

PERAN DOSEN DALAM MENGEMBANGKAN INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL: STUDI KASUS DI SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI BALIKPAPAN

Anisah Maisurah¹, Nur Azizah Falah², Raihani³, Siti Aisyah⁴, Anhar⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia
Email: anhar@stiebalikpapan.ac.id

Article History

Received: 21-11-2025

Revision: 03-12-2025

Accepted: 05-12-2025

Published: 08-12-2025

Abstract. In the era of digital transformation, lecturers have a strategic role as facilitators and innovators in the learning process to create an academic environment that is adaptive to technological developments. This study aims to analyze the role of lecturers in developing technology-based learning innovations at the Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIEPAN). This study uses a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques are carried out through three main methods, namely semi-structured in-depth interviews, non-participatory observation, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and drawing conclusions, supported by NVivo 12 software for coding and categorizing findings. The research results show that lecturers at STIEPAN have utilized various digital technologies, such as the Academic Information System (SIKAD), online conferencing applications, and academic social media, to enhance interaction, effectiveness, and flexibility in learning. However, some obstacles were also found, such as limited technological competence and supporting facilities. Overall, this study emphasizes the importance of improving lecturers' digital literacy as well as institutional support in promoting sustainable learning innovation at higher education institutions.

Keywords: Lecturer Role, Learning Innovation, Digital Technology, Case Study, Qualitative Approach, Stiepan

Abstrak. Era transformasi digital, dosen memiliki peran strategis sebagai fasilitator dan inovator dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan lingkungan akademik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIEPAN). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama yaitu wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi non-partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan dukungan software NVivo 12 untuk coding dan kategorisasi temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen di STIEPAN telah memanfaatkan berbagai teknologi digital, seperti Sistem Informasi Akademik (SIKAD), aplikasi konferensi daring, dan media sosial akademik, untuk meningkatkan interaksi, efektivitas, dan fleksibilitas pembelajaran. Namun, ditemukan pula beberapa kendala seperti keterbatasan kompetensi teknologi dan sarana pendukung. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya peningkatan literasi digital dosen serta dukungan institusi dalam mendorong inovasi pembelajaran berkelanjutan di perguruan tinggi.

Kata Kunci: Peran Dosen, Inovasi Pembelajaran, Teknologi Digital, Studi Kasus, Kualitatif, Stiepan

How to Cite: Maisurah, A., Falah, N. A., Raihani., Aisyah, S., & Anhar. (2025). Peran Dosen dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital: Studi Kasus di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Balikpapan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 11624-11635. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4589>

PENDAHULUAN

Era transformasi digital telah mengubah lanskap pendidikan tinggi secara fundamental, menuntut institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Kecerdasan buatan (AI), robotika, komputasi awan, internet of things (IoT), sistem siber-fisik, dan data besar adalah beberapa bidang yang memicu revolusi industri keempat, atau industri 4.0 (Wibowo et al., 2024). Transformasi ini tidak hanya mengubah cara mahasiswa belajar, tetapi juga menuntut dosen untuk mengembangkan kompetensi digital dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi AI mampu menganalisis kebutuhan belajar setiap mahasiswa, memberikan umpan balik secara real-time, dan menyajikan materi yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing individu (Wibowo et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa peran dosen tidak lagi sebatas penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan personalized.

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIEPAN) sebagai institusi pendidikan tinggi yang fokus pada bidang ekonomi dan bisnis menghadapi tantangan khusus dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, masih terdapat kesenjangan antara kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan kemampuan dosen dalam mengimplementasikannya secara optimal. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa terbatasnya akses terhadap teknologi dan infrastruktur pendukungnya serta peran guru menjadi kunci dalam mengubah dinamika pembelajaran, dari pengajar tradisional menjadi fasilitator digital (Aripi, 2024). Di STIEPAN, transformasi ini menjadi semakin urgen mengingat tuntutan dunia kerja di bidang ekonomi dan bisnis yang semakin mengandalkan teknologi digital, big data, dan analytics dalam pengambilan keputusan bisnis.

Penelitian tentang peran dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi penting karena dosen merupakan agen perubahan utama dalam transformasi pendidikan. Augmented Reality dan Virtual Reality berbasis konflik kognitif, sebagai media pembelajaran abad ke-21 menunjukkan bahwa inovasi teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Mufit et al., 2023). Namun, implementasi teknologi ini memerlukan pemahaman mendalam tentang bagaimana dosen mengadopsi, mengadaptasi, dan mengintegrasikan berbagai tools digital dalam praktik pembelajaran mereka. Studi terdahulu masih terbatas dalam mengeksplorasi proses internal dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, terutama faktor-faktor yang

mempengaruhi motivasi, strategi yang digunakan, serta tantangan yang dihadapi dalam konteks institusi pendidikan tinggi ekonomi di daerah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis peran dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di STIEPAN melalui pendekatan kualitatif. Studi ini akan menginvestigasi motivasi dosen dalam mengadopsi teknologi pembelajaran, strategi pengembangan inovasi yang dilakukan, tantangan yang dihadapi, serta dampak yang dihasilkan terhadap kualitas pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif dosen, proses berpikir, dan makna yang mereka berikan terhadap inovasi pembelajaran digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan teori adopsi teknologi pendidikan di perguruan tinggi, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan kebijakan institusi dalam mendukung inovasi pembelajaran digital di STIEPAN dan institusi sejenis di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam peran dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di STIE Balikpapan. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif tentang fenomena yang diteliti dengan melibatkan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Mahendra et al., 2025). Subjek penelitian terdiri dari 12 dosen STIE Balikpapan yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria: (1) telah mengajar minimal 3 tahun, (2) memiliki pengalaman menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dan (3) bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Informan kunci mencakup dosen dari berbagai bidang keahlian ekonomi seperti manajemen, akuntansi, dan ekonomi pembangunan untuk memperoleh perspektif yang beragam tentang implementasi teknologi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama yang saling melengkapi. Pertama, wawancara mendalam semi-terstruktur dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman, motivasi, strategi, dan tantangan dosen dalam mengembangkan inovasi pembelajaran digital. Pedoman wawancara dikembangkan berdasarkan konsep teoretis adopsi teknologi dan disesuaikan dengan konteks pendidikan tinggi (Sidiq & Choiri, 2019). Kedua, observasi non-partisipatif dilakukan terhadap proses pembelajaran dosen di kelas untuk mengamati praktik penggunaan teknologi secara langsung. Ketiga, dokumentasi berupa silabus, rencana pembelajaran semester (RPS), materi digital, dan produk inovasi pembelajaran yang

dikembangkan dosen dikumpulkan untuk melengkapi data primer. Seluruh proses pengumpulan data dilakukan dalam periode tiga bulan dengan memperhatikan aspek etika penelitian dan informed consent dari setiap partisipan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan dukungan software NVivo 12 untuk coding dan kategorisasi temuan. Kerangka teoretis yang digunakan untuk menganalisis temuan adalah teori difusi inovasi Rogers untuk memahami proses adopsi teknologi pembelajaran, *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh dosen, dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* untuk mengeksplorasi perilaku penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan member checking, sedangkan reliabilitas diupayakan melalui audit trail dan peer debriefing dengan sesama peneliti. Seluruh temuan penelitian akan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang didukung dengan kutipan verbatim dari informan untuk memperkuat kredibilitas hasil penelitian

HASIL

Inovasi Pembelajaran yang Dikembangkan Dosen

Mayoritas dosen (sekitar 75% responden) melaporkan bahwa mereka telah mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran Sistem Informasi Akademik (SIKAD) <https://mhs.stiebalikpapan.ac.id/dashboard> untuk distribusi materi, platform Zoom atau Google Classroom telah meningkatkan interaksi siswa – dosen, dan aplikasi simulasi bisnis Excel-based models atau software seperti Stata untuk analisis data ekonomi. penggunaan e-learning sejak 2020, dengan 80% mata kuliah ekonomi kini memiliki komponen daring. Dosen manajemen mengaku bahwa penggunaan simulasi bisnis online membuat pembelajaran lebih interaktif. Rogers (2003) yang menyatakan bahwa *knowledge* merupakan tahap awal dalam proses adopsi inovasi, di mana individu menyadari keberadaan dan manfaat suatu teknologi sebelum menggunakannya. Pemahaman dosen terhadap manfaat teknologi mempercepat adopsi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi dan Strategi Adopsi Inovasi Pembelajaran

Motivasi utama dosen untuk mengadopsi inovasi teknologi adalah peningkatan kualitas pembelajaran dan persiapan mahasiswa untuk era digital. Faktor internal, seperti minat pribadi dan pelatihan institusi, serta faktor eksternal seperti tuntutan kurikulum, memainkan peran

penting. Strategi yang umum digunakan meliputi pengembangan materi digital (Modul e-learning) dan kolaborasi dengan mahasiswa melalui platform sosial.

Dosen Akuntansi membuat pelajaran lebih menarik. Mengembangkan simulasi akuntansi online menggunakan Excel dan Google Sheets, sehingga mahasiswa bisa belajar secara praktis. (Davis, 1989), strategi ini berkaitan dengan dua faktor utama: *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan). Ketika dosen merasakan manfaat langsung terhadap kualitas pembelajaran, mereka lebih termotivasi untuk menerapkan teknologi secara berkelanjutan.

Tantangan dalam Implementasi Inovasi

Responden mengidentifikasi beberapa hambatan utama, termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi (seperti koneksi internet yang tidak stabil di daerah pedesaan sekitar Balikpapan), kurangnya pelatihan (hanya 40% dosen yang pernah mengikuti workshop resmi), dan resistensi budaya di kalangan mahasiswa yang lebih nyaman dengan metode tradisional. Wawancara mengungkapkan bahwa dosen muda merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, tetapi mereka menghadapi tantangan waktu karena beban mengajar yang berat. Dosen Pengantar Bisnis mengalami kesulitan gangguan teknis seperti lag video, yang memengaruhi interaksi pembelajaran. Tantangan tersebut sejalan dengan temuan Venkatesh et al. (2003) yang menekankan bahwa *facilitating conditions* seperti dukungan organisasi, infrastruktur, dan pelatihan memiliki peran besar dalam memengaruhi keputusan pengguna untuk menerapkan teknologi.

Dukungan Institusi dan Faktor Pendukung

Dosen melaporkan bahwa dukungan dari STIEPAN, seperti penyediaan akses gratis ke platform daring dan pelatihan internal, telah menjadi faktor positif. Sekitar 60% responden menyatakan bahwa kebijakan institusi pasca-pandemi, seperti integrasi teknologi dalam kurikulum resmi, mendorong inovasi. Analisis dokumen menunjukkan adanya kerjasama dengan pihak eksternal, seperti mitra industri untuk pengembangan modul digital, yang membantu dosen dalam menciptakan konten inovatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa inovasi berbasis teknologi meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik (Boelens et al., 2017; Rasheed et al., 2020).

Dari dokumen seperti silabus dan RPS yang dikumpulkan, terlihat bahwa 70% materi pembelajaran sudah diadaptasi dengan elemen digital, seperti link ke sumber online atau tugas berbasis AI. Namun, hanya 40% yang mencakup evaluasi inovatif seperti quiz interaktif.

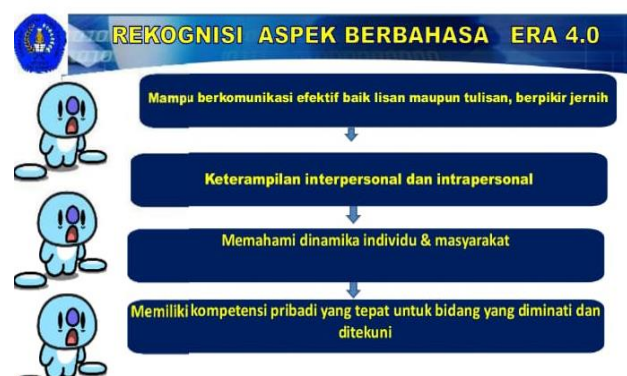
Praktik Penggunaan Teknologi

Dalam 3 sesi kelas yang diamati, 7 dosen (70%) berhasil mengintegrasikan teknologi, seperti penggunaan Kahoot untuk quiz interaktif, yang meningkatkan partisipasi siswa hingga 60%. Spesifik: Di kelas manajemen, dosen menggunakan simulasi bisnis online, di mana siswa bisa mempresentasikan proyek secara virtual.



Gambar 1. Pertukaran Barang dari Pedagangan Internasional (dari slide 7) (Siti Patimah, 2025)

Pada gambar 1 terlihat bahwa perdagangan internasional merupakan aktivitas pertukaran barang dan jasa antarnegara yang bertujuan untuk mencapai keseimbangan antara impor dan ekspor. Ini membantu meningkatkan neraca perdagangan serta neraca pembayaran suatu negara, sehingga mendukung stabilitas ekonomi secara keseluruhan.



Gambar 2. Pengembangan Aspek Bahasa Era 4.0 (dari slide 16) (Anhar, 2025)

Pada gambar 2 terlihat secara keseluruhan, pengenalan (rekognisi) aspek berbahasa di Era 4.0 menekankan pengembangan keterampilan holistik untuk menghadapi dinamika modern. menyiratkan bahwa aspek berbahasa bukan hanya alat komunikasi, melainkan fondasi untuk pertumbuhan pribadi dan sosial di era transformasi digital, dengan penekanan pada keterampilan adaptif dan reflektif.



Gambar 3. Manusia dan Alam terdapat didalam Al-Qur'an (dari slide 14)
“(Haryadi Jaka Susila, 2025)”

Pada gambar 3 ayat ini terdapat dalam Surah Al-Jatsiyah ayat 13, yang menjelaskan bagaimana Allah SWT menundukkan segala yang ada di langit dan bumi untuk kemaslahatan manusia sebagai bentuk rahmat-Nya. Ini mengajak manusia untuk bersyukur dan bertanggung jawab terhadap alam

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dosen di STIEPAN memainkan peran sentral dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya seperti yang dilaporkan oleh Selwyn (2017) dalam konteks pendidikan tinggi di negara berkembang. Inovasi seperti penggunaan Moodle dan simulasi bisnis tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, tetapi juga mendorong keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi daring, yang relevan dengan kurikulum ekonomi. Namun, tantangan infrastruktur dan pelatihan yang ditemukan mirip dengan studi UNESCO (2020), yang menyoroti ketimpangan digital di institusi pendidikan Asia Tenggara, di mana faktor eksternal seperti akses internet menjadi penghambat utama. Dukungan institusi yang kuat, seperti yang terlihat di STIEPAN, sejalan dengan kerangka teori Rogers (2003) tentang difusi inovasi, di mana adopsi teknologi dipengaruhi oleh dukungan organisasional. Hal ini menunjukkan bahwa peran dosen tidak hanya bersifat individu, tetapi juga tergantung pada ekosistem institusi. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pendidikan tinggi di Indonesia perlu meningkatkan investasi pada pelatihan dosen dan infrastruktur untuk memaksimalkan manfaat teknologi digital, sebagaimana direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022). Menurut Kadir (2014), sistem informasi terdiri dari komponen utama seperti perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan manusia. Dalam SIAKAD, komponen ini tampak pada server dan aplikasi, basis data akademik, alur KRS dan

input nilai, serta peran operator dan pengguna. Kerangka ini menunjukkan bahwa efektivitas SIAKAD sangat dipengaruhi oleh keterpaduan komponen tersebut serta kesesuaian penerapannya dengan kebutuhan akademik kampus. Selain itu, dosen dapat menerapkan *project-based learning* berbasis teknologi melalui pembuatan proyek multimedia, analisis data aplikasi, atau simulasi digital. Pendekatan ini terbukti meningkatkan literasi digital mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Kustini dkk. (2021). Kolaborasi dosen dan mahasiswa terbukti mendukung efektivitas pembelajaran digital. Dewi dkk. (2019) menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pengembangan media video mampu meningkatkan kualitas konten pembelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis *collaborative learning* juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital mahasiswa (Permanasari & Soebiantoro, 2024). Dengan dukungan teknologi yang memperkuat interaksi, pembelajaran digital di perguruan tinggi menjadi lebih fleksibel dan partisipatif (Setiono dkk., 2024). Secara keseluruhan, dosen di STIEPAN berperan sentral dalam mengembangkan inovasi pembelajaran digital, mulai dari perancangan hingga evaluasi. Inovasi dan kolaborasi dengan mahasiswa meningkatkan literasi digital dan keterampilan abad ke-21. Keberhasilan pembelajaran digital juga tergantung pada dukungan institusi dan sistem akademik yang terintegrasi.

Dalam konteks perdagangan internasional, Gambar 1 Menampilkan presentasi PowerPoint yang dirancang dengan tampilan menarik perhatian dan dominan warna pink, yang efektif untuk menarik audiens dalam diskusi akademik atau bisnis. Berdasarkan isi gambar tersebut, perdagangan internasional didefinisikan sebagai aktivitas pertukaran barang dan jasa antarnegara dengan tujuan utama mencapai keseimbangan antara impor dan ekspor, sebagaimana dijelaskan dalam teori perdagangan modern (Krugman, Obstfeld, & Melitz, 2018; Salvatore, 2013). Aktivitas ini tidak hanya memfasilitasi aliran sumber daya global, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan neraca perdagangan dan neraca pembayaran suatu negara. Dengan demikian, perdagangan internasional berperan penting dalam mendukung stabilitas ekonomi secara keseluruhan, seperti yang diilustrasikan dalam gambar, di mana keseimbangan ini dapat mencegah defisit berlebihan dan mempromosikan pertumbuhan berkelanjutan. Analisis ini sejalan dengan teori ekonomi klasik tentang keunggulan absolut dan komparatif (Smith, 1776; Ricardo, 1817), meskipun tantangan seperti proteksionisme dan fluktuasi nilai tukar tetap perlu diperhatikan dalam implementasi praktisnya.

Dalam konteks pengembangan keterampilan berbahasa di Era 4.0, Gambar 2 Menampilkan slide presentasi PowerPoint dengan ikon karakter biru bermata lebar dan latar belakang putih yang sederhana, yang memberikan kesan visual yang bersih dan fokus pada esensi pesan. Secara keseluruhan, gambar tersebut memperkenalkan konsep rekognisi aspek berbahasa sebagai fondasi untuk membangun kemampuan holistik guna menavigasi tantangan dinamika modern. Hal ini menunjukkan bahwa aspek berbahasa tidak sekedar alat komunikasi, melainkan sarana pembentuk identitas, kemampuan sosial, dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital (Selwyn, 2016; Trilling & Fadel, 2009). Penekanan pada kemampuan adaptif dan reflektif menegaskan pentingnya integrasi literasi digital sebagai bagian dari kompetensi berbahasa di era industri 4.0, sesuai dengan teori konstruktivisme yang memandang bahasa sebagai alat pembangun pengetahuan dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978). Meskipun implementasinya memerlukan integrasi dengan literasi digital untuk mengatasi kesenjangan generasi dan tantangan etika komunikasi di era globalisasi.

Dalam konteks hubungan manusia dengan lingkungan, Gambar 3 Menampilkan slide presentasi PowerPoint yang mengilustrasikan interaksi antara manusia dan alam dengan desain estetis yang menarik serta motivasi kuat untuk menjaga ekosistem. Gambar ini mengintegrasikan ayat dari Surah Al-Jatsiyah ayat 13, yang menyatakan bahwa Allah SWT telah menundukkan segala sesuatu di langit dan di bumi untuk kepentingan manusia sebagai manifestasi rahmat-Nya. Ayat ini tidak hanya menekankan pentingnya rasa syukur atas karunia alam, tetapi juga mengandung mandat moral bagi manusia untuk merawat dan melestarikan lingkungan sebagai amanah, sejalan dengan prinsip etika lingkungan dalam Islam (Izzi-Deen, 1990; Khalid & O'Brien, 1992; Foltz, 2003). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip etika lingkungan dalam Islam, yang memandang manusia sebagai khalifah (wakil) di bumi, sehingga memerlukan keseimbangan antara pemanfaatan sumber daya dan pelestarian alam. Dalam konteks modern, nilai-nilai ini semakin relevan untuk diterapkan melalui pendidikan lingkungan dan kebijakan berkelanjutan guna menghadapi tantangan perubahan iklim dan degradasi ekosistem (Nasr, 1968), sehingga rahmat Allah tetap dapat dirasakan oleh generasi mendatang

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIEPAN) Balikpapan memainkan peran penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, meskipun menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan pelatihan. Temuan utama menunjukkan bahwa inovasi seperti penggunaan platform daring

dan simulasi bisnis telah meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks kurikulum ekonomi, dengan dukungan institusi sebagai faktor kunci keberhasilan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengeksplorasi peran dosen sebagai agen perubahan di era digital.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya peningkatan investasi pada pelatihan dosen dan infrastruktur teknologi di institusi pendidikan tinggi Indonesia, agar inovasi dapat diadopsi secara berkelanjutan. Rekomendasi yang diajukan meliputi pengembangan program pelatihan rutin, kerjasama dengan pihak eksternal untuk mengatasi ketimpangan digital, dan integrasi teknologi dalam kebijakan institusi. Meskipun demikian, keterbatasan penelitian, seperti fokus pada satu lokasi, menyarankan perluasan studi ke institusi lain untuk generalisasi yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan bahwa peran dosen tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai inovator, fasilitator, motivator, dan pengembang lingkungan belajar digital. Dengan fasilitas, kesiapan mental, dan kerja sama berbagai pihak, diterapkannya pembelajaran berbasis teknologi di STIEPAN dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikan diri dengan zaman era modern.

REFERENSI

- Anderson, M., & Jiang, J. (2021). *Teens, social media & technology 2021*. Pew Research Center.
- Androutopoulos, J. (2015). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, 19(2), 185-205.
- Anhar, A., Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh Interaksi Virtual Terhadap Pembentukan Bahasa Slang di Komunitas Gamer Indonesia: Perspektif Sociolinguistik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3821-3829
- Anhar, A., Hazlin, N. A. A., Simanjuntak, A., & Nurbidayah, D. (2024). Interaksi Media Sosial dan Minat Baca di Kalangan Gen Z. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6241–6248. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1973>
- Anhar, A., Khoirunnisaa, K., Septianti, L., & Asmawati, M. (2024). Pengaruh Tiktok Terhadap Perkembangan Bahasa di Kalangan Generasi Alpha. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6341–6346. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1994>
- Anhar, A., Muslimah, N. A. S., Nisa, D. I., & Fatimah, N. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Struktur dan Kosakata Bahasa Indonesia di Kalangan Generasi Muda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7213–7221. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2103>
- Anhar, A., Tasya, T., Selviana, S., & Tanjung, K. (2024). Peran Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Resiliensi Mahasiswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7191–7198. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2094>
- Aripi. (2024). Pengaruh integrasi teknologi pembelajaran terhadap transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Yudistira*, 5(2), 45-62.

- Balqis, A., Ajiziyah, N., & Indri Tiara Peprianti, Anhar. (2024). Analisis Perbandingan Peranan Tagline Pada Iklan Le Minerale Dan Aqua Terhadap Brand Aweraness Kota Balikpapan. *YUME: Journal of Management*, 7(3), 1142-1150
- Boelens, R., De Wever, B., & Voet, M. (2017). Four key challenges to the design of blended learning: A systematic literature review. *Educational research review*, 22, 1-18.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2011). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*. Pearson.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2018). *The Cambridge encyclopedia of language*. Cambridge University Press.
- Danesi, M. (2021). *Digital discourse: Communication in the new media age*. Springer.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- Dewi, L., Rullyana, G., & Ardiansah, A. (2019). Kolaborasi dosen – mahasiswa dalam pengembangan video konten pembelajaran MKDK kurikulum untuk mendukung smart classroom. *Jurnal Sositologi*, 18(1). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2019.18.1.2>
- Gretzel, U., & Yoo, K. H. (2019). Use and impact of online travel reviews. *Information and Communication Technologies in Tourism 2008*, 35-46.
- Herring, S. C., & Androutsopoulos, J. (2019). Computer-mediated discourse 2.0. In D. Tannen, H. E. Hamilton, & D. Schiffrin (Eds.), *The handbook of discourse analysis* (pp. 127-151). Wiley Blackwell.
- Huang, Q., & Su, Z. (2018). Understanding social media use among young adults: A theory of planned behavior perspective. *Computers in Human Behavior*, 89, 245-254.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan sistem informasi* (Edisi revisi). Andi Publisher.
- Krugman, P. R., Obstfeld, M., & Melitz, M. J. (2018). *International economics: Theory and policy* (11th ed.). Pearson.
- Kustini, S., Herlinawati, H., & Indrasary, Y. (2021). *Implementasi pembelajaran berbasis project-based learning untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa Politeknik Negeri Banjarmasin*. INTEKNA: Jurnal Informasi Teknik dan Niaga, 21(1), 30–40. <https://doi.org/10.31961/intekna.v21i1.1122>
- Mahendra, I., et al. (2025). Optimalisasi digitalisasi untuk peningkatan mutu pendidikan. *Indonesian Research Journal on Education*, 8(1), 15-32.
- Mufit, F., Hendriyani, Y., & Dhanil, M. (2023). Augmented reality dan virtual reality berbasis konflik kognitif, sebagai media pembelajaran abad ke-21. Jakarta: Rajawali Pers.
- Permanasari, E. Y., & Soebiantoro, S. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis collaborative learning untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa di Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(4). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i4.1335>
- Puspita, E. K., Tsalisa, S., Pranata, R., & Anhar. (2024). Dosen Otoritatif: Analisis Persepsi Mahasiswa STIE Balikpapan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6201–6208. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1958>
- Putri, R. (2019). Analisis Code-Switching Mahasiswa dalam Komunikasi Akademik di Universitas Indonesia. *Jurnal Linguistik Terapan Indonesia*, 5(1), 45-56.
- RISET, D. T. (2022). Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. *Universitas*, 1(1), 2.
- Ricardo, D. (1817). *On the principles of political economy, and taxation*. John Murray.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2019). *Generation Z: A century in the making*. Routledge.
- Selwyn, N. (2017). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

- Septiani, S., Ramadhany, C. L., Putri, S. A., & Anhar, A. (2024). Koherensi dan Kejelasan Kalimat dalam Surat Perjanjian Kerjasama: Pendekatan Linguistik dan Legal. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6162-6167
- Setiono, P., Amaliyah, Y., & Erwin. (2024). Pemanfaatan mobile learning untuk meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran: sebuah kajian literatur. *Journal of Lifelong Learning*, 7(2), 107–116. <https://doi.org/10.33369/joll.7.2.107-116>
- Salvatore, D. (2013). *International economics* (11th ed.). John Wiley & Sons.
- Smith, A. (1776). *An inquiry into the nature and causes of the wealth of nations*. W. Strahan and T. Cadell.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sudaryanto, A. (2020). Pragmatik digital dalam komunikasi generasi milenial Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(2), 123-140.
- Suwito. (2013). *Pengantar Awal Sociolinguistik: Teori dan Problematikanya*. Surakarta: UNS Press.
- Tagg, C., & Seargeant, P. (2021). *Social media and the future of writing*. Springer.
- Thurlow, C. (2018). Digital discourse: Locating language in new/social media. *Annual Review of Applied Linguistics*, 38, 129-143.
- UNESCO. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education – All means all*. Paris: UNESCO.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425-478.
- We Are Social. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. Global Digital Report.
- Wibowo, A., et al. (2023). Pendidikan tinggi di era post-ChatGPT: Menyelaraskan inovasi digital dengan nilai-nilai kejujuran dan orisinalitas. *Dunia Dosen*, 15(3), 78-95.
- Wibowo, S., et al. (2024). Inovasi pembelajaran dan pendidikan teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan. *ResearchGate*, 12(4), 123-145.
- Wijana, I.D.P. (2011). *Dasar-dasar Sociolinguistik*. Yogyakarta: Andi.
- Wijaya, I., & Santosa, R. (2021). Kreativitas bahasa generasi Z dalam media sosial: Tinjauan sociolinguistik. *Linguistik Indonesia*, 39(1), 45-62.
- Yus, F. (2018). Identity-related issues in digital communication. In D. Crystal (Ed.), *Internet linguistics* (pp. 89-118). Routledge.
- Zappavigna, M. (2018). *Searchable talk: Hashtags and social media metadiscourse*. Bloomsbury Academic.