

## **Pelatihan Desain Pembelajaran di Era *New Normal* bagi Guru Yapenkris Sonaf Honis**

Martin Chrisani Liufeto<sup>1)</sup>, Johana Manubey<sup>2)</sup>, Agustinus Melianus Daud Maniyeni<sup>3)</sup>,  
Ferdinant Alexander<sup>4)</sup>, Andra Angelina Lodo<sup>5)</sup>, Odyn Lydia Laidat<sup>6)</sup>  
\*E-mail: [nand.soinbala@gmail.com](mailto:nand.soinbala@gmail.com)

### **Abstract**

*The basic idea of community service is based on the problem situations faced by partners, including lack of teacher mastery of new knowledge and skills in the field of learning, the lack of development of learning design innovations that refer to the theoretical basis and proven learning design models, and the limited creativity of teachers in developing learning resources that are in accordance with the context and characteristics of student learning. The solutions offered to partners are training in making interactive multimedia based on PowerPoint and digital teaching materials. The training materials were supported by the presentation of other materials including learning design in the new normal era; learning principles in the digital era and the new normal; development of digital technology, benefits, and risks of using digital technology; concepts, principles, strategies and learning resources in the digital era. The community service is carried out in the form of knowledge sharing with an andragogy approach. The implementation of community service provides technology-based knowledge and skills needed by teachers in facing the new normal era. Most teachers can create interactive multimedia and digital teaching materials.*

**Keywords:** *Learning design; new normal era; teacher; interactive multimedia; digital teaching materials.*

### **Abstrak**

Ide dasar pengabdian masyarakat ini didasarkan pada situasi problematik yang dihadapi mitra yakni minimnya penguasaan guru terhadap pengetahuan dan keterampilan baru dalam bidang pembelajaran, belum berkembangnya inovasi desain pembelajaran yang mengacu pada landasan teoretis dan model desain pembelajaran yang telah teruji, dan terbatasnya kreatifitas guru dalam mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan konteks dan karakteristik belajar siswa di masing-masing sekolah. Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah pelatihan pembuatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dan bahan ajar digital. Materi pelatihan tersebut didukung dengan pemaparan materi lainnya yaitu: desain pembelajaran di era new normal; prinsip pembelajaran di era digital dan new normal; perkembangan teknologi digital, manfaat dan resiko pemanfaatan teknologi digital; konsep, prinsip, strategi dan sumber belajar di era digital. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dalam bentuk *knowledge sharing* dengan pendekatan andragogi. Kegiatan PKM memberikan pengetahuan dan keterampilan berbasis teknologi yang dibutuhkan guru dalam menghadapi era new normal. Sebagian besar guru dapat mempraktekkan pembuatan multimedia interaktif dan seluruhnya dapat membuat bahan ajar digital.

**Kata Kunci:** Desain pembelajaran; era new normal; guru; multimedia interaktif; bahan ajar digital.

## PENDAHULUAN

Kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) yang amat revolusioner dan pandemic Covid-19 sejak tiga tahun ini merupakan dua peristiwa penting menyebabkan dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan tinggi pada khususnya mengalami situasi anomali yang luar biasa (de Wit & Altbach, 2020; Murphy, 2020; Photopoulos, Stavrakas, & Triantis, 2021). Praktis situasi anomali ini masih berlangsung sampai saat ini, karena belum ditemukannya paradigma baru yang menawarkan solusi yang tepat bagi dunia pendidikan tinggi.

Menghadapi situasi seperti ini, sistem pengelolaan pendidikan tinggi perlu mengalami transformasi strategis, terukur dan juga visioner (Blanco & de Wit, 2020; Guo, Hong, & Coates, 2020; Mahasneh, Al-Kreimeen, Alrammana, & Murad, 2021). Transformasi pendidikan tinggi di era ini menurut para ahli mesti berorientasi pada tiga level: *pertama* diperlukannya transformasi *world view* pendidikan tinggi. Transformasi ini menurut Mattheou (2010) dilakukan dalam skala nasional, melalui rumusan kebijakan makro pendidikan yang sensitif terhadap situasi kekinian dengan mencermati berbagai perubahan baik karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maupun situasi yang tidak terduga seperti bencana alam (maupun pandemi global) seperti sekarang ini. Lebih lanjut menurut Mattheou, sensitifitas terhadap situasi kekinian juga mesti dijadikan dasar untuk mengantisipasi kemungkinan jangka panjang yang menjadi visi besar pendidikan tinggi suatu Negara (Baker & Wiseman, 2008).

Transformasi pada level kedua adalah transformasi pada level sistem manajemen pendidikan tinggi dimulai dari perguruan tinggi generasi pertama sampai perguruan tinggi generasi ketiga saat ini. Menurut Buller (2015) dan Coates (2021), sistem manajemen perguruan tinggi generasi pertama dikendalikan oleh oleh *Chancellor*, Rektor atau Dekan, perguruan tinggi generasi kedua dikendalikan oleh akademisi paruh-waktu, sedangkan manajemen perguruan tinggi generasi ketiga ditangani oleh manajer ahli.

Transformasi pendidikan pada level ketiga yang dibutuhkan saat ini terutama menyangkut penelitian yang perlu diorientasikan pada dua hal yaitu, pengembangan ilmu dan teknologi yang diperlukan bagi peningkatan kualitas pembelajaran perguruan tinggi maupun dalam rangka kontribusi nyata perguruan tinggi untuk perubahan sosial masyarakat (Coates, 2021; Cross, Farrell, & Hughes, 2021; Justis, Litts, Reina, & Rhodes, 2020; Krishnamurthy, 2020).

Intervensi perubahan sosial masyarakat dalam sistem pendidikan tinggi di Indonesia dilakukan melalui dharma pengabdian masyarakat sebagai salah satu pilar penting, di samping dharma pendidikan pengajaran dan penelitian. Pengabdian masyarakat sejatinya merupakan tanggung jawab etis pendidikan tinggi (setiap kampus) untuk mengintegrasikan dhrama penelitian dan pengajaran yang secara konkret dalam masyarakat untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya sikap, pola pikir dan perilaku positif dalam rangka akselerasi perubahan sosial.

Sebagai bentuk tanggung jawab etis perguruan tinggi untuk mengupayakan akselerasi perubahan sosial dalam masyarakat, maka sejak tanggal, 13-14 Desember 2021, telah dilaksanakan Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang digagas Program Studi Pendidikan Agama Kristen IAKN Kupang bagi guru Yayasan Pendidikan Kristen (Yapenkris) Sonaf Honis.

Ide dasar pengabdian masyarakat ini didasarkan pada situasi problematik yang dihadapi oleh sekolah-sekolah Gereja Masehi Injili di Timor (GMIT) baik pada tingkat makro maupun pada aras mikro. Pada aras makro sekolah-sekolah GMIT masih menghadapi dua kendala: *pertama*, sistem manajemen dan tata kelola yang belum memadai. Hal ini tampak dari belum terumuskannya sistem pengelolaan pendidikan pada aras Sinode selama lebih dari lima dekade. *Kedua*, implikasi dari kurang memadainya tata kelola pendidikan GMIT berdampak pada kepemimpinan kepala sekolah yang lebih berorientasi pada Dinas Pendidikan dari pada Sinode (GMIT, 2021). Pada aras mikro, sekolah-sekolah GMIT juga menghadapi kendala serius antara lain: terbatasnya sumber daya guru yang bermutu, jumlah siswa yang semakin menyusut, minimnya sumber belajar, sarana-prasarana sekolah yang kurang memadai, disamping masalah manajemen sekolah yang masih menggunakan pendekatan konvensional (GMIT, 2021).

Dampak serius dari situasi problematik yang terjadi pada aras makro dan mikro seperti yang dijelaskan sebelumnya, membawa implikasi pada pelaksanaan pembelajaran di tingkat sekolah yang selama ini berjalan rutin dan “alamiah” tanpa upaya intervensi dan upaya inovatif yang dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi. Data menunjukkan bahwa dari 512 sekolah dari jenjang TK/PAU hingga SMA/SMK hanya ada dua sekolah yang menghasilkan lulusan yang tergolong bermutu yaitu SMK Kristen 1 dan 2 Kalabahi serta SD GMIT Ende (GMIT, 2021).

Studi pendahuluan yang dilakukan terhadap sekolah di bawah Yapenkris Sonaf Honis

Kabupaten Kupang menunjukkan gejala yang sama dengan sekolah lainnya. Beberapa masalah yang dihadapi sekolah-sekolah ini meliputi: (a) masih minimnya penguasaan guru terhadap pengetahuan dan keterampilan baru dalam bidang pembelajaran, (b) belum berkembangnya inovasi desain pembelajaran yang mengacu pada landasan teoretis dan model desain pembelajaran yang telah teruji, serta (c) masih terbatasnya kreatifitas guru dalam mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan konteks dan karakteristik belajar siswa di masing-masing sekolah.

Pertimbangan utama setting pengabdian mesyarakat ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan bahwa: (a) 84,5% guru Yapenkris Sonaf Honis membutuhkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran yang inovatif dan menginspirasi siswa (b) 86,3 guru Yapenkris Sonaf Honis membutuhkan pengetahuan dan keterampilan desain pembelajaran yang memadai (c) 95,3% guru Yapenkris Sonaf Honis membutuhkan jenis pelatihan bidang pembelajaran yang praktis dengan prosedur dan langkah-langkah konkrit agar lebih mudah diterapkan dalam setting pembelajaran.

Tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan pengabdian masyarakat bagi para guru Yapenkris Sonaf Honis meliputi: 1) desiminasi pengetahuan tentang era digital serta implikasinya dalam pembelajaran; 2) peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan guru dalam desain pembelajaran; 3) tumbuh dan berkembangnya motivasi, dan inovasi diri dalam meningkatkan keterampilan profesional para guru; 4) mendukung tercapainya program peningkatan kemampuan pedagogik guru GMIT yang digagas GMIT.

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang dipilih adalah *knowledge sharing* desain pembelajaran di era new normal dengan pendekatan andragogi (Pembelajaran orang dewasa) (Roe, 2022). Bentuk dan pendekatan ini dipilih berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan guru-guru Yapenkris Sonaf Honis yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam Pembelajaran selama masa pandemi. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13-14 Desember 2021.

Secara prosedural pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan mengacu pada tahapan sebagai berikut:

1. *Asesmen kebutuhan*. Asesmen kebutuhan merupakan langkah pertama yang dilakukan untuk mengetahui urgensi dan prioritas kebutuhan para guru menyangkut

berbagai situasi problemati yang dihadapi dalam pembelajaran selama masa pandemi. Secara praktis asesmen kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan diskusi terfokus dengan Badan Pendidikan Sinode GMIT, ketua Yayasan Sonaf Honis dan para guru.



Gambar 1. Wawancara dan diskusi terfokus dengan Badan Pendidikan Sinode GMIT dan Ketua Yayasan Sonaf Honis

2. *Pengembangan konsep dan media.* Pengembangan konsep merupakan tahapan kedua yang dimaksudkan untuk merumuskan konsep dan strategi pengabdian masyarakat secara tepat mengacu pada hasil asesmen kebutuhan. Produk tahapan ini diwujudkan dalam bentuk pengembangan materi latih dan media yang dibutuhkan dalam pengabdian masyarakat, meliputi:
  - a. Desain pembelajaran di era new normal;
  - b. Prinsip pembelajaran di era digital dan new normal;
  - c. Perkembangan teknologi digital, manfaat dan resiko pemanfaatan teknologi digital;
  - d. Konsep, prinsip, strategi dan sumber belajar di era digital;
  - e. Pengembangan media belajar berbasis multimedia; dan
  - f. Pengembangan bahan ajar digital.
3. *Implementasi kegiatan.* Tahapan merupakan bentuk konkret pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada 49 orang guru berkaitan dengan materi yang telah disiapkan sesuai dengan kebutuhan peserta.
4. *Evaluasi kegiatan.* Untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan, maka dilakukan

evaluasi terhadap tiga variabel utama dalam pelatihan ini yaitu: keefektifan, efisiensi dan kemenarikan yang diukur dengan indikatornya masing-masing.

Tabel 1. Variabel dan Indikator evaluasi

Variabel	Indikator
Efektivitas	Kesesuaian Materi dengan kebutuhan
	Kesesuaian Materi dengan tujuan kegiatan
Efisiensi	Ketepatan waktu pelaksanaan sesuai jadwal
	Efisiensi media pelatihan
Kemenarikan	Desain media pelatihan
	Pola Komunikasi
	Pendampingan pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Kegiatan

Konkret kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada para guru dilaksanakan menurut tahap-tahap berikut:

1. Kegiatan PKM dibuka oleh perwakilan Badan Pendidikan Sinode GMIT, Pdt. Daniel Wadu, S.Th. Ucapan terima disampaikan kepada tim pelaksana dengan harapan bahwa kegiatan dapat diikuti secara baik oleh peserta.



Gambar 2. Dokumentasi Acara Pembukaan

2. Penyampaian materi desain pembelajaran di era new normal; prinsip pembelajaran di era digital dan new normal; perkembangan teknologi digital, manfaat dan resiko

pemanfaatan teknologi digital; serta konsep, prinsip, strategi dan sumber belajar di era digital, oleh masing-masing pemateri.



Gambar 3. Presentasi oleh pemateri

3. Praktek dan latihan serta pendampingan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dengan memanfaatkan Microsoft Office PowerPoint. Media pembelajaran tersebut mengintegrasikan teks, audio, video dan latihan soal.



Gambar 4. Praktek dan pendampingan pembuatan multimedia interaktif

Adapun tahap-tahapan pelatihan tersebut adalah sebagai berikut:

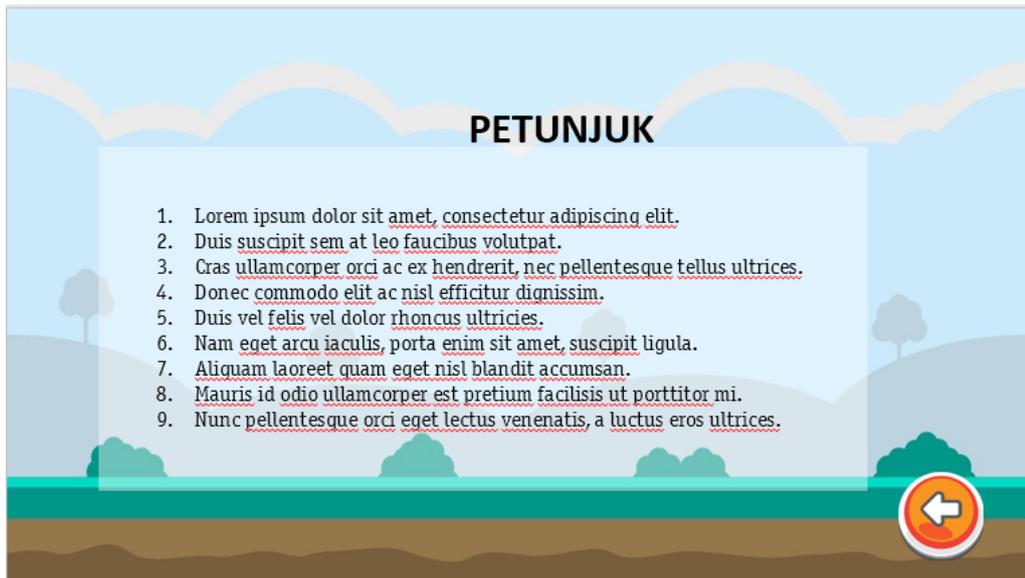
- 1) Sebagai tahap awal peserta diajak membuat halaman antarmuka/ *interface*. Halaman ini merupakan bagian yang berisi tombol-tombol interaktif yang ketika di klik akan mengarahkan pada halaman petunjuk, materi kuis, rangkuman, dan tombol exit. Tombol-tombol tersebut diaktifkan dengan menggunakan fitur

“Hyperlink”. Halaman ini juga disertai audio (musik instrumen).



Gambar 5. Contoh halaman antarmuka/ *interface*

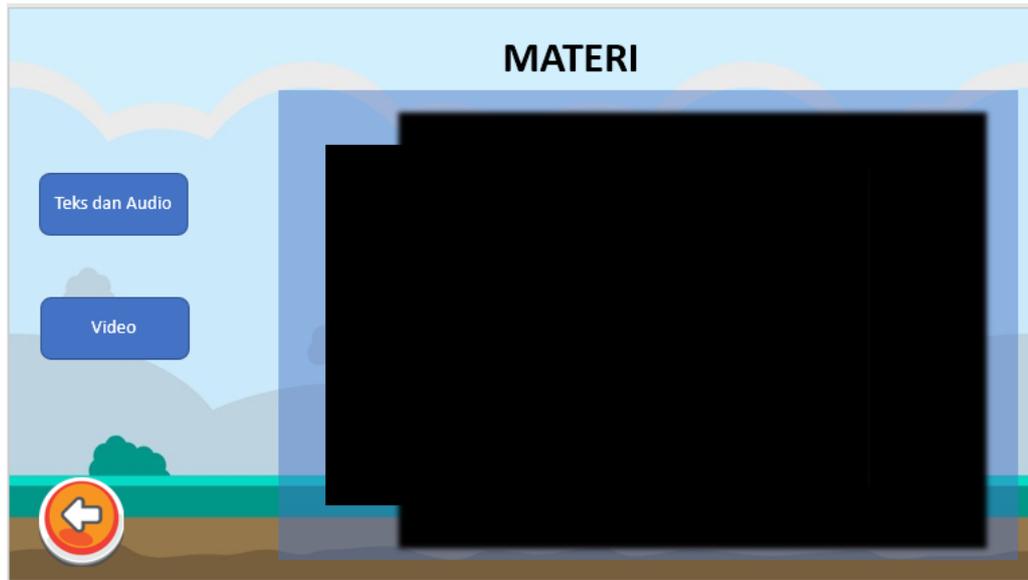
- 2) Membuat halaman petunjuk yang berisi deskripsi petunjuk penggunaan media pembelajaran tersebut bagi pengguna. Tombol “back” juga disediakan untuk mengarahkan pengguna pada halaman antarmuka/ *interface*.



Gambar 6. Contoh halaman petunjuk

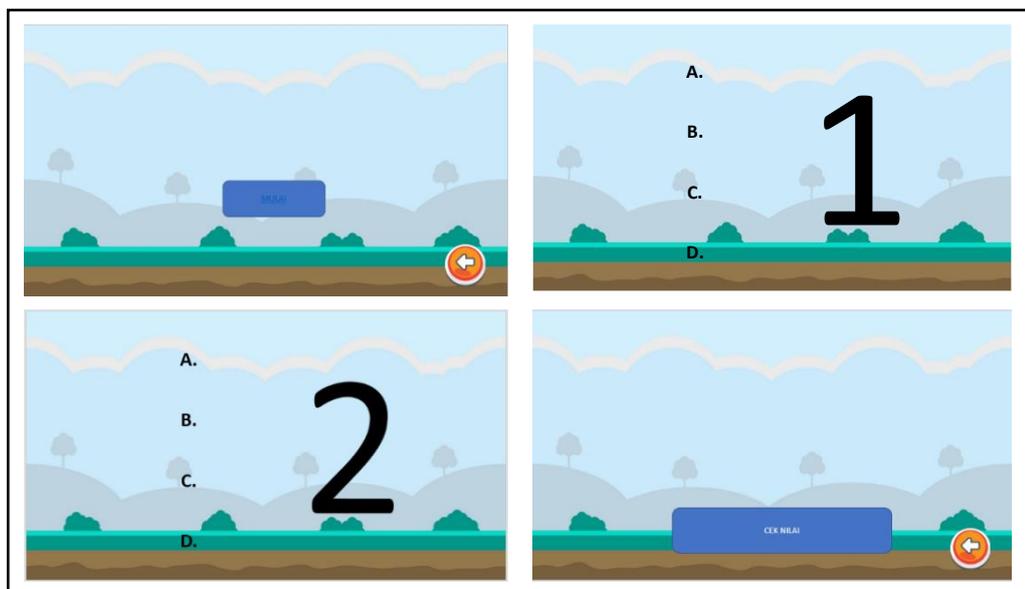
- 3) Membuat halaman materi. Halaman ini berisi materi dalam bentuk teks dan audio serta dalam bentuk video. Tombol perintah pada halaman ini memanfaatkan fitur “trigger”. Penginputan video menggunakan fitur “Developer”. Halaman ini juga dilengkapi tombol “back” yang mengarahkan pengguna pada halaman antarmuka/

interface.



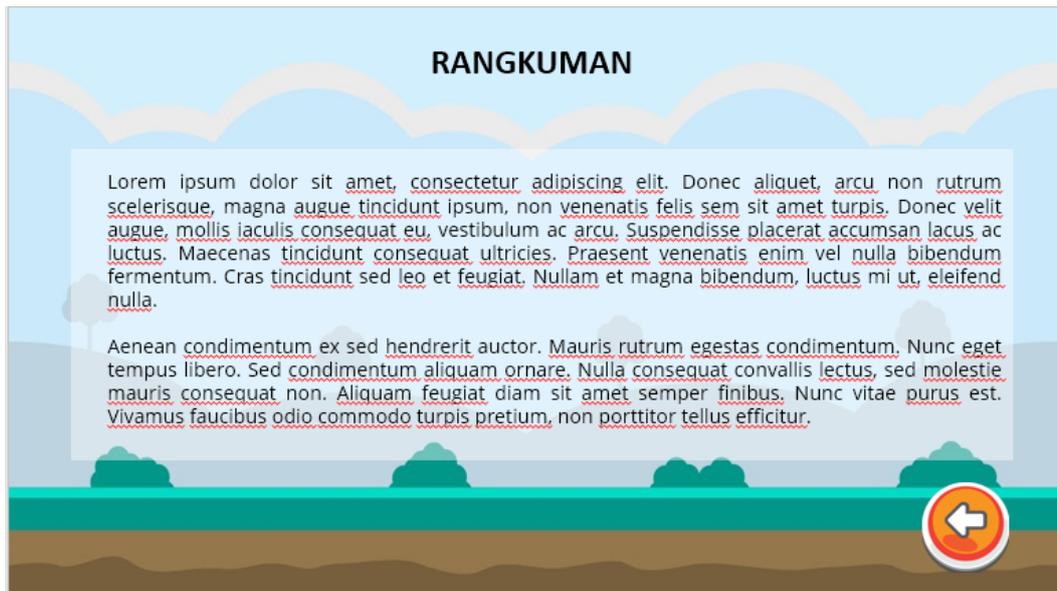
Gambar 7. Contoh halaman materi

- 4) Membuat halaman kuis. Halaman ini terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman tombol “Mulai”, halaman soal tes, dan halaman “Cek Nilai”. Halaman tombol “Mulai” dan “Cek Nilai” dilengkapi tombol “back” yang mengarahkan pengguna pada halaman antarmuka/ *interface*. Tombol “Mulai”, opsi soal, dan tombol “Cek Nilai” diaktifkan dengan menggunakan *Coding VBA Macro PowerPoint*.



Gambar 8. Contoh halaman soal tes

- 5) Membuat halaman rangkuman. Halaman ini juga dilengkapi tombol “back” yang mengarahkan pengguna pada halaman antarmuka/ *interface*.



Gambar 9. Contoh halaman rangkuman

- 6) Membuat halaman akhir. Halaman ini merupakan halaman untuk mengkonfirmasi apakah pengguna akan melanjutkan menutup aplikasi setelah menekan tombol “exit” atau kembali ke aplikasi pembelajaran.



Gambar 10. Contoh halaman akhir

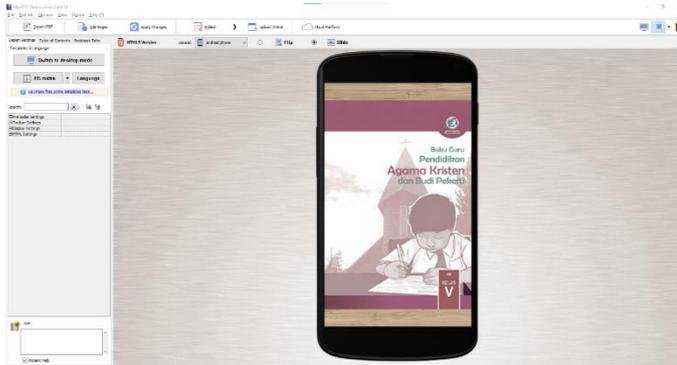
- 7) Terakhir adalah menyimpan dalam format PowerPoint Macro-Enabled Show (\*.ppsm). Penyimpanan dalam format ini untuk memastikan *Coding VBA Macro*

PowerPoint dapat berfungsi dan tampilan media dalam bentuk aplikasi siap digunakan.

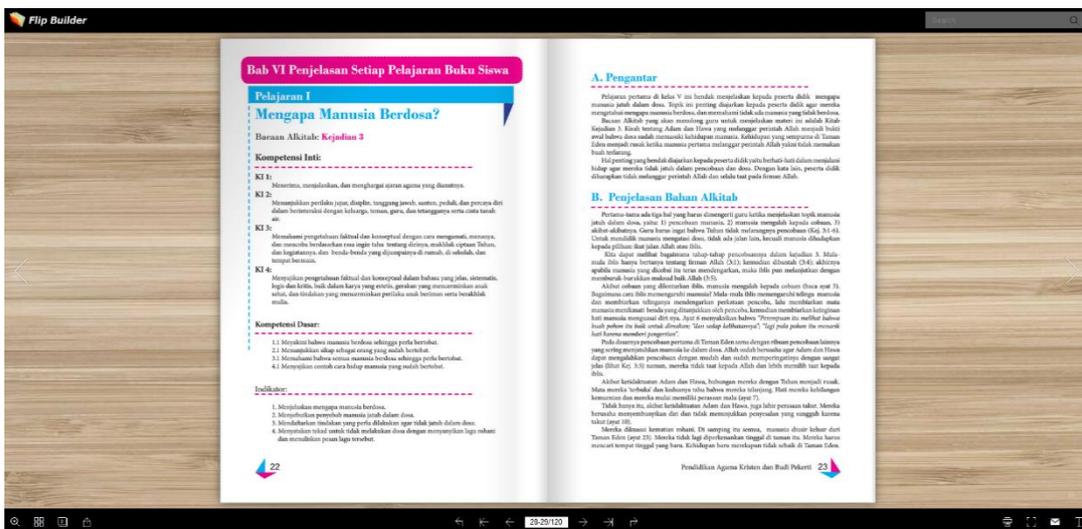


Gambar 11. Format penyimpanan Multimedia Interaktif PowerPoint

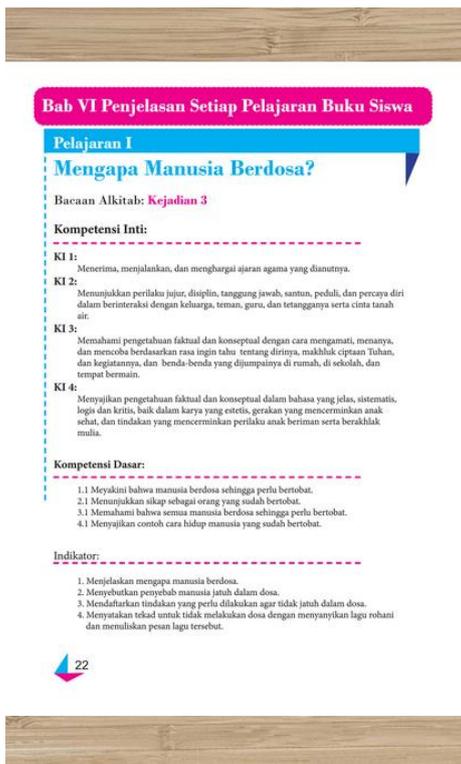
4. Pembuatan bahan ajar berbasis digital. Aplikasi yang digunakan adalah Flip PDF Professional versi 2.4.9.18. Flip PDF Professional merupakan software pembuat E-Book dalam bentuk flipbook yang memanfaatkan berbagai media seperti audio, video dan flash.



Gambar 12. Proses digitalisasi bahan ajar dengan aplikasi Flip PDF Professional



Gambar 13. hasil digitalisasi bahan ajar dalam format \*.html yang bisa digunakan di computer/ tablet



Gambar 14. Screenshot tampilan bahan ajar di handphone Android

5. Evaluasi kegiatan dan media.
6. Kegiatan PKM diakhiri dengan acara penutupan oleh Ketua Badan Pendidikan Sinode GMIT, Pdt. Jahya A. Millu, S.P, S.Th.



Gambar 15. Dokumentasi acara penutupan

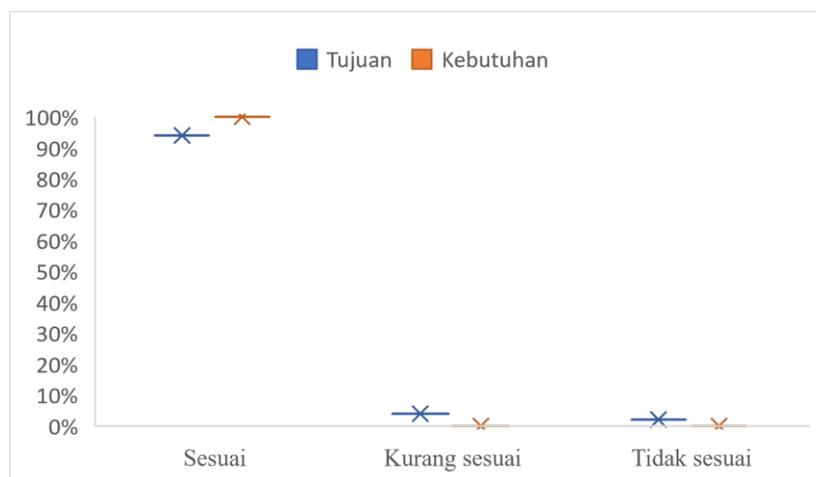
## Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap dua hal yaitu pelaksanaan pelatihan dan media pembelajaran yang dihasilkan oleh guru pada saat pelatihan. Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan penyebaran angket, sedangkan evaluasi terhadap media pembelajaran digital yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap hasil kerja guru.

### 1. Kegiatan Pelatihan

Mengacu pada hasil pengolahan dan analisis data berdasarkan angket yang disebar, diperoleh hasil dari masing masing variabel sebagai berikut:

- 1) Keefektifan. Hasil analisis data terhadap indikator kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan menunjukkan bahwa 94% peserta berpendapat bahwa semua materi latihan yang diberikan sesuai dengan tujuan; 4% berpendapat kurang sesuai, sementara 2% lainnya berpendapat tidak sesuai. Menyangkut indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan ternyata seluruh peserta atau 100% berpendapat bahwa mereka sangat membutuhkan materi latihan yang diberikan. Tiga alasan mengapa peserta mengenai hal ini adalah: (a) materi yang diberikan merupakan materi yang sesuai dengan konteks pembelajaran di masa pandemi; (b) materi yang diberikan merupakan materi yang baru dan menarik; (c) peserta memiliki pengetahuan awal meskipun tidak mendalam mengenai materi yang diberikan sehingga presentasi materi dari para pelatih amat membantu mereka semakin memahami materi dimaksud.

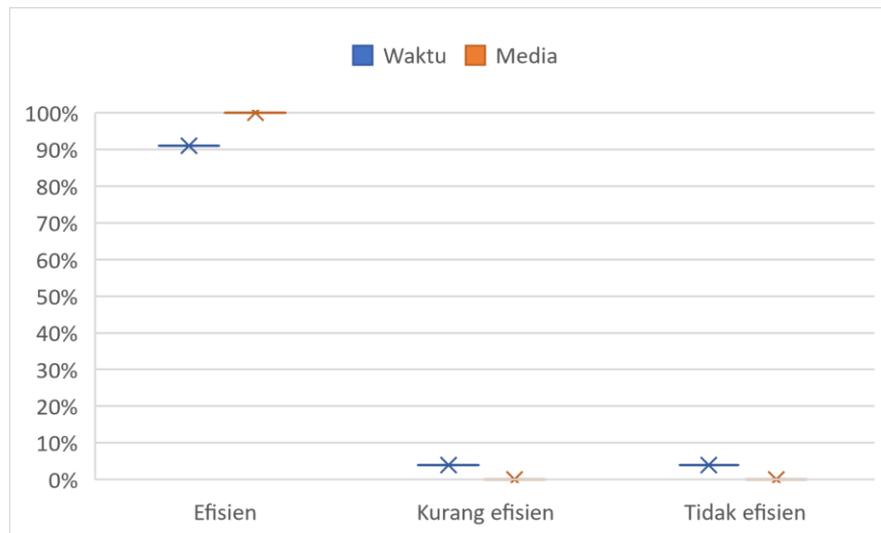


Gambar 16. Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan dan kebutuhan peserta

Mengacu pada hasil analisis data terhadap keempat variabel yang diukur

tampak bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini memberikan hasil yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan data bahwa dua indikator diukur dari variabel keefektifan mencapai persentase yang tinggi dimana untuk indikator kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan mencapai 94% dan indikator kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta mencapai 100%.

- 2) Efisiensi. Hasil pengukuran terhadap indikator ketepatan waktu dari variabel efisiensi menunjukkan bahwa 92% peserta berpendapat bahwa waktu yang digunakan saat presentasi pelatih sangat efisien, 4% berpendapat kurang efisien dan 4% selebihnya tidak efisien. Menyangkut efisiensi media yang digunakan seluruh peserta (100%) berpendapat bahwa media yang digunakan memiliki efisiensi yang tinggi.



Gambar 17. Efisiensi waktu dan media

- 3) Kemenarikan. Dari segi desain media yang digunakan 100% peserta berpendapat bahwa media yang digunakan sangat menarik, baik dari segi warna, ukuran dan pilihan font yang dipakai serta gambar visual yang disertakan dalam media; menyangkut pola komunikasi pelatih 98% peserta berpendapat bahwa pola komunikasi dalam bentuk keluwesan dan gaya bahasa yang digunakan dapat memotivasi dan menginspirasi peserta; 2% peserta berpendapat kurang memotivasi dan menginspirasi. Menyangkut pendampingan, 95% peserta berpendapat bahwa para pelatih telaten dalam memberi bantuan 3% berpendapat kurang telaten dan selebihnya atau 2% peserta berpendapat bahwa pelatih tidak telaten.



Gambar 18. Kemerarikan desain media, keluwesan pola komunikasi dan kesiapan pendampingan

Dari segi kemenarikan pelatihan yang diukur dari indikator kemenarikan media yang digunakan mencapai 100%, sementara kemenarikan dari indikator pola komunikasi pelatih menyangkut gaya bahasa yang dapat memotivasi dan menginspirasi mencapai 98%. Sama dengan tiga variabel lainnya persentase pendampingan pelatih yang dipandang telaten dalam membantu peserta memecahkan masalah teknis yang dihadapi dalam praktik mencapai 95%.

## 2. Media yang dihasilkan guru

Pada tahap ini peserta ditugaskan untuk membuat multimedia interaktif berbasis Microsoft Office PowerPoint.

Tabel 2. Tingkat Ketercapaian Pembuatan Media

Jenis Media	Hasil yang dicapai			Total Peserta
	Baik	Kurang Baik	Belum Baik	
Multimedia interaktif berbasis PowerPoint	35	8	6	49
Bahan ajar digital	49	0	0	49

Hasil evaluasi pembuatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan bahwa 35 orang peserta berhasil membuat rancangan multimedia interaktif

berbasis PowerPoint hingga mempublishnya dalam format (\*ppsm). Setiap tombol berfungsi secara baik. Demikian juga, soal tes dapat terintegrasi dengan baik dan menunjukkan keberhasilan ketika dilakukan cek nilai. Peserta yang berada pada kategori “kurang baik” dan “baik” umumnya gagal menuliskan coding macro sehingga perintah pada beberapa bagian soal tidak berfungsi. Di samping itu keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala sehingga terdapat peserta dalam kategori tersebut. Pembuatan bahan ajar berbasis digital dapat dilakukan oleh seluruh peserta.

Selain kegiatan pengabdian masyarakat bagi para guru Yapenkris Sonaf Honis menunjukkan tingkat pesertase yang tinggi di atas rata-rata, kegiatan ini juga menghasilkan dampak ikutan (lanjutan) karena dipandang sangat positif bagi peserta karena menginspirasi. Hal ini dapat dibuktikan dari tanggapan positif Kepala SD GMT Camplong II yang mengambil inisiatif untuk menindaklanjuti kegiatan ini dalam bentuk pelatihan bagi guru-guru disekolah tersebut yang berlangsung pasca kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## **KESIMPULAN**

Mengacu pada hasil evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat bagi guru-guru Yapenkris Sonaf Honis dapat dirumuskan butir-butir simpulan sebagai berikut: keefektifan kegiatan menyangkut kesesuaian materi dengan tujuan kegiatan mencapai 94%, sedangkan kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta menapai 100%. Efisiensi kegiatan terkait dengan pemanfaatan waktu mencapai 92% sedangkan efisiensi media sebesar 100%. Kemenarikan dari segi desain, pilihan warna, font dan gambar yang dipakai, sebesar 100%, sementara pola komunikasi yang dapat memotivasi dan menginspirasi peserta mencapai 95%. Sebagian besar peserta menghasilkan produk pelatihan berupa media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat berfungsi dengan baik, sedangkan evaluasi terhadap pembuatan bahan ajar digital menunjukkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan rumusan simpulan yang ada, maka disarankan sebagai berikut: agar terjadi akselerasi divusi dan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah perlu penambahan waktu yang cukup terutama untuk jenis pengabdian masyarakat yang berbasis pelatihan; perlu pendekatan holistik dalam pengabdian masyarakat dengan melibatkan stakeholder yang lebih luas seperti dinas pendidikan dan komite sekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Baker, D., & Wiseman, A. (2008). *International Perspectives on Education and Society*. United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.
- Blanco, G., & de Wit, H. (2020). The Response of International Higher Education Associations to COVID-19. *International Higher Education*, (102), 11–12.
- Buller, J. L. (2015). *Change Leadership in Higher Education: A Practical Guide to Academic Transformation*. New Jersey: Jossey-Bass.
- Coates, H. (2021). *Higher Education Design: Big Deal Partnerships, Technologies and Capabilities*. New York: Palgrave Macmillan.
- Cross, K. J., Farrell, S., & Hughes, B. E. (2021). *Research in STEM Education*. United Kingdom: Routledge.
- de Wit, H., & Altbach, P. G. (2020). The Impact of COVID-19 on the internationalisation of higher education, revolutionary or not? *Internationalisation of Higher Education—Policy and Practice*, (2), 5–18. doi:<https://doi.org/10.36197/INT.2-2020.01>.
- GMIT. (2021). *Dokumen Grand Desain, Roadmap dan Tata Kelola Pendidikan GMIT 2021 – 2024*. Kupang: Badan Pendidikan GMIT.
- Guo, F., Hong, X., & Coates, H. (2020). Accelerated transformation: designing global online higher education. *Higher Education Research & Development*, 39(7), 1322–1326. doi:10.1080/07294360.2020.1824209
- Justis, N., Litts, B. K., Reina, L., & Rhodes, S. (2020). Cultivating staff culture online: How Edith Bowen Laboratory School responded to COVID-19. *Information and Learning Science*, 121(5–6), 443–450. doi:10.1108/ILS-04-2020-0136/FULL/PDF
- Krishnamurthy, S. (2020). The future of business education: A commentary in the shadow of the Covid-19 pandemic. *Journal of Business Research*, 117, 1–5. doi:10.1016/J.JBUSRES.2020.05.034
- Mahasneh, O. M., Al-Kreimeen, R. A., Alrammana, A. A., & Murad, O. S. (2021). Distance Education amid the COVID-19 Pandemic from the Students' point of view. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 13(4), 589–601. doi:10.18844/WJET.V13I4.6229
- Mattheou, D. (2010). Changing Educational Landscapes: An Introduction. In D. Mattheou (Ed.), *Changing Educational Landscapes: Educational Policies, Schooling Systems and Higher Education - a comparative perspective* (1st ed., pp. 1–20). Dordrecht: Springer

International Publishing.

Murphy, M. P. A. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 41(3), 492–505. doi:10.1080/13523260.2020.1761749

Photopoulos, P., Stavrakas, I., & Triantis, D. (2021). *Post-COVID-19 Education: A Case of Technology Driven Change?* In *Proceedings of the 13th International Conference on Computer Supported Education* (pp. 603–613). Scitepress.

doi:10.5220/0010481206030613

Roe, L. (2022). Applying andragogy to service-learning in graduate education: An interpretive phenomenological analysis: *Journal of Adult and Continuing Education*.

doi:10.1177/14779714221079368