



# Pengembangan Kompetensi Multimedia Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Adobe Animate: Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat

Dedy Irfan\*)<sup>1</sup>, Yeka Hendriyani<sup>1</sup>, Rizkayeni Marta<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Elektronika/ Fakultas Teknik/ UNP

\*)Corresponding author, ✉ [dedy\\_irf@ft.unp.ac.id](mailto:dedy_irf@ft.unp.ac.id)

Revisi 28/03/2026;  
Diterima 10/04/2026;  
Publish 16/04/2026

## Kata kunci:

Kompetensi Digital Guru, Mobile Learning Media, Adobe Animate Development, Teacher Training Model, Interactive Learning Media

## Abstrak

Kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran di era digital. Meskipun fasilitas seperti laptop dan proyektor telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan software multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi multimedia guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang meliputi tahap observasi, penyampaian materi, praktik langsung, serta pendampingan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Lima Puluh Kota. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini juga mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi multimedia guru dan transformasi pembelajaran berbasis teknologi.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author (s)

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Idealnya, guru tidak hanya menggunakan media konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan aplikasi

multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis mobile menjadi salah satu solusi strategis karena fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan tersebut dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Lima Puluh Kota telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop dan proyektor, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada penggunaan aplikasi dasar seperti PowerPoint dan Microsoft Office. Guru belum terbiasa menggunakan software multimedia untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile. Selain itu, keterbatasan pelatihan dan kurangnya pengalaman dalam penggunaan aplikasi seperti Adobe Animate menjadi faktor yang menghambat inovasi pembelajaran.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dimaksimalkan, padahal penggunaan media berbasis mobile memiliki peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi berupa pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk meningkatkan kompetensi multimedia guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi multimedia guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate dengan pendekatan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong guru agar mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

### **Solusi dan Target**

Permasalahan keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menuntut adanya solusi yang bersifat aplikatif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate yang dirancang secara sistematis melalui pendekatan pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Rencana kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara, serta penyusunan materi dan instrumen kegiatan. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan langsung yang mencakup penyampaian konsep media pembelajaran abad ke-21, pengenalan dan instalasi Adobe Animate, praktik pembuatan media pembelajaran berbasis mobile, hingga proses publikasi produk. Selanjutnya, peserta diberikan tugas mandiri untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pendampingan dari tim pelaksana. Tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian hasil produk serta umpan balik peserta terhadap pelatihan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, pada tanggal 27–29 Juli 2022 dan dilanjutkan dengan pendampingan hingga September 2022. Prosedur kegiatan melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta evaluasi hasil pelatihan berupa produk media pembelajaran dan respon

peserta. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan kompetensi guru.

Target yang ingin dicapai meliputi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Adobe Animate, tersusunnya produk media pembelajaran berbasis mobile yang siap digunakan, serta meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga menargetkan luaran berupa publikasi ilmiah, dokumentasi kegiatan, serta penguatan praktik pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, pada tanggal 27–29 Juli 2022, dan dilanjutkan dengan pendampingan secara terbimbing hingga bulan September 2022 untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan.

Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang yang mewakili berbagai sekolah. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan, di mana guru-guru tersebut telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran, namun belum optimal dalam memanfaatkan teknologi multimedia untuk pengembangan media pembelajaran berbasis mobile.

Metode pengabdian yang digunakan meliputi beberapa tahapan yang saling terintegrasi. Tahap awal dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara, yang bertujuan untuk memastikan kesesuaian materi pelatihan dengan permasalahan yang dihadapi peserta. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang mencakup penyampaian konsep media pembelajaran abad ke-21, pengenalan dan instalasi aplikasi Adobe Animate, serta demonstrasi dan praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis mobile. Dalam tahap ini, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga secara aktif mengembangkan produk media pembelajaran dengan pendampingan intensif dari tim pelaksana.

Untuk memperkuat hasil pelatihan, peserta diberikan tugas mandiri dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan konteks mata pelajaran masing-masing. Pendampingan lanjutan dilakukan hingga peserta mampu menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan diukur melalui peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, kualitas produk yang dihasilkan, serta tingkat partisipasi dan respon peserta selama pelatihan berlangsung.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara komprehensif melalui observasi, wawancara, angket, serta penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi multimedia guru. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada perubahan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

---

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate menunjukkan capaian yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi multimedia guru. Hasil ini dianalisis berdasarkan ketercapaian solusi yang ditawarkan, yaitu peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan partisipatif, serta target yang telah ditetapkan meliputi peningkatan pemahaman, keterampilan, dan produk pembelajaran. Dari aspek pengetahuan, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep media pembelajaran berbasis multimedia dan pemanfaatan aplikasi Adobe Animate. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test, di mana nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum pelatihan, pemahaman peserta masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti PowerPoint dan aplikasi perkantoran, sedangkan setelah pelatihan, peserta telah memahami konsep pengembangan media pembelajaran berbasis mobile yang lebih interaktif dan inovatif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam menjawab kebutuhan mitra.

Aspek keterampilan peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile. Hal ini dibuktikan dengan produk media yang dihasilkan oleh peserta, yang telah memuat elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis. Proses pendampingan yang dilakukan selama pelatihan dan setelah kegiatan ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan keterampilan praktis peserta. Dengan demikian, solusi yang diberikan melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru secara aplikatif.

Aspek sikap dan motivasi, peserta menunjukkan respon yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, diskusi, serta penyelesaian tugas mandiri. Kegiatan ini juga mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, yang sebelumnya menjadi salah satu kendala utama. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga aspek afektif peserta.

Ketercapaian target kegiatan juga dapat dilihat dari luaran yang dihasilkan, yaitu tersusunnya media pembelajaran berbasis mobile yang siap digunakan dalam proses pembelajaran, publikasi ilmiah, serta dokumentasi kegiatan. Produk media yang dihasilkan memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate efektif dalam meningkatkan kompetensi multimedia guru. Pendekatan pengabdian kepada masyarakat yang digunakan, dengan mengintegrasikan teori dan praktik, menjadi faktor kunci keberhasilan dalam kegiatan ini. Implikasi dari kegiatan ini adalah terbukanya peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan, sehingga mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan peningkatan kompetensi guru yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan, serta produk media pembelajaran yang dihasilkan.

#### 1. Analisis Peningkatan Pemahaman (Pre-test dan Post-test)

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test yang ditunjukkan pada Lampiran 5, terlihat adanya peningkatan nilai pada sebagian besar peserta. Nilai pre-test peserta berada pada rentang 56–76, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 60–100.

---

Secara kuantitatif, diperoleh:

- a. Rata-rata nilai pre-test = 67,4
- b. Rata-rata nilai post-test = 83,0
- c. Rata-rata peningkatan (gain) = 15,6 poin
- d. Persentase peningkatan  $\approx$  23,1%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep media pembelajaran berbasis mobile dan penggunaan Adobe Animate. Meskipun terdapat beberapa peserta yang mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan, secara umum tren menunjukkan peningkatan yang konsisten.

## 2. Peningkatan Keterampilan (Produk Media Pembelajaran)

Selain peningkatan pengetahuan, hasil kegiatan juga terlihat dari kemampuan peserta dalam menghasilkan produk media pembelajaran berbasis mobile. Berdasarkan dokumentasi hasil tugas peserta, guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang memuat elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

## 3. Ketercapaian Target Pengabdian

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa target kegiatan pengabdian telah tercapai, yaitu:

- a. Terjadinya peningkatan kompetensi multimedia guru
- b. Terciptanya produk media pembelajaran berbasis mobile
- c. Meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi
- d. Terlaksananya publikasi dan dokumentasi kegiatan

Dengan demikian, solusi yang ditawarkan melalui pelatihan berbasis praktik terbukti efektif dalam menjawab permasalahan yang dihadapi mitra.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian :



**Gambar 1** : Penyerahan sertifikat kegiatan dari Ketua Pengabdian



**Gambar 2** : Kegiatan pelatihan

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Adobe Animate berhasil meningkatkan kompetensi multimedia guru, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan. Luaran utama kegiatan ini berupa meningkatnya pemahaman guru terhadap konsep dan pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, serta dihasilkannya produk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan luaran tambahan berupa publikasi ilmiah, dokumentasi kegiatan, serta meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang mengintegrasikan teori dan praktik efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas dan materi yang lebih mendalam, termasuk pengembangan media berbasis teknologi lain yang lebih inovatif. Pendampingan lanjutan juga diperlukan agar guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran secara konsisten dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran berbasis mobile terhadap hasil belajar siswa, sehingga kontribusi kegiatan pengabdian ini terhadap peningkatan kualitas pendidikan dapat lebih optimal dan terukur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.

Hidayat, H., & Syafril, S. (2019). The effect of multimedia-based learning on student achievement in vocational education. *Journal of Technical Education and Training*, 11(3), 45–53. <https://doi.org/10.30880/jtet.2019.11.03.006>

Hung, H. T. (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81–96. <https://doi.org/10.1080/09588221.2014.967701>

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Putri, R. S., & Nugroho, Y. S. (2020). Development of mobile learning media to improve students' learning outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(16), 45–60. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14675>

Sari, E. D. P., Lapiana, U. N. B., & Sudaryanto, M. (2022). English learning strategies in the digital era: A case study of vocational students. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 4(1), 9–17. <https://doi.org/10.35970/madani.v4i1.835>

Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Development of Android-based learning media to improve students' critical thinking skills. *International Journal of Instruction*, 9(1), 35–48.