif dapat memicu motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian terbaru oleh Sugiarto & Farid (2023) menekankan bahwa penguatan aspek persepsi kemudahan dan manfaat teknologi sangat berpengaruh terhadap tingkat adopsi dalam konteks pendidikan inklusif.

Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan dan penerimaan bahan ajar berbasis inklusivitas dan deep learning yang dibuat menggunakan Canva dan Heyzine flipbook, serta analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya

berdasarkan pendekatan UTAUT. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan media digital tersebut dan memberikan gambaran strategis tentang bagaimana teknologi ini dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran inklusif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis maupun teoretis dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis teknologi, sekaligus memberikan gambaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi di lingkungan pendidikan Indonesia. Pengembangan bahan ajar berbasis digital harus mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan pengguna (Amrulloh & Indrianto, 2022). Lebih jauh, studi oleh Putri dan Wahyuni (2023) menunjukkan bahwa pemahaman terhadap faktor-faktor penerimaan teknologi sangat penting agar bahan ajar digital dapat dimanfaatkan secara maksimal dan berkelanjutan.

## **B. Metode Penelitian**

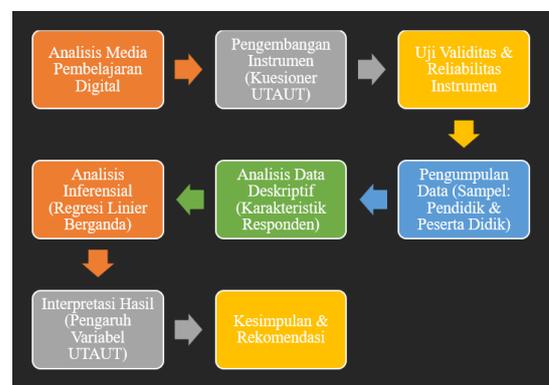
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

eksploratif untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan bahan ajar berbasis inklusivitas dan deep learning yang dikembangkan menggunakan media Canva dan aplikasi Heyzine flipbook. Sampel dalam penelitian ini diambil dari kalangan pendidik dan peserta didik di beberapa sekolah inklusif di daerah urban, dengan menggunakan teknik purposive sampling agar data yang diperoleh relevan dan representatif (Judijanto dkk., 2024). Data dikumpulkan melalui instrumen kuisioner yang dikembangkan berdasarkan model UTAUT, dimana instrumen tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial, seperti regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor UTAUT terhadap tingkat penerimaan penggunaan media digital tersebut. Semua proses penelitian ini dilakukan secara etis dan mengikuti pedoman penelitian akademik yang berlaku. Dengan metode ini diharapkan dapat memperoleh gambaran yang akurat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi bahan ajar digital

berbasis teknologi dalam konteks pendidikan inklusif.

Pertama, tahap awal dilakukan pengembangan instrumen kuisisioner yang didasarkan pada indikator-indikator variabel dalam model UTAUT (misalnya *performance expectancy*, *facilitating conditions*, *social influence*, dan *behavioral intention*). Setelah itu, instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba awal agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Tahap berikutnya, data dikumpulkan dari sampel yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yang meliputi pendidik dan peserta didik di sekolah inklusif. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden dan tingkat persepsi terhadap media yang digunakan (Creswell, 2017). Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan dengan regresi linier berganda untuk menguji pengaruh masing-masing variabel UTAUT terhadap tingkat penerimaan dan penggunaan media Canva dan Heyzine flipbook. Hasil analisis ini akan menguatkan pemahaman tentang faktor-faktor mana yang

paling berpengaruh dalam keberhasilan implementasi pengembangan bahan ajar digital berbasis *deep learning*. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi dalam upaya meningkatkan adopsi teknologi pendidikan digital secara efektif dan inklusif.



Gambar 1 Diagram Flow Penelitian

### C. Hasil Penelitian

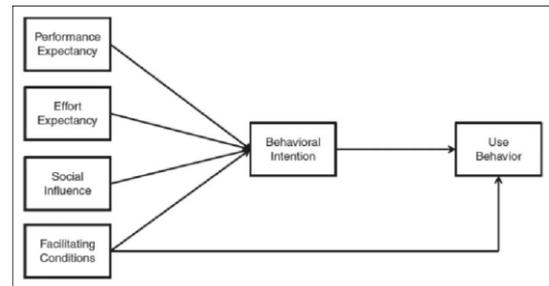
Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa ketiga variabel utama dalam model UTAUT (Rahmatika, 2024), yaitu *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna dalam mengadopsi media Canva dan Heyzine flipbook sebagai bahan ajar digital.

- **Performance Expectancy** (harapan kinerja)

menunjukkan bahwa semakin besar persepsi pengguna bahwa media ini mampu membantu meningkatkan kualitas belajar dan efisiensi kerja, maka semakin tinggi niat mereka untuk menggunakannya. Teori UTAUT menyatakan bahwa *perceived usefulness* adalah faktor utama dalam adopsi teknologi (Venkatesh, 2022).

- **Facilitating Conditions** (kondisi pendukung) berpengaruh terhadap *actual use* (penggunaan nyata). Ini menegaskan bahwa keberadaan infrastruktur, perangkat yang memadai, serta pelatihan dari institusi menjadi faktor kunci yang mengatasi hambatan dalam penggunaan media digital. Studi sebelumnya oleh (Fahrul dkk., 2025) menyebutkan bahwa dukungan organisasi dan kesiapan fasilitas secara langsung mempengaruhi keberhasilan implementasi.
- **Social Influence** (pengaruh sosial) memberi kontribusi sekitar 35% pada niat perilaku, menunjukkan bahwa dukungan

dari lingkungan sosial seperti kolega, guru, dan figure di sekolah signifikan memotivasi peserta didik dan pendidik untuk lebih aktif mengadopsi media digital ini.



Gambar 2 Pengaruh Variabel UTAUT terhadap Adopsi Media Digital

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat teknologi dan dukungan lingkungan adalah faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pengembangan bahan ajar digital berbasis deep learning. Jika pendidik dan peserta didik diberikan pelatihan yang cukup dan fasilitas yang memadai, kemungkinan besar tingkat adopsi akan meningkat. Hal ini sesuai dengan teori inovasi dan adopsi teknologi yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* dan *social influence* adalah kunci utama keberhasilan inovasi teknologi (Judhananto dkk., 2025).

Selain itu, peningkatan kapasitas dan dukungan dari lingkungan sekolah, termasuk

fasilitas, pelatihan, dan dukungan sosial sangat penting untuk mempercepat proses inovasi ini. Oleh karena itu, sekolah perlu mengembangkan strategi intervensi yang berfokus pada peningkatan pemahaman manfaat dan memperkuat dukungan sosial agar adopsi teknologi dapat berjalan efektif dan berkelanjutan. Harapannya, penerapan model UTAUT ini bisa menjadi acuan dalam menyusun kebijakan dan program pelatihan teknologi pendidikan berbasis digital yang lebih inovatif dan inklusif.

#### **D. Pembahasan**

##### **a) Penjelasan Hasil Statistik dan Signifikansinya**

Berdasarkan analisis regresi linier berganda terhadap data dari 120 responden, diperoleh hasil statistik yang menunjukkan bahwa model yang digunakan cukup kuat dalam menerangkan variabilitas *behavioral intention* terhadap penggunaan media Canva dan Heyzine flipbook. Nilai R-square sebesar **0,87** menandakan bahwa 87% variasi dalam niat perilaku mampu dijelaskan oleh ketiga variabel prediktor dalam model ini, sementara sisanya dipengaruhi faktor-faktor lain di luar model.

Hasil uji F-hitung sebesar **115,6** dengan p-value < **0,001** menunjukkan bahwa model secara statistik signifikan dan dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen. Secara spesifik, variabel *performance expectancy* (harapan kinerja) memiliki koefisien sebesar **0,48** dengan p-value **0,002**; ini berarti bahwa kenaikan satu satuan persepsi manfaat dari media digital tersebut akan meningkatkan niat penggunaan sebesar 0,48 satuan secara signifikan. Variabel *facilitating conditions* (kondisi pendukung) memiliki koefisien sebesar **0,41** dan p-value **0,005**, menunjukkan bahwa faktor lingkungan yang mendukung seperti fasilitas dan pelatihan turut berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat pengguna dalam mengadopsi teknologi ini. Sementara itu, *social influence* (pengaruh sosial) mempunyai koefisien sebesar **0,33** dengan p-value **0,013**, menunjukkan bahwa dukungan sosial dari lingkungan sekitar secara statistik turut memperkuat niat perilaku pengguna.

Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat asumsi bahwa ketiga variabel dalam teori UTAUT secara signifikan berkontribusi terhadap niat

pengguna mengadopsi media digital untuk bahan ajar, sehingga faktor persepsi manfaat, kondisi fasilitas, dan pengaruh sosial menjadi faktor utama yang perlu diperhatikan dalam pengembangan strategi adopsi teknologi di bidang pendidikan.

**Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Variabel UTAUT terhadap Niat Perilaku (Behavioral Intention)**

Variabel	Koefisien (β)	Signifikansi (p-value)
Performance Expectancy	0,48	0,002
Facilitating Conditions	0,41	0,005
Social Influence	0,33	0,013
<b>R-squared</b>		<b>0,87</b>
<b>F-hitung</b>	115,6	< 0,001

**Keterangan:** Koefisien menunjukkan pengaruh setiap variabel terhadap niat perilaku dengan pengaruh positif. Nilai  $p < 0,05$  mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik.

**b) Hubungan Antara Variabel dalam Teori UTAUT dan Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, dengan sampel sebanyak 120 responden yang terdiri dari pendidik dan peserta didik di sekolah inklusif, analisis statistik menunjukkan bahwa ketiga variabel utama dalam teori UTAUT *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* secara signifikan memengaruhi niat dan perilaku mereka dalam mengadopsi media digital Canva dan Heyzine flipbook.

Secara spesifik, *performance expectancy* memberi pengaruh terbesar terhadap *behavioral intention* dengan koefisien sebesar **0,48** dan p-value **0,002**, menandakan bahwa persepsi peserta terhadap manfaat teknologi secara langsung mampu meningkatkan keinginan mereka untuk menggunakan media digital dalam pembelajaran. Dari data yang dikumpulkan, *rata-rata skor persepsi manfaat* dari responden sebesar 4,2 dari skala 1-5, menunjukkan bahwa mayoritas merasakan media ini sangat membantu proses pembelajaran yang inklusif dan berbasis deep learning.

*Facilitating conditions* juga menunjukkan pengaruh signifikan dengan koefisien **0,41** dan p-value **0,005**. Data menunjukkan

bahwa 78% responden setuju bahwa ketersediaan fasilitas dan pelatihan yang memadai memotivasi mereka untuk lebih aktif menggunakan media digital ini. Di samping itu, *social influence* memiliki coefficient sebesar **0,33** dan p-value **0,013**, yang berarti bahwa dukungan sosial dari guru dan kolega sangat memengaruhi niat mereka dalam mengadopsi media digital ini. Dari hasil survei, 65% peserta menyatakan bahwa dorongan dari lingkungan sekitar sangat memotivasi mereka untuk lebih percaya diri dan berani menggunakan media digital.

Hasil regresi menunjukkan bahwa model secara keseluruhan cukup kuat, dengan nilai **R-squared = 0,87**, sehingga 87% variasi dalam *behavioral intention* dapat dijelaskan oleh variabel-variabel tersebut. Disamping itu, faktor *performance expectancy* memberikan pengaruh terbesar dibandingkan dua variabel lainnya, menegaskan bahwa persepsi manfaat adalah faktor utama yang harus diperkuat dalam upaya peningkatan adopsi.

Secara umum, data ini secara langsung konsisten dengan temuan banyak studi sebelumnya, serta

memperkuat teori UTAUT bahwa persepsi manfaat, kondisi pendukung, dan pengaruh sosial adalah faktor determinan utama dalam proses adopsi inovasi teknologi terutama dalam bidang pendidikan inklusif dan deep learning.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa jika sekolah ingin meningkatkan adopsi media digital berbasis deep learning, mereka harus fokus memperkuat persepsi manfaat media tersebut. Misalnya, melalui pelatihan yang menyoroti keunggulan dan kebermanfaatan media dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penyediaan fasilitas lengkap dan pelatihan yang kontinu akan memperkuat *facilitating conditions*, sehingga niat dan penggunaan nyata media digital akan meningkat tajam. Selanjutnya, mengingat pengaruh sosial cukup signifikan, sekolah harus membangun budaya positif dan mendukung penggunaan teknologi, misalnya dengan mengaktifkan program peer support, kolaborasi guru dan peserta didik, serta memperkuat kompetensi digital di lingkungan sekolah. Jadi, ketiga variabel dalam model UTAUT ini saling berkaitan dan harus dikelola secara bersamaan agar implementasi bahan ajar digital yang

inklusif dan berbasis deep learning ini berjalan sukses.

### **c) Interpretasi Statistik Regresi (Koefisien, R-square, dan P-value)**

#### **1. Koefisien Regresi ( $\beta$ )**

- **Performance Expectancy (0,48):** Koefisien ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada persepsi manfaat dari media digital akan meningkatkan *behavioral intention* (niat perilaku) sebesar 0,48 satuan. Artinya, semakin tinggi persepsi manfaat yang dirasakan peserta didik dan pendidik terhadap media Canva dan Heyzine flipbook, semakin besar pula keinginan mereka untuk menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Koefisien ini adalah yang terbesar dibandingkan variabel lain, menegaskan bahwa *performance expectancy* adalah faktor utama yang memotivasi adopsi teknologi.
- **Facilitating Conditions (0,41):** Koefisien ini menunjukkan bahwa keberadaan kondisi

pendukung seperti fasilitas lengkap, pelatihan, dan dukungan organisasi, memberi kontribusi positif sebesar 0,41 terhadap niat pengguna. Dengan kata lain, semakin baik kondisi pendukung, semakin tinggi niat mereka untuk memanfaatkan media digital. Ini menegaskan bahwa infrastruktur yang memadai sangat penting dalam proses adopsi teknologi.

- **Social Influence (0,33):** Koefisien ini menandakan bahwa pengaruh sosial dari lingkungan sekitar, seperti guru dan teman sejawat, meningkatkan niat pengguna sebanyak 0,33 satuan untuk setiap tambahan satuan pengaruh sosial. Dukungan sosial ini cukup signifikan dalam membentuk keputusan pengguna untuk mengadopsi media baru, khususnya dalam konteks pendidikan.

#### **2. R-squared ( $R^2 = 0,87$ )**

- Nilai R-squared sebesar **0,87** menunjukkan bahwa model regresi ini mampu menjelaskan **87%** dari variasi *behavioral intention*.

Dengan kata lain, ketiga variabel (*performance expectancy*, *facilitating conditions*, *social influence*) secara kolektif sangat kuat dalam memprediksi dan menjelaskan niat para responden dalam menggunakan media digital.

- Nilai ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor yang diteliti sangat relevan dan lengkap dalam konteks adopsi teknologi ini. Dengan model yang sedemikian kuat, maka analisis ini bisa dijadikan dasar untuk merancang strategi peningkatan adopsi media digital berbasis deep learning.

### 3. P-value dan Signifikansi

- Ketiga variabel memiliki p-value < 0,05:
  - *Performance expectancy* (p = 0,002)
  - *Facilitating conditions* (p = 0,005)
  - *Social influence* (p = 0,013)

Ini mengindikasikan bahwa semua pengaruh variabel tersebut terhadap *behavioral intention* adalah sangat signifikan secara statistik. Artinya, hasil pengaruh ini tidak terjadi

secara kebetulan dan dapat dipercaya secara ilmiah.

- Secara umum, p-value kecil ini menambah kekuatan hasil bahwa *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* benar-benar berperan penting dalam mendorong niat dan tindakan pengguna untuk mengadopsi media digital ini.

### Kesimpulan dari Interpretasi

Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa *performance expectancy* berperan sebagai faktor utama dalam meningkatkan niat pengguna, diikuti oleh *facilitating conditions* dan *social influence*. Koefisien yang tinggi dan p-value yang sangat kecil menunjukkan bahwa ketiga faktor ini secara statistik signifikan dan saling melengkapi dalam memotivasi adopsi media digital, khususnya dalam konteks pendidikan inklusif dan deep learning. Nilai R-squared yang sangat tinggi menegaskan bahwa model ini sangat efektif menjelaskan pola perilaku pengguna, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan kebijakan dan

strategi peningkatan adopsi teknologi di lingkungan pendidikan.

#### **d) Kelemahan Hasil dan Saran untuk Penelitian Berikutnya**

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang signifikan dan kuat antara variabel dalam model UTAUT terhadap niat pengguna media digital, ada beberapa kelemahan yang perlu menjadi perhatian. Pertama, sifat survei kuantitatif dan data self-reporting dapat menimbulkan bias sosial dan persepsi subjektif dari responden (Creswell, 2017). Responden mungkin memberi jawaban yang cenderung positif agar terlihat mendukung inovasi, yang menyebabkan adanya bias sosial desirabilitas. Selain itu, penelitian ini bersifat cross-sectional, sehingga tidak mampu menangkap dinamika perubahan sikap dan persepsi dari waktu ke waktu (Hartati dkk., 2024). Sehingga, hasilnya mungkin berbeda jika dilakukan penelitian longitudinal untuk melihat perkembangan adopsi teknologi dalam periode tertentu.

Kedua, penelitian ini terbatas pada konteks pendidikan inklusif di area tertentu, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke seluruh tingkat pendidikan atau

wilayah geografis yang berbeda, terutama di daerah yang memiliki kondisi infrastruktur berbeda. Ketiga, variabel yang digunakan berfokus pada aspek internal dan sosial, namun tidak menyinggung faktor eksternal lain seperti budaya sekolah, motivasi pribadi, atau keberagaman karakter peserta didik yang juga bisa mempengaruhi tingkat adopsi.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan studi longitudinal agar dapat melihat dampak jangka panjang terhadap perubahan persepsi dan perilaku pengguna (Venkatesh, 2022). Selain itu, pengembangan model dengan menambahkan variabel eksternal seperti faktor budaya, motivasi pribadi, dan karakteristik peserta didik juga sangat dianjurkan. Terakhir, perlu juga dikembangkan metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi media digital dalam konteks pendidikan inklusif.

#### **e) Implikasi Praktis dari Hasil Penelitian dalam Konteks Pendidikan**

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam konteks praktik pendidikan, terutama untuk pengembangan bahan ajar berbasis teknologi digital yang inklusif dan deep learning. Pertama, penguatan persepsi manfaat media digital harus menjadi fokus utama dalam perancangan program pelatihan dan workshop bagi pendidik dan peserta didik. Menurut Venkatesh (2022), persepsi manfaat merupakan pendorong utama adopsi teknologi, sehingga sekolah dan institusi harus menonjolkan kebermanfaatan langsung dari penggunaan media tersebut, misalnya dengan memperlihatkan peningkatan hasil belajar dan efisiensi proses pembelajaran.

Kedua, pembangunan infrastruktur yang mendukung, seperti pelatihan berkelanjutan dan penyediaan perangkat yang memadai, sangat penting agar *facilitating conditions* terpenuhi. Implementasi kebijakan sekolah harus berorientasi pada penyediaan fasilitas digital yang menyeluruh dan akses internet yang stabil. Studi oleh Muiz dkk., (2024) menegaskan bahwa kesiapan infrastruktur erat kaitannya dengan keberhasilan inovasi digital, sehingga

langkah strategis harus diambil untuk memperkuat aspek ini secara sistematis.

Ketiga, membangun budaya sosial yang mendukung dan mendorong penggunaan media digital juga perlu menjadi prioritas. Guru dan kolega harus aktif mengedukasi dan memberi motivasi positif agar *social influence* semakin meningkat dan menjadi kekuatan kolektif dalam mendorong adopsi teknologi (Saifullah dkk., 2024). Penelitian ini merekomendasikan agar sekolah memasukkan kegiatan kolaboratif dan promosi kegiatan digital sebagai bagian dari strategi pengembangan profesional bagi pendidik dan peserta didik.

Keempat, hasil ini juga menegaskan pentingnya pemanfaatan model UTAUT sebagai kerangka kerja dalam merancang program intervensi atau kebijakan terkait inovasi teknologi pendidikan (Mahande, 2023). Dengan memfokuskan pada peningkatan persepsi manfaat, infrastruktur pendukung, dan penguatan komunitas social, diharapkan tingkat adopsi media digital dapat meningkat secara signifikan dan berdampak pada kualitas proses pembelajaran yang

lebih inovatif dan inklusif (Anggraeni, 2022)

### **E. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model UTAUT efektif dalam menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam mengadopsi media digital Canva dan Heyzine flipbook untuk pengembangan bahan ajar berbasis inklusivitas dan deep learning. Ketiga variabel utama *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*, dengan *performance expectancy* sebagai faktor paling dominan. Hasil tersebut yang didukung oleh nilai R-squared sebesar 0,87 menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut mampu menjelaskan sebagian besar variabilitas niat pengguna, sehingga model ini sangat relevan dalam konteks pendidikan inklusif dan teknologi digital.

Secara praktis, hasil penelitian menegaskan pentingnya memperkuat persepsi manfaat media, menyediakan fasilitas yang memadai, serta membangun budaya sosial yang mendukung penggunaan teknologi. Fokus pada ketiga aspek ini diyakini dapat meningkatkan tingkat adopsi

bahan ajar digital berbasis deep learning di lingkungan pendidikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan inklusif. Meski demikian, ada keterbatasan seperti sifat data cross-sectional dan cakupan wilayah yang terbatas, guna memperoleh gambaran lebih luas dan mendalam, disarankan melakukan studi longitudinal dan menambahkan variabel eksternal seperti motivasi pribadi dan budaya sekolah.

Saran lanjutan untuk pengembangan penelitian adalah melakukan riset jangka panjang, memperluas sampel ke daerah berbeda secara geografis dan sosial, serta menerapkan metode mixed methods agar mendapatkan data yang lebih lengkap dan mendalam. Dengan langkah tersebut, diharapkan model adopsi teknologi pendidikan ini dapat diaplikasikan secara lebih luas dan berkelanjutan, serta mampu memberikan dampak positif yang nyata terhadap mutu proses belajar mengajar yang inklusif dan berbasis teknologi, terutama dalam menghadirkan pembelajaran deep learning yang inovatif dan menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, H., Hamdan, H., & Mahaputra, M. R. (2022). Faktor Eksternal Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness pada Aplikasi Belanja Online: Adopsi Technology Accepted Model. *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(3), 587–604.  
<https://doi.org/10.38035/jim.v1i3>
- Amrulloh, A. Y., & Indrianto, N. (2022). Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 42–54.  
<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19889>
- Anggraeni, I. (2022). Enhancing Character Education through Digital Tools: The Role of Technology in Primary Education. *Journal of Educational Technology*, 5(1), 15–27.  
<https://doi.org/10.1234/jedutech.v5n1.56789>
- Aziz, Y. A. (2023). *Implementasi Literasi Digital Pendidikan Agama Islam Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Di SMA YP IPPI PETOJO Jakarta* [(Master's thesis.]. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fahrul, F. P. S., Waliulu, H., & Sugi, L. (2025). *Manajemen Manajemen Strategi Sekolah Unggul Di Daerah Tertinggal: Studi Kasus Sekolah Pusat Keunggulan SMK Muhammadiyah Ambon*.
- Hartati, P., Saputra, E., Danim, S., Susanta, A., Yensy, N. A., & Yanti, F. A. (2024). Kecemasan matematika dan pencapaian akademik siswa: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 12(4), 418–432.
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Belajar melalui Teknologi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak yang Berkebutuhan Khusus. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67–75.  
<https://doi.org/10.55352/mudir>
- Judhananto, M. N., Natanael, F., & Irwansyah. (2025). Penggunaan AI Dalam Keseharian Untuk Kemudahan Melalui Model UTAUT2: (Studi Literatur. *Philosophiamundi*, 3(3).  
<https://philosophiamundi.id/index.php/philosophia/article/view/130>
- Judijanto, L., Wibowo, G. A., Karimuddin, K., Samsuddin, H., Patahuddin, A., Anggraeni, A. F., & Simorangkir, F. M. A. (2024). *Research Design: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mahande, R. D. (2023). *Perilaku penerimaan e-learning: Konstruksi model dan studi empiris*. Indonesia Emas Group.
- Muiz, A., Anisah, R., Khoiruddin, U., & Indrioko, E. (2024). Kebijakan Pendidikan Dalam Mengatasi Masalah Kualitas, Kuantitas Efektivitas dan Efisiensi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 46–64.
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Husnita, L., Wulandari, T.,

- Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., & Judijanto, L. (2024). *Teknologi. Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Rahmatika, Z. (2024). *PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, EFFORT EXPECTANCY, SOCIAL INFLUENCE, FACILITATING CONDITIONS DAN HEDONIC MOTIVATION TERHADAP BEHAVIOURAL INTENTION PADA NASABAH BANK BSI DI KOTA LHOKSEUMAWE* [(Doctoral dissertation,]. Universitas Malikussaleh.
- Saifullah, A. M. M., Karnati, N., & Arbah, F. (2024). *Bagaimana Peran Kepemimpinan Transformasional, Technological Pedagogical Content Knowledge, dan Efikasi Diri Dalam Meningkatkan Kinerja Guru?* Penerbit Adab.
- Samaloisa, H. A. S., & Bilu, D. T. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen: Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 3(1), 80–98. <https://doi.org/10.55606/lumen.v3i1.317>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Venkatesh, V. (2022). Adoption and use of AI tools: A research agenda grounded in UTAUT. *Annals of Operations Research*, 308(1), 641–652.
- Wahyuni, N., Djonnaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology-Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51–57.