

## Penguatan Kompetensi Guru melalui Pendampingan Desain Pembelajaran Model ADDIE

**Zulfikar Yusuf\*<sup>1</sup>, Imamul Hakim<sup>2</sup>, Fahrudin Mukhlis<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Department of Islamic Education, University of Muhammadiyah Malang, Indonesia

<sup>2</sup> Department of Sharia Economics, University of Muhammadiyah Malang, East Java, Indonesia.

\*e-mail: [zulfikar\\_yusuf@umm.ac.id](mailto:zulfikar_yusuf@umm.ac.id)

### **Abstrak**

*Kesulitan guru dalam mendesain pembelajaran digital yang efektif dan adaptif di era pendidikan modern menjadi dasar program pengabdian ini. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru di SMP Muhammadiyah 4 Kota Malang dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan bantuan model ADDIE. Pelatihan ini dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu pertama diidentifikasi kemampuan guru, kedua, sosialisasi rancangan kegiatan, ketiga, penyajian materi yang terdiri dari motivasi pengembangan diri guru, konsep desain pembelajaran dan model ADDIE, keempat, pendampingan praktik penyusunan desain pembelajaran, dan kelima, evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan peserta yang dilakukan melalui wawancara dan posttest. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan kompetensi guru yang signifikan, termasuk peningkatan rata-rata skor pretest dari 63,56 menjadi 94,44 pada posttest, dan pergeseran perspektif profesional guru yang lebih kreatif dan bekerja sama dalam pembelajaran. Pendampingan berbasis model ADDIE telah ditunjukkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa. Model ADDIE telah terbukti mampu mendorong pengembangan dan evaluasi berbasis data untuk memastikan kualitas produk pengabdian, namun perlu dilakukan penataan waktu yang tepat pada setiap tahapannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal serta perlu adanya adaptasi model ini pada setiap kondisi agar sesuai dengan konteks.*

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran, Inovasi Pendidikan, Kompetensi Guru, Model ADDIE

### **Abstract**

*The difficulties of teachers in designing effective and adaptive digital learning in the modern education era are the basis of this community service program. With the aim of improving the ability of teachers at SMP Muhammadiyah 4 Malang City in designing innovative, flexible, and appropriate learning according to student needs with the help of the ADDIE model. This training was carried out in five stages, namely first, identifying teacher abilities, second, socialization of activity designs, third, presentation of materials consisting of teacher self-development motivation, learning design concepts and the ADDIE model, fourth, mentoring in the practice of preparing learning designs, and fifth, evaluation to determine the level of understanding and skills of participants which was carried out through interviews and posttest.*

***The results of the community service showed a significant increase in teacher competency, including an increase in the average pretest score from 63.56 to 94.44 on the posttest, and a shift in teachers' professional perspectives to be more creative and collaborative in learning. ADDIE-based mentoring has been shown to improve the quality of learning that is responsive to student needs. The ADDIE model has been proven to be able to encourage data-based development and evaluation to ensure the quality of community service products, but appropriate timing is needed at each stage to obtain maximum results and the need for adaptation of this model to each condition to suit the context.***

**Keywords:** Learning Design, Addie Model, Teacher Competence, Educational Innovation

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era digital saat ini, sangat penting bagi guru untuk dapat mendesain pembelajaran, terutama di sekolah menengah pertama seperti SMP Muhammadiyah 4 Kota Malang selanjutnya disebut SMP MUPADI. Sanita Wati dan Nurhasannah (2024) menyatakan bahwa guru tidak

hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran semata, tetapi mereka juga harus mampu merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi untuk membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif (Wati & Nurhasannah, 2024). Namun, guru di SMP MUPADI menghadapi masalah yang cukup menantang ketika mereka harus membuat desain pembelajaran digital. Menggabungkan teknologi ke dalam rancangan pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan kurikulum masih menjadi tantangan bagi banyak guru.

Profil khalayak sasaran menunjukkan karakteristik guru yang sangat penting untuk menjalankan pembelajaran berkualitas tinggi. Secara kuantitatif, ada sekitar dua belas guru di SMP MUPADI yang mengajar berbagai mata pelajaran. Sebagian besar guru memiliki gelar sarjana (S1) dan beberapa memiliki gelar magister (S2) dalam bidang pendidikan atau disiplin ilmu yang relevan (Anonim, 2025a).

Secara kualitatif, guru sangat termotivasi untuk mengembangkan karir mereka. Namun, ada guru yang kesulitan menguasai teknik pembelajaran digital dan teknologi pembelajaran kontemporer. Kualifikasi guru saat ini bervariasi, dengan beberapa hanya membutuhkan dasar-dasar teknologi pembelajaran. Namun, guru lain membutuhkan pendampingan khusus untuk mengembangkan desain pembelajaran yang lebih sistematis, inovatif, dan sesuai dengan siswa era digital.

SMP MUPADI berada di kawasan perkotaan dengan kondisi fisik yang representatif untuk kegiatan pendidikan. Sekolah memiliki fasilitas belajar yang memadai dan mudah dijangkau oleh siswa dan pendidik. Komunitas sekolah sangat aktif secara sosial dalam mengembangkan inovasi sosial yang bertujuan untuk mendorong masyarakat dan lingkungan sekitar. Program pembayaran SPP adalah salah satu contoh inovasi sosial yang luar biasa yang menggunakan minyak jelantah sebagai cara untuk memberikan kontribusi ekonomi sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat tentang lingkungan dan pengelolaan limbah rumah tangga di lingkungan sekolah (Publik, 2023).

Program seperti ini sangat membantu mengurangi beban keuangan keluarga dan membangun kultur sekolah yang inklusif dan peduli sosial karena sebagian besar keluarga siswa berasal dari keluarga menengah ke bawah. Kondisi ini memiliki kemungkinan besar untuk memasukkan nilai-nilai sosial dan lingkungan ke dalam kegiatan belajar. Selain itu, memungkinkan guru untuk membuat desain pembelajaran yang kontekstual dan bermakna untuk siswa. Pelaksanaan pendampingan kompetensi guru berbasis model ADDIE untuk menghasilkan pembelajaran inovatif yang relevan dengan kondisi lokal membutuhkan lingkungan sekolah yang mendukung dan partisipasi aktif komunitas.

SMP MUPADI memiliki banyak sumber daya yang dapat membantu pelaksanaan pendampingan desain pembelajaran model ADDIE, terutama dalam hal teknologi dan semangat kerja sama guru. Jaringan internet yang memadai memungkinkan guru dan siswa mengakses berbagai sumber belajar digital dan teknologi pembelajaran terbaru (Anonim, 2025b). Terdapat semangat kerja sama yang kuat di antara guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, terutama dalam mengembangkan metode pembelajaran baru. Lingkungan sekolah yang kondusif dan dukungan manajemen yang produktif menciptakan lingkungan kerja yang mendukung penguatan kompetensi guru secara berkelanjutan. Potensi ini sangat strategis untuk mengoptimalkan pendampingan pembelajaran berbasis model ADDIE, yang memerlukan kematangan dalam pemahaman tentang analisis kebutuhan pembelajaran, desain, pengembangan, dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Karena model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur, pendampingannya sangat dibutuhkan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan guru untuk membuat desain pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model ADDIE, yang terdiri dari analisis (analisis kebutuhan), desain (desain), pengembangan (pengembangan), pelaksanaan (pelaksanaan), dan evaluasi (evaluasi) memungkinkan guru untuk memahami dan mengatasi masalah pembelajaran dalam konteks siswa dan kurikulum (Pribadi, 2014). Selain itu, model ini sangat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai jenis pendidikan, termasuk pembelajaran tatap muka, online, dan campuran (Laila, 2024).

Selain itu, model ADDIE mendorong pengembangan berbasis data dan bukti sehingga setiap tahap didukung oleh evaluasi berkelanjutan yang dapat meningkatkan dan memaksimalkan kualitas pembelajaran (Rosita, 2019). Dengan menggunakan model ADDIE, guru mendapatkan instruksi teknis yang praktis dan mudah dipahami untuk membuat materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran yang terintegrasi. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan profesionalisme guru dan membekali mereka untuk menghadapi dinamika pembelajaran di era komputer dan internet, yang menuntut kearifan dan inovasi dalam desain pembelajaran yang responsif dan inovatif (Wati & Nurhasannah, 2024).

Dengan melihat situasi yang ada di SMP MUPADI, diperlukan peningkatan keterampilan guru, terutama kemampuan untuk membuat desain pembelajaran yang inovatif dan efisien yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Adapun rumusan masalah pengabdian ini adalah Bagaimana kemampuan guru SMP Muhammadiyah dalam mendesain pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan mendampingi model ADDIE? Rumusan ini mendefinisikan titik utama kegiatan pengabdian dengan sasaran yang tepat guna dan berfungsi sebagai dasar untuk mengevaluasi seberapa efektif program pendampingan.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru SMP MUPADI dalam membuat desain pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan siswa melalui pendampingan model ADDIE. Secara khusus, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang tahapan-tahapan model ADDIE, membangun keterampilan praktis dalam membangun media, metode, dan evaluasi pembelajaran yang terintegrasi, dan mendorong guru untuk memperbaiki desain pembelajaran mereka sendiri.

## 2. METODE

Guna mencapai tujuan penguatan kompetensi guru dalam desain pembelajaran, kegiatan pengabdian ini menggunakan tahapan model ADDIE yang terstruktur. Pada tahap pertama, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi guru. Ini dilakukan melalui survei dan wawancara untuk mengetahui kelangkaan kompetensi, terutama dalam hal desain pembelajaran. Selanjutnya, desain dilakukan dengan merancang modul pendampingan yang mencakup materi teori dan praktik model ADDIE serta alat bantu media pembelajaran digital yang relevan. Pada tahap pengembangan, materi pendampingan dan alat ukur dikembangkan dan diuji coba sebelum digunakan secara luas.

Pada tahap implementasi, kegiatan ini dilaksanakan di SMP MUPADI dalam bentuk pelatihan dan pendampingan langsung diberikan kepada guru, yang mencakup praktik bersama dalam desain pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif dengan menggunakan alat ukur kuantitatif seperti kuesioner kompetensi desain pembelajaran dan pengamatan aktivitas praktik guru. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui wawancara dan diskusi kelompok yang mendalam dengan tujuan mengukur perubahan sikap sosial budaya, pola kerja kolaboratif, dan sikap profesionalisme guru.



Gambar 1. Bagan Alur Kerja (Workflow) Kegiatan Pengabdian

Metode pengukuran kuantitatif dilakukan dengan instrumen angket dan tes kompetensi sebelum dan sesudah pendampingan untuk mengukur tingkat keberhasilan penguatan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran menggunakan model ADDIE. Pengukuran dilakukan menggunakan metode berikut:

1. Pelaksanaan Pretest dan Posttest: Guru mengikuti tes kompetensi yang mengukur pemahaman dan kemampuan desain pembelajaran sebelum pendampingan (pretest) dan setelah selesai mengikuti pendampingan (posttest).
2. Penghitungan Skor Rata-Rata: Nilai pretest dan posttest dihitung rata-ratanya untuk keseluruhan responden dengan rumus:

$$X = \frac{\sum Xi}{N} \text{ dan } Y = \frac{\sum Yi}{N}$$

Di mana:

- a.  $X_i$  = skor pretest responden ke- $i$
- b.  $Y_i$  = skor posttest responden ke- $i$
- c.  $N$  = jumlah responden.

3. Penghitungan Rata-rata Perbedaan ( $M_d$ ): Rata-rata perbedaan skor posttest dan pretest dihitung:  $M_d = \frac{\sum (Y_i - X_i)}{N}$

4. Uji Signifikansi (Uji-t Berpasangan): Untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan, dilakukan uji-t berpasangan menggunakan rumus:  $t = \frac{M_d}{SD_d / \sqrt{N}}$

Di mana:

- a.  $M_d$  = rata-rata selisih skor
- b.  $SD_d$  = standar deviasi dari selisih skor
- c.  $N$  = jumlah partisipan

Nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi tertentu (biasanya 0,05).

5. Pengukuran Kualitatif. Selain tes kuantitatif, wawancara dan observasi dilakukan untuk mengukur perubahan sikap, sosial budaya, dan pola kerja kolaboratif guru. Dampak sosial budaya dan ekonomi setelah pendampingan dijelaskan melalui analisis deskriptif kualitatif.

Metode dan cara penghitungan keberhasilan ini memastikan hasil pengabdian yang dapat diukur dan menyeluruh dan membantu pendidik bertransformasi menjadi pendidik yang inovatif, fleksibel, dan berdaya saing tinggi di era digital.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Muhammadiyah 4 Kota Malang (SMP MUPADI) menerima pengabdian ini selama lima pertemuan pada Agustus 2024. Sebanyak 14 guru dari berbagai mata pelajaran terlibat dalam kegiatan ini, yang secara sistematis mengikuti tahapan model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan desain pembelajaran digital. Observasi dan survei awal pada tahap analisis (pertemuan pertama) menemukan bahwa tujuh puluh persen guru mengalami keterbatasan dalam teknik pembelajaran digital. Ini ditunjukkan oleh hasil pretest rata-rata 63,56 (nilai minimum 44, maksimum 80, standar deviasi 11,50, median 62), yang menunjukkan variasi kemampuan sedang dan menjadi dasar untuk membuat strategi pendampingan kontekstual. Data dari observasi dan pretest ini digunakan sebagai dasar untuk membuat strategi dan materi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan nyata peserta.



Gambar 2. Kunjungan Perdana dan Diskusi Rancangan Pelatihan

Pada pertemuan kedua dan ketiga, tahap desain dan pengembangan menghasilkan modul interaktif yang berbasis Canva dan Google Classroom. Tujuan dari modul ini adalah untuk menyebarkan tujuan kegiatan, memberikan materi yang mendorong pengembangan diri, memberikan konsep desain pembelajaran, dan menjelaskan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Untuk meningkatkan dorongan dan pemahaman guru, studi kasus dan diskusi kelompok digunakan untuk menyajikan modul ini.

Hasil rancangan yang telah disusun kemudian disosialisasikan untuk menyampaikan tujuan utama pada aspek penguatan kompetensi guru, serta rangkaian kegiatan dari tahap awal hingga evaluasi akhir. Sosialisasi ini memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya menerapkan proses peningkatan kompetensi secara sistematis dan kemampuan desain pembelajaran. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan guru untuk melewati tahapan pelatihan dan pendampingan dengan cara terbaik.

Tahapan ketiga, sesi pelatihan intensif ini menyajikan materi motivasi untuk meningkatkan kemampuan diri, konsep dasar desain pembelajaran, dan penjelasan menyeluruh tentang model desain pembelajaran ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Materi disampaikan secara interaktif melalui studi kasus dan diskusi kelompok untuk meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memberi kesempatan untuk mempelajari aplikasinya dalam konteks yang berbeda.





Gambar 3. Pemaparan Materi 1 Tentang Motivasi Pengembangan Diri dalam Pembelajaran



Gambar 4. Pemaparan Materi 2 Tentang Desain Pembelajaran ADDIE

Pertemuan keempat, masuk tahap pendampingan yang menjadi topik utama. Tim pengabdian membantu guru secara langsung menyusun setiap bagian dari desain pembelajaran berbasis ADDIE. Guru dipandu menggunakan modul khusus yang dirancang untuk membantu mereka dalam setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi hasil. Sehingga guru dapat belajar secara langsung sambil menerapkan teori yang telah mereka pelajari, pendampingan ini bersifat praktis dan kolaboratif.



Gambar 3. Pendampingan (a) Pengerjaan Tugas (b) Dialog materi Desain Pembelajaran

Pertemuan terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui pengisian post-test dan wawancara menyeluruh dengan peserta. Evaluasi ini menilai peningkatan kemampuan guru setelah pendampingan. Proses wawancara memberikan gambaran kualitatif tentang perubahan sikap, pemahaman, dan kesiapan guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang

diubah. Hasil setelah tes menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep guru serta kemampuan mereka untuk membuat desain pembelajaran yang fleksibel dan kreatif.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 94,44 (minimum 80, maksimum 100, standar deviasi 6,16, median 96) dan peningkatan poin 30,88 atau 48,6%. Selain itu, ada uji-t berpasangan signifikan ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa ADDIE efektif dalam mengurangi variasi kompetensi dan mengubah kemampuan guru dari level sedang menjadi sangat baik (85% guru mencapai skor di atas 80 dan menunjukkan kepercayaan diri tinggi dalam integrasi teknologi ke Kurikulum Merdeka).

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam desain pembelajaran di SMP MUPADI dengan cara yang terukur dan terdokumentasi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru secara pribadi, tetapi juga menciptakan budaya kerja sama dan inovasi di sekolah yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan.

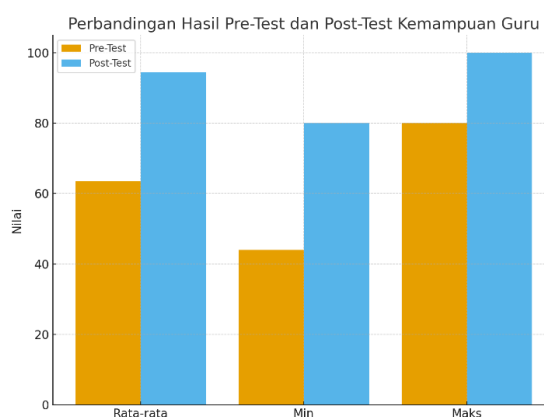
Berdasarkan data angket pretest dan posttest yang diperoleh dari 14 guru yang menjadi peserta pengabdian, diperoleh gambaran awal dan peningkatan kompetensi guru dalam desain pembelajaran sebagai berikut. Nilai pretest rata-rata adalah 63,56, dengan nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 80. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan guru awal dalam memahami dan menerapkan desain pembelajaran masih sedang. Modus 60 dan median 62 menunjukkan variasi kemampuan yang cukup signifikan antar guru, dengan standar deviasi sebesar 11,50.

Tabel 1: Hasil Pre dan Post Test Kemampuan Guru

| Aspek            | Pre-Test | Post-Test | Peningkatan           |
|------------------|----------|-----------|-----------------------|
| Rata-rata (Mean) | 63,56    | 94,44     | +30,88                |
| Nilai Minimum    | 44       | 80        | +36                   |
| Nilai Maksimum   | 80       | 100       | +20                   |
| Standar Deviasi  | 11,50    | 6,16      | -5,34 (lebih homogen) |

Setelah pelatihan dan pendampingan model ADDIE, nilai posttest rata-rata meningkat menjadi 94,44, dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru telah meningkat secara signifikan. Standar deviasi turun menjadi 6,16, yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah meningkatkan kemampuan mereka dengan konsistensi, dengan median dan modus masing-masing 96.

Tabel 2. Diagram Perbandingan Hasil Pre dan Post Test



Melihat tabel di atas, dapat dilihat bahwa peningkatan nilai rata-rata sebesar 30,88 poin. Perubahan ini menunjukkan bahwa pendampingan model ADDIE berhasil meningkatkan kemampuan guru. Penurunan variabilitas nilai dari 11,50 menjadi 6,16 juga menunjukkan bahwa pendampingan berhasil mengurangi perbedaan kompetensi antar guru. Analisis ini

menemukan bahwa guru di SMP MUPADI memiliki kemampuan untuk membuat desain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan mendampingi model ADDIE. Hasil post-test yang tinggi dan konsisten menunjukkan bahwa guru lebih percaya diri dan mampu menerapkan konsep desain pembelajaran dengan baik di kelas.

Hasil pretest dan posttest di atas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran menggunakan model ADDIE meningkat secara signifikan. Temuan ini mendukung temuan sebelumnya dalam berbagai penelitian tentang seberapa efektif model ADDIE dalam meningkatkan kompetensi guru. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SMK Telkom Bandung oleh Putri dkk. menemukan bahwa pelatihan guru dengan metode ADDIE membantu guru memperoleh keterampilan pengembangan kurikulum, pemanfaatan teknologi, dan prinsip belajar yang efektif (Jodiari Putri et al., 2020). Semua ini adalah komponen penting dalam membuat desain pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ini menunjukkan betapa pentingnya pendampingan yang dilakukan di SMP MUPADI untuk mengatasi kekurangannya dalam kompetensi guru dan mempersiapkan guru untuk menerapkan pembelajaran modern dengan baik.

Secara teori, tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memberikan kerangka kerja yang memudahkan guru dalam proses perancangan pembelajaran yang sistematis, berorientasi hasil, dan berbasis evaluasi berkelanjutan. Pendekatan berdasarkan model ini memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan pembelajaran, memilih media dan metode yang tepat, membuat materi yang bagus, melaksanakan pembelajaran dengan benar, dan melakukan evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.

Hasil pengabdian ini juga dapat berdampak pada sikap profesional guru yang berubah, menjadi lebih responsif terhadap kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa. Hasil ini juga dapat menyebabkan budaya kerja bersama yang mendukung inovasi pembelajaran. Ini sesuai dengan temuan penelitian Sulistyaningrum et al., yang menunjukkan bahwa pendampingan berdasarkan model ADDIE meningkatkan keterampilan teknis selain meningkatkan sikap dan profesionalisme guru (Sulistyaningrum et al., 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata untuk mengatasi tantangan kompetensi guru di era digital dan mendukung pencapaian kualitas pendidikan yang lebih baik. Ini juga relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Keunggulan luaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan guru melalui model ADDIE adalah bahwa model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis, jelas, dan terstruktur untuk desain pembelajaran (Laila, 2024) (Hidayat & Nizar, 2021). Hal ini sangat sesuai dengan kebutuhan guru di SMP MUPADI, yang ingin proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan mudah disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kondisi sosial ekonomi sekolah. Selain itu, model ADDIE mendorong pengembangan dan evaluasi berbasis data untuk memastikan kualitas dan relevansi produk pengabdian.

Namun, kelemahan model ADDIE harus diperhatikan. Pelaksanaan kegiatan memerlukan pengelolaan waktu yang tepat agar setiap tahapan dapat terlaksana secara optimal karena tahapan analisis yang komprehensif membutuhkan waktu yang relatif lama (Silalahi & Faizal, 2022). Untuk pembelajaran yang membutuhkan eksplorasi bebas atau pembelajaran yang sangat kontekstual dan dinamis, model ini cenderung tidak fleksibel dan linier. Mengadaptasi model ke kondisi yang sangat berbeda di lapangan adalah tantangan.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan ditentukan oleh kebutuhan pendampingan intensif untuk memastikan bahwa guru memahami setiap tahap model ADDIE dan dapat menerapkannya dengan baik. Untuk desain pembelajaran yang efektif di luar, peserta dan fasilitator harus berkomitmen dan serius. Namun, dengan variasi media digital yang semakin meningkat dan integrasi teknologi yang semakin berkembang, prospek pengembangan masa depan sangat menjanjikan. Pengembangan ini dapat membantu perkembangan teknologi pendidikan dan kebutuhan siswa dengan pembelajaran yang lebih adaptif dan personalisasi. Secara keseluruhan, luaran yang dibuat sangat relevan dan dapat diterapkan dalam konteks lokal. Mereka juga membuka jalan untuk kemajuan yang lebih luas di masa depan.



#### 4. KESIMPULAN

Pengabdian ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru SMP MUPADI dalam desain pembelajaran digital melalui model ADDIE. Ini ditunjukkan dengan peningkatan skor pretest dari 63,56 menjadi 94,44 pada posttest (gain 30,88 poin; SD turun dari 11,50 ke 6,16; uji-t berpasangan  $p < 0,05$ ), dan 85% guru mencapai tingkat sangat baik dan menunjukkan peningkatan homogenitas kemampuan. Menurut evaluasi kualitatif, sikap profesional telah berubah (80% responden mengatakan mereka melakukan inisiatif mandiri), kolaborasi yang lebih baik antara guru melalui berbagi template digital, dan kreativitas guru dalam memasukkan teknologi ke dalam kurikulum merdeka.

Di antara dampak terhadap pendidik terlihat pergeseran dari resistensi teknologi menjadi budaya inovasi kolektif. Di sisi lain, dampak terhadap sekolah terlihat dalam pembuatan sepuluh desain pembelajaran baru setiap bulan dan komunitas guru digital yang berkelanjutan. Penyebaran modul ke kepala sekolah dan pemantauan bulanan menjamin keberlanjutan program. Pelatihan lanjutan ADDIE untuk memasukkan AI ke dalam pembelajaran dan replikasi ke sekolah mitra Muhammadiyah lainnya juga disarankan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan rasa terima kasih kami yang tulus kepada Diktisaintek dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) atas bantuan dan dukungan mereka dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Dengan bantuan teknis, sumber daya serta pengarah pada program pengabdian kepada Masyarakat ini. Kami juga berterima kasih atas kesempatan yang Anda berikan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui program pengabdian ini. Kami berharap bantuan yang telah diberikan akan berlanjut untuk mencapai tujuan bersama dalam pengembangan pendidikan dan pemberdayaan masyarakat.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- ADDIN Mendeley Bibliography CSL, BIBLIOGRAPHY Ahmad, J., Hasan, A. ul, Naqvi, T., & Mubeen, T. (2019). A Review on Software Testing and Its Methodology. *Manager's Journal on Software Engineering*, 13(1), 32–38. <https://doi.org/10.26634/jse.13.3.15515>
- Aljawarneh, S., Aldwairi, M., & Yassein, M. B. (2018). Anomaly-based intrusion detection system through feature selection analysis and building hybrid efficient model. *Journal of Computational Science*, 25(1), 152–160. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2017.03.006>
- Anonim. (2025a). *Profil & Data Sekolah SMP MUHAMMADIYAH 04, Kota Malang, Jawa Timur*. Daftarsekolah.Net. <https://daftarsekolah.net/>
- Anonim. (2025b). *Profil & Data Sekolah SMP MUHAMMADIYAH 04, Kota Malang, Jawa Timur*. Daftarsekolah.Net. <https://daftarsekolah.net/>
- Guo, Y., Han, S., Li, Y., Zhang, C., & Bai, Y. (2018). K-Nearest Neighbor combined with guided filter for hyperspectral image classification. *International Conference On Identification, Information and Knowledge in the Internet of Things*, 159–165.
- Handoko, D. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). In *Program Studi Teknik Informatika* (Vol. 5, Issue 2). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content->

- disposition=inline%3B+filename%3DModel\_Addie\_Analysis\_Design\_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCLYNhJJCU760ebbIAdoPY6Ujp
- Jodiarini Putri, D., Triwibisono, C., & Widyastuti Suwarsono, L. (2020). Perancangan Pelatihan Guru Menggunakan Metode Addie (Studi Kasus Pada Smk Telkom Bandung) the Training Model for Teachers Using Addie Method (Case Study in Telkom Vocational High School Bandung). *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 5886.
- Kurniawan, Y. I., Rahmawati, A., Chasanah, N., & Hanifa, A. (2019). Application for determining the modality preference of student learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1367(1), 1–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1367/1/012011>
- Kurniawan, Y. I., Soviana, E., & Yuliana, I. (2018). Merging Pearson Correlation and TAN-ELR algorithm in recommender system. *AIP Conference Proceedings*, 1977. <https://doi.org/10.1063/1.5042998>
- Laila. (2024). *Model ADDIE: Pengertian, Komponen, Keunggulan dan Penerapannya!* Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/remote-learning/>
- Low, C. (2015). *NSL-KDD Dataset*.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi ADDIE* (1st ed.). Prenada Media Grup. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=m\\_pDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pribadi,+B.+A.+\(2014\).+Desain+dan+Pengembangan+Program+Pelatihan+Berbasis+Kompetensi:+Implementasi+ADDIE.+Jakarta:+Prenada+Media+Grup.&ots=y4rWCZx0xD&sig=SfWxs2gBNuwoaWcLI0C4fyy6\\_](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=m_pDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pribadi,+B.+A.+(2014).+Desain+dan+Pengembangan+Program+Pelatihan+Berbasis+Kompetensi:+Implementasi+ADDIE.+Jakarta:+Prenada+Media+Grup.&ots=y4rWCZx0xD&sig=SfWxs2gBNuwoaWcLI0C4fyy6_)
- Publik, B. K. dan I. (2023). *Cegah Putus Sekolah, di SMP Muhammadiyah 4 Bisa Bayar SPP dengan Jelantah*. Pemerintah Kota Malang. <https://malangkota.go.id/2023/09/09/cegah-putus-sekolah-di-smp-muhammadiyah-4-bisa-bayar-spp-dengan-jelantah/>
- Rosita. (2019). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE untuk Meningkatkan Hasil belajar Akuntansi Siswa pada SMK Paba Binjai. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Shams, E. A., & Rizaner, A. (2018). A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks. *Wireless Networks*, 24(5), 1821–1829. <https://doi.org/10.1007/s11276-016-1439-0>
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sridevi, M., Aishwarya, S., Nidheesha, A., & Bokadia, D. (n.d.). *Anomaly Detection by Using CFS Subset and Neural Network with WEKA Tools*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7>
- Sulistyaningrum, D. A., Wibawanto, H., & Purwanti, E. (2022). Pelatihan Google Classroom Menggunakan Model ADDIE Untuk Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, Jahrah*, 267–273. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>