












Sosialisasi Penggunaan Model Pembelajaran 5EIM Berbantuan Media Adobe Animate Bagi Guru di Era Digital


Socialization of the Use of the 5EIM Learning Model Assisted by Adobe Animate Media for Teachers in the Digital Era

Astri Wahyuni^{1abcd*}, Abdurrahman^{1abcd}, Siti Quratul Ain^{2abcd}, Tri Yulianawan^{3abcd}
 , Sari Herlina^{1abcd}, Jihan Fadilla^{1abcd}, Endang Safitri^{1abcd}, Zafrullah^{4abcd}, & Lilis Marina Angraini^{1abcd}

 Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia¹

 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia²

 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia³

 Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia⁴

Received 19 September 2025; Accepted 30 March 2026; 30 April 2026

ABSTRAK


Latar Belakang: SMP 25 Pekanbaru belum mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, sehingga banyak guru masih mengandalkan metode pengajaran tradisional. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. **Tujuan:** Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SMP 25 Pekanbaru dalam menggunakan model pembelajaran 5EIM dengan media pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi *adobe animate*, yang dapat membantu guru mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. **Metode:** Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2025, dan terdiri dari beberapa sesi pelatihan yang meliputi presentasi materi, demonstrasi, dan praktik langsung. **Hasil:** Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang dipimpin oleh siswa, dilanjutkan dengan doa, sambutan dari kepala SMP 25 Pekanbaru dan perwakilan dosen Universitas Islam Riau, serta materi dari beberapa dosen yang membahas topik seperti pentingnya penggunaan 5EIM dalam pengajaran, implementasi model 5EIM dengan media pembelajaran berbantuan *adobe animate* untuk guru SMP. Acara diakhiri dengan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. **Kesimpulan:** Kesimpulan dari Program Pengabdian Masyarakat ini adalah bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan berhasil memberikan pemahaman baru kepada para guru tentang penggunaan model 5EIM yang dibantu oleh media *adobe animate* yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan ini memiliki dampak positif yang signifikan pada peserta, meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan memotivasi mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Kata Kunci: era digital; 5EIM; sosialisasi;

ABSTRACT

Background: SMPN 25 Pekanbaru has not yet implemented a learning model that can increase student learning activities in the learning process, so many teachers still rely on traditional teaching methods. This shows the need to improve teachers' understanding and skills in utilizing technology to support more effective and interactive learning. **Objectives:** This Community Service (PKM) activity aims to improve the competence of teachers at SMPN 25 Pekanbaru in using the 5EIM learning model with learning media designed using the *Adobe Animate* application, which can help teachers develop more interesting and dynamic teaching materials. **Methods:** This activity was held on September 12, 2025, and consisted of several training sessions involving material presentations, demonstrations, and hands-on practice sessions. **Results:** The activity began with an opening session led by students, followed by a prayer, remarks from the principal of SMPN 25 Pekanbaru and representatives of Riau Islamic University lecturers, as well as material from several lecturers discussing topics such as the importance of using 5EIM in teaching, the implementation of the 5EIM model with *Adobe Animate*-assisted learning media for junior high school teachers. The event concluded with a question-and-answer session to deepen participants' understanding. **Conclusion:** The conclusion of this Community Service Program is that the training activities ran well and successfully provided teachers with a new understanding of the use of the 5EIM model assisted by *Adobe Animate* media used in learning. This activity had a significant positive impact on participants, improving their skills in integrating technology into the learning process and motivating them to create more engaging and interactive learning experiences for students.

Keywords: digital era; 5EIM; socialization;

 <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i2.26579>




OPEN ACCESS

Copyright © 2026 Astri Wahyuni, Abdurrahman, Siti Quratul Ain, Tri Yuliawan, Sari Herlina, Jihan Fadilla, Endang Safitri, Zafrullah, Lilis Marina Angraini

Corresponding Author:

Astri Wahyuni, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

 astriwahyuni@edu.uir.ac.id

How to Cite: Wahyuni, A., Abdurrahman., Ain, S. Q., Yuliawan, T., Herlina, S., Fadilla, J., Safitri, E., Zafrullah, & Angraini, L. M. (2026). Socialization of the Use of the 5EIM Learning Model Assisted by Adobe Animate Media for Teachers in the Digital Era. *Community Education Engagement Journal*, 7(2), 110-118. <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i2.26579>

Authors' Contribution: a – Conceptualization & Methodology; b – Implementation & Data Collection; c – Analysis & Visualization; d – Writing & Editing

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa, termasuk dalam mencetak generasi penerus yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Aderonke *et al.*, 2023). Di era digital seperti sekarang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran (Nordito S. Quimbo, 2023; OECD, 2003). Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai salah satu jenjang pendidikan yang menduduki posisi strategis dalam pembentukan karakter dan kompetensi dasar siswa, menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Ann Jones and Jenny Preece, 2022; Huggins, 2017).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah banyak digaungkan dan sudah mulai diterapkan dalam pendidikan, banyak guru di SMPN 25 Pekanbaru yang masih belum memanfaatkan teknologi untuk merancang media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa pada materi yang dipelajari (Keping, 2024; Santas *et al.*, 2025). Salah satu hambatan utama yang ditemui adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi (Keping, 2024;

Mohamed Ali Nagy Elmaadaway & Yousri Attia Mohamed Abouelenein, 2022). Minimnya keterampilan guru harus diatasi dengan memberikan pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif dan fleksibel adalah aplikasi *adobe animate* (Chiu, 2022). Aplikasi ini memiliki beberapa fitur baru, yaitu penghubung antara animasi, gambar, video, dan suara secara bersamaan, sehingga jika diaplikasikan dalam media pembelajaran, siswa dapat mendengarkan penjelasan materi sambil melihat animasi gambar bergerak yang menarik. *adobe animate* jika dibandingkan dengan aplikasi lainnya memiliki kelebihan tersendiri, yaitu dukungan animasi berbasis HTML5 (Akmal *et al.*, 2022; Paul, 2024), ukuran file hasil dari media pembelajaran berukuran kecil, sehingga tidak berat ketika akan dioperasikan di laptop/komputer yang berspesifikasi rendah, mudah diintegrasikan dengan program *adobe* lainnya, seperti *photoshop*, dan *illustrator*, serta dapat diaplikasikan di berbagai media seperti, *flash disk*, *hard disk* eksternal, dan *smartphone* (Zafrullah, 2021). Dengan menggunakan aplikasi ini, diharapkan guru dapat merancang media pembelajaran yang baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa juga harus diperhatikan oleh guru selain penggunaan media dalam mengajar (Armando *et al.*, 2023; Go *et al.*, 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang guru di SMP Negeri 25 Pekanbaru, diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, guru sudah pernah menggunakan model pembelajaran. Namun, model pembelajaran yang digunakan tidak dirancang dengan baik dan tidak diaplikasikan secara optimal. Dalam pemilihan model pembelajaran guru juga tidak mempertimbangkan apakah

model tersebut sudah cocok dengan media pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk dilibatkan dalam pengembangan proses pembelajaran dan penerapan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan bersamaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model 5EIM (Şahin & Baturay, 2016).

Model 5EIM (5E *Instructional Model*) yang mencakup tahapan *engagement, exploration, explanation, elaboration, dan evaluation*, merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme (Wisanti, 2023). Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan memadukan model pembelajaran ini dengan media pembelajaran berbantuan perangkat lunak seperti *adobe animate*, yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi interaktif dan visualisasi konsep-konsep abstrak, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. *adobe animate*, yang dikenal luas di dunia pendidikan, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan menyenangkan (Kleftodimos, 2024). Namun, implementasi model 5EIM dengan media pembelajaran berbantuan *adobe animate* di SMP masih sangat terbatas. Sebagai solusi, diperlukan sebuah rancangan implementasi yang komprehensif yang dapat membantu guru-guru SMP dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe animate*, serta memahami bagaimana model 5EIM dapat diintegrasikan dalam pembelajaran mereka. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga mengoptimalkan pengalaman belajar siswa (Lin, C. H., & Sumardani, 2023; Sotáková & Ganajová, 2023).

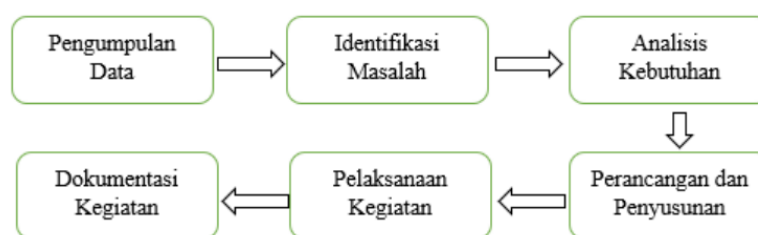
Rancangan implementasi model 5EIM yang didukung oleh media pembelajaran berbantuan *adobe animate* diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru SMP dalam pembelajaran digital, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada rancangan implementasi model 5EIM berbantuan *adobe animate* bagi guru-guru SMP, sebagai langkah strategis untuk memperkuat kemampuan profesional guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Bottino, 2004; Fernández-Batanero et al., 2022; Polanin et al., 2024; Turan & Matteson, 2021).

Guru belum merancang implementasi model pembelajaran dengan baik dan diketahui juga bahwa minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 25 Pekanbaru. Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan pengabdian kemitraan masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada guru-guru yang berjudul “sosialisasi penggunaan model pembelajaran 5EIM berbantuan media *adobe animate* bagi guru di era digital”.

METODE

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 25 Pekanbaru, Riau, Indonesia. Waktu kegiatan pengabdian dilakukan pada hari Selasa, 8 Agustus 2025. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam beberapa tahap yang ada pada **Gambar 1:**



Gambar 1. Alur Pengabdian kepada Masyarakat

Metode atau Pendekatan Kegiatan

Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui wawancara dengan guru-guru di SMP Negeri 25 Pekanbaru untuk memahami kebutuhan mereka dalam penggunaan model pembelajaran selama mengajar. Wawancara ini memberikan informasi mendalam mengenai kondisi awal terkait penggunaan teknologi untuk merancang media pembelajaran. Data yang terkumpul menjadi dasar untuk tahap berikutnya, yaitu identifikasi masalah, yang mengungkapkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan materi pelatihan, yang difokuskan pada pengembangan materi pelatihan tentang cara merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran 5EIM pada saat pembelajaran, serta cara merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe animate*. Materi pelatihan disusun secara terstruktur untuk memudahkan guru dalam menguasai aplikasi tersebut, yang dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan melalui demonstrasi, praktik langsung, dan bimbingan. Dokumentasi kegiatan dilakukan untuk merekam seluruh proses, termasuk foto, video, dan catatan, guna memastikan hasil pelatihan dapat dievaluasi dan menjadi referensi untuk pengembangan program di masa mendatang.

HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen Universitas Islam Riau ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SMP dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Acara dimulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh MC, diikuti dengan pembacaan doa oleh salah seorang mahasiswa Universitas Islam Riau. Setelah itu, kata sambutan pertama diberikan oleh Kepala SMPN 25 Pekanbaru, Asbullah, M.Pd., yang juga turut mengapresiasi kegiatan ini. Selanjutnya, Dr. Reni Wahyuni, M.Pd., selaku Ketua Panitia, memberikan sambutan untuk membuka acara secara resmi.

Materi pertama yang disampaikan oleh Drs. Abdurrahman, M.Pd., membahas pentingnya penggunaan media pembelajaran berbantuan ICT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penyampaian materi ini langsung dikaitkan dengan *deep learning* yang sedang digagas dan disosialisasikan oleh pemerintah. Hal ini membuat guru tertarik dan memperhatikan materi yang disampaikan. Selanjutnya, pemateri kedua yaitu Dr. Astri Wahyuni, M.Pd. mengisi materi terkait implementasi model 5EIM yang menggunakan media pembelajaran berbantuan *adobe animate* untuk membantu guru-guru SMP dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam mengajar. Pemateri juga memberikan penjelasan mendalam tentang bagaimana media pembelajaran *adobe animate* dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, pemateri juga memberikan contoh media pembelajaran yang dirancang menggunakan Aplikasi Adobe Animate untuk menambah wawasan guru terkait media pembelajaran berbasis ICT yang dapat dirancang sendiri oleh guru menggunakan aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab, memberikan kesempatan kepada peserta untuk lebih mendalami materi yang telah disampaikan dan berbagi pengalaman terkait implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Terlihat ada tiga orang guru yang bertanya terkait implementasi model 5EIM dengan bagaimana cara menggunakan aplikasi *adobe animate* untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Pertanyaan tersebut dijawab oleh pemateri 1 dan pemateri 2. Bagian dokumentasi dilakukan untuk merekam seluruh proses, termasuk foto, video, dan catatan, guna memastikan hasil

pelatihan dapat dievaluasi dan menjadi referensi untuk pengembangan program di masa mendatang.

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Nama Kegiatan	Pelaksana	Keterangan
Pembukaan	MC	Mahasiswa
Pembacaan Doa	Doa	Mahasiswa
Kata Sambutan	Kepala SMPN 25 Pekanbaru	Asbullah, M.Pd.
Kata Sambutan	Dr. Reni Wahyuni, M.Pd.	Ketua Panitia
Materi Sesi 1: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan ICT.	Drs. Abdurrahman, M.Pd.	Dosen Universitas Islam Riau
Materi Sesi 2: Rancangan Implementasi Model 5EIM dengan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Animate</i> Bagi Guru-guru SMP.	Dr. Astri Wahyuni, M.Pd.	Dosen Universitas Islam Riau
Sesi Tanya Jawab	Peserta PkM	Peserta PkM



Gambar 2. Rangkaian Kegiatan PKM

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran berbantuan ICT mampu meningkatkan pemahaman guru terhadap pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta selama penyampaian materi dan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi. Pengenalan

konsep *deep learning* dalam konteks pembelajaran juga memberikan perspektif baru bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, kegiatan ini telah selaras dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Dampak awal yang terlihat adalah meningkatnya kesadaran guru akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Selanjutnya, implementasi model 5EIM yang dipadukan dengan penggunaan Adobe Animate memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan praktis guru. Guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media berbasis ICT terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri sesuai dengan kebutuhan siswa. Diskusi dan tanya jawab yang berlangsung memperlihatkan bahwa guru mulai mampu mengidentifikasi tantangan serta solusi dalam implementasi teknologi di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memiliki dampak berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Jika dikaitkan dengan temuan penelitian sebelumnya, pelatihan berbasis praktik seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Oleh karena itu, kegiatan ini memiliki relevansi yang kuat dengan pengembangan pendidikan berbasis teknologi dan dapat dijadikan model untuk program serupa di masa mendatang.

Hasil kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis ICT memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Wahyuni et al., 2025). Guru yang sebelumnya cenderung menggunakan metode konvensional mulai memahami pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti *powerpoint* dan *adobe animate* membantu guru dalam menyajikan materi secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Maemanah & Dwijonagoro, 2026). Selain itu, keterlibatan aktif peserta dalam sesi praktik dan diskusi menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam mengimplementasikan teknologi di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesiapan guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dibandingkan dengan pendekatan teoritis semata (Rusminati et al., 2026). Kegiatan ini juga memperkuat hasil studi yang menunjukkan bahwa integrasi ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta keterlibatan siswa (Tamamah, 2025). Selain itu, penerapan konsep berpikir komputasi dalam media ajar digital menjadi nilai tambah yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini. Dengan demikian, kegiatan ini memiliki landasan ilmiah yang kuat dan berkontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor, di antaranya antusiasme peserta, dukungan dari pihak sekolah, serta kompetensi pemateri dalam menyampaikan materi secara aplikatif. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan perbedaan tingkat penguasaan ICT di antara guru. Kendala tersebut memengaruhi kecepatan pemahaman peserta dalam mengikuti pelatihan. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki potensi keberlanjutan yang baik apabila didukung dengan pelatihan lanjutan dan pendampingan secara berkala. Oleh karena itu, program serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan untuk memastikan peningkatan kompetensi guru dapat terus berlangsung dan memberikan dampak jangka panjang bagi kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMP Negeri 25 Pekanbaru berjalan dengan lancar dan sukses, dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kondisi dan kebutuhan guru dalam penggunaan model pembelajaran selama mengajar dan untuk mengetahui kondisi awal terkait penggunaan teknologi untuk merancang media pembelajaran. Kegiatan ini diikuti dengan pelatihan yang difokuskan pada cara merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran 5EIM pada saat pembelajaran, serta cara merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe animate*. Dengan materi yang terstruktur dan sesi yang interaktif, para peserta mendapatkan wawasan baru mengenai model pembelajaran 5EIM, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dokumentasi kegiatan juga dilakukan dengan baik untuk memastikan hasil pelatihan dapat dievaluasi dan digunakan sebagai referensi bagi pengembangan program pengabdian di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

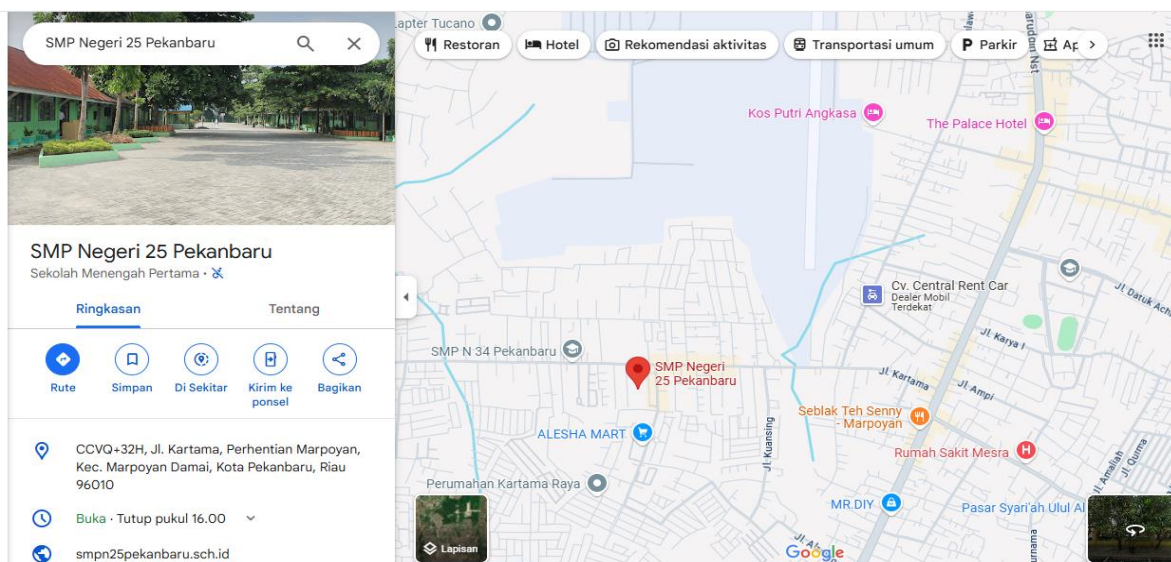
Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP Negeri 25 Pekanbaru atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Apresiasi yang tinggi juga kami sampaikan kepada seluruh guru atas partisipasi aktif dan antusiasme yang luar biasa selama mengikuti rangkaian kegiatan.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik secara pribadi, profesional, maupun finansial, yang dapat memengaruhi objektivitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian maupun penulisan artikel ini.

PETA LOKASI MITRA SASARAN

SMP Negeri 25 Pekanbaru berada di Jalan Kartama, Maharatu, Kec Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru dan berjarak 2,6 KM dari Universitas Islam Riau. Berdasarkan penjelasan di Peta, untuk sampai ke SMP Negeri 25 Pekanbaru dari Universitas Islam Riau membutuhkan waktu lebih kurang 7 menit.



Gambar 3. Peta Lokasi Mitra Sasaran

DAFTAR PUSTAKA

Aderonke, A., Omolara, A., & Adeboye, O. (2023). Pre-service teachers' awareness and attitude toward STEM education as a panacea for national development. *Journal of Education and Practice*, 14(29), 21–28. <https://doi.org/10.7176/jep/14-29-05>.

- Akmal, N., Putri, Y. E., & Anugerah, A. I. (2022). Developing adobe animate-based interactive learning media of table manner for university students. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 4(3). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v4i3.9336>.
- Ann Jones and Jenny Preece. (2022). Online communities for teachers and lifelong learners: A framework for comparing similarities and identifying differences in communities of practice and communities of interest. *International Journal of Learning Technology*, 2(2). <https://doi.org/10.1504/IJLT.2006.010615>.
- Armando, G., Robert, S., & Ramachandran, G. (2023). Interactive games, e-books, and methods to support Arabic language learning upper secondary school state islamic institute. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55849/lingeduca.v1i2.66>.
- Bottino, R. M. (2004). The evolution of ICT-based learning environments: Which perspectives for the school of the future?. *British Journal of Educational Technology*, 35(5), 553–567. <https://doi.org/10.1111/j.0007-1013.2004.00413>.
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the Self-Determination Theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(1), 14–30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>.
- Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2022). Digital competences for teacher professional development. Systematic review. *European Journal of Teacher Education*, 45(4), 513–531. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1827389>.
- Go, Y., Lin, X., & Ruomei, F. (2023). *Implementation of classkick application as a mandarin learning media*. 1727–1733. <https://doi.org/10.46254/ap03.20220295>.
- Huggins, K. S. (2017). Developing leadership capacity in others: An examination of high school principals' personal capacities for fostering leadership. *International Journal of Education Policy and Leadership*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.22230/ijep.2017v12n1a670>.
- Keping, Y. (2024). The impact of digital media arts on educational change in animation arts programs. *Curriculum and Teaching Methodology*, 7(5), 188–194. <https://doi.org/10.23977/curtm.2024.070528>.
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: A comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4(3), 613–647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>.
- Lin, C. H., & Sumardani, D. (2023). Transitioning to virtual reality learning in 5E learning model: Pedagogical practices for science learning. *Interactive Learning Environments*, 3(26), 2817–2831. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2160468>.
- Maemanah, U., & Dwijonagoro, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate Materi Aksara Murda untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(3), 2320–2336. <https://doi.org/doi.org/10.38035/jmpis.v7i3>
- Mohamed Ali Nagy Elmaadaway & Yousri Attia Mohamed Abouelenein. (2022). In-service teachers' TPACK development through an adaptive e-learning environment (ALE). *Springer Nature Link*, 28, 8273–8298. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-022-11477-8>.

- Nordito S. Quimbo. (2023). Navigating the digital frontier: Exploring ICT integration in teaching for enhanced learning experiences. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 19(2), 776–778. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2023.19.2.1633>.
- OECD. (2003). The PISA 2003 Assessment framework.
- Paul, J. (2024). Publishing in premier journals with high impact factor and Q1 journals: Dos and don'ts. *International Journal of Consumer Studies*, 48(3), 1–9. <https://doi.org/10.1111/ijcs.13049>.
- Polanin, J. R., Austin, M., Taylor, J. A., Steingut, R. R., Rodgers, M. A., & Williams, R. (2024). Effects of the 5E instructional model: A systematic review and meta-analysis. *AERA Open*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.1177/23328584241269866>.
- Rusminati, S. H., Fanny, A. M., Ladyawati, E., & Irianto, A. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pengembangan Media Pendukung Pembelajaran Deep Learning di Gugus Pengawasan Sekolah Kecamatan Kutorejo. *Kanigara*, 6(1), 36–44. <https://doi.org/10.36456/6wazow11>
- Şahin, S. M. S., & Baturay, M. H. (2016). The effect of 5E-learning model supported with web quest media on students' achievement and satisfaction. *E-Learning and Digital Media*, 13(3–4), 158–175. <https://doi.org/10.1177/2042753016672903>.
- Santas, T., Udende, P., Inobemhe, K., & Modeyin, O. E. (2025). *Teachers' perception of the adoption of digital technologies for e-learning during covid-19 pandemic in Nigeria*. 3(01), 104–119. <https://doi.org/10.59653/jemls.v3i01.1413>.
- Sotáková, I., & Ganajová, M. (2023). The effect of the 5E instructional model on students' cognitive processes and their attitudes towards chemistry as a subject. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(9). <https://doi.org/10.29333/EJMSTE/13469>.
- Tamamah, J. (2025). Integrasi ICT Dalam Dinamika Interaksi Pendidikan: Studi Literatur Pada Hubungan Guru Dan Siswa. *Hibrul Ulama: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1), 51–58. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v7i1.996>
- Turan, S., & Matteson, S. M. (2021). Middle school mathematics classrooms practice based on 5e instructional model. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 9(1), 22–39. <https://doi.org/10.46328/ijemst.1041>.
- Wahyuni, A., Abdurrahman, A., Yuliawan, T., Kusuma, A. W., Puspita, I., & Zafrullah, Z. (2025). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Bagi Guru di Era Digital. *Community Education Engagement Journal*, 6(2), 14–26. <https://doi.org/10.25299/ceej.v6i2.19948>.
- Wisanti, F. M. P. (2023). Pedoman penulisan artikel e-journal UNESA pengembangan LKPD PAKU berbasis learning cycle 5E untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 365–379. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v15n1.p200-207>.