



Pelatihan Video Pembelajaran Kontekstual Guru Riau Manfaatkan Media Digital Sebagai Revitalisasi Kearifan Lokal

Dedek Andrian¹, Muhibuddin Zaini², M. Rizki Fadhilah³, Aulia Sthephani⁴, Siti Nurhalimah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

*Corresponding author: dedekandrian@edu.uir.ac.id

Info Artikel

Diterima 12-01-2026

Direvisi 17-02-2026

Revisi diterima 25-02-2026

Abstrak

Kearifan lokal sebagai identitas bangsa yang mencerminkan nilai dan pandangan hidup masyarakat perlu dilestarikan untuk membentuk generasi yang berkarakter dan berbudaya. Pendidikan menjadi sarana strategis dalam menjaga keberlanjutan nilai tersebut, salah satunya melalui pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal. Agar pembelajaran lebih kontekstual dan menarik, diperlukan pemanfaatan teknologi sebagai media digital, seperti video pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru memerlukan pendampingan untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat Android dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara tatap muka melalui penyampaian materi dan workshop praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi InShot. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 87% guru berhasil menghasilkan video pembelajaran secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa pelatihan ini membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang praktis dan tidak bergantung pada koneksi internet. Kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal.

Keywords: Inshot; Kearifan lokal; Media pembelajaran digital; Pelatihan video pembelajaran.

This is an open-access article under the [CC BY](#) license.



How to cite: Andrian, D., et al. (2026). Pelatihan Video Pembelajaran Kontekstual Guru Riau Manfaatkan Media Digital Sebagai Revitalisasi Kearifan Lokal. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 5(1), 112-129, doi: <https://doi.org/10.56855/income.v5i1.1968>

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Indonesia memiliki identitas sebagai negara dengan banyak keragaman budaya dan kearifan lokal (Andrian et al., 2018; Hadi et al., 2019; Maisaroh et al., 2024). Kearifan lokal merupakan bagian dari upaya menanamkan pandangan hidup yang beradab dan beradat pada masyarakat (Daniah, 2016; Ningsih et al., 2024) dan pendidikan menjadi senjata utama sebagai upaya merevitalisasi kearifan lokal. Hal tersebut menyaratkan bahwa guru memiliki tanggung jawab dalam memberikan pembelajaran yang diisi dengan kearifan lokal (Baumanns & Rott, 2024; Imhangbe et al., 2020). Tanggung jawab tersebut tidak hanya berlaku bagi pembelajaran budaya atau karakter melainkan seluruh pembelajaran sekolah termasuk matematika.

Matematika merupakan pembelajaran yang berpeluang besar dalam mengenalkan kearifan lokal kepada peserta didik (Andrian et al., 2022; Nofriyandi & Andrian, 2022). Kearifan lokal dapat direalisasikan pada pembelajaran matematika lewat penerapan konsep etnomatematika (Revina & Leung, 2021; Sitorus & Masrayati, 2016). Hal demikian juga menjadikan sifat abstrak pada matematika dapat disajikan lebih kontekstual sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih mudah dipahami peserta didik (Zakaria & Syamaun, 2017). Namun, dalam pelaksanaannya guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran digital.

Teknologi yang dimaksimalkan pada pembelajaran dapat mengantarkan guru untuk merealisasikan pembelajaran berkonsep etnomatematika yang berisikan kearifan lokal. Pemanfaat teknologi itu berupa penggunaan media pembelajaran digital berbasis video pembelajaran kontekstual (Wakhata et al., 2023), sehingga memberikan penyajian materi menjadi lebih mudah, menarik dan efisien (Chang et al., 2025). Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dengan video pembelajaran kontekstual menjadikan proses pembelajaran lebih berkualitas karena dapat memaksimalkan kemampuan indra penglihatan dan pendengaran peserta didik (Checa-Romero, 2016). Sehingga, secara tersirat dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran digital dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri yaitu mewujudkan peserta didik yang cerdas dalam memahami materi yang diberikan dan beradab sesuai nilai-nilai kearifan lokal (Hadi & Andrian, 2018).

Pada pelaksanaannya guru selaku peran utama dalam keberhasilan pendidikan memerlukan pendampingan dan pelatihan khusus untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang dimiliki sebagai media pembelajaran digital (Astra et al., 2015). Sebagaimana, pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat yang serupa dilakukan yaitu pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital mendapati kesan positif dimana sangat membantu guru dalam memaksimalkan android yang dimiliki untuk membuat media pembelajaran digital berupa video pembelajaran berbasis android (Andrian et al., 2024). Hasil kegiatan tersebut juga menyarankan kegiatan serupa perlu tetap diadakan terkhusus untuk

daerah 3T. Alasan dan tujuannya yaitu guru memerlukan pendampingan dan pelatihan untuk dapat meningkatkan kompetensinya pada pelaksanaan pembelajaran.

1.2 Solusi dan Target

Mempertimbangkan kesenjangan tersebut, tim pengabdian masyarakat mengadakan kegiatan dengan tema berupa revitalisasi kearifan lokal melalui media digital dengan pemberian workshop pelatihan pada guru matematika di daerah 3T untuk dapat mengembangkan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran kontekstual berbantuan aplikasi InShot yang tidak dibatasi jaringan internet. Kegiatan ini akan dilaksanakan dengan tatap muka berisikan workshop pembuatan media pembelajaran digital. Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari yaitu, Jum'at, 05 Desember 2025 s/d Sabtu 06 Desember 2025 dengan dua tahapan yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Kegiatan PKM dilaksanakan di aula SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti dan diikuti oleh MGMP Matematika tingkat SMP Se-Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian dan pelatihan ini bertemakan Revitalisasi Kearifan Lokal Melalui Media Digital dengan metode pelaksanaan tatap muka berisikan workshop pembuatan media pembelajaran digital. Pada pelaksanaannya, kegiatan pengabdian dan pelatihan terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan workshop pelatihan pembuatan media pembelajaran digital yaitu video pembelajaran berbasis android dan diakhiri dengan tahap evaluasi. Secara garis besar kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dideskripsikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahap	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Persiapan	Persiapan	Memastikan seluruh alat dan bahan yang diperlukan pada workshop tersedia dengan baik serta meminimalisir hambatan yang mungkin terjadi selama pelaksanaan workshop
Pelaksanaan	Penguatan Materi	Pemberian pengetahuan dan memotivasi peserta guru untuk merevitalisasi kearifan lokal melalui media digital berbasis video pembelajaran kontekstual
	Workshop	Pengenalan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran berbasis android berbantuan aplikasi InShot Praktek pembuatan media pembelajaran digital berbantuan aplikasi InShot
Evaluasi	Monitoring	Monitoring dan peninjauan ulang terkait kegiatan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh kebermanfaatan pengabdian dan pelatihan yang telah dilakukan dan bagaimana penerapannya setelahnya

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan PKM dilaksanakan di aula SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti oleh panitia pelaksana yang berasal dari tim kampus Universitas Islam Riau (UIR) dan bekerjasama dengan MGMP Matematika tingkat SMP Se-Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.. Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari yaitu, Jum'at, 05 Desember 2025 s/d Sabtu 06 Desember 2025 dengan dua tahapan yaitu perencanaan dan pelaksanaan.

2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran pelaksanaan kegiatan ini adalah guru matematika SMP yang tergabung dalam MGMP Matematika se-Kecamatan Tebing Tinggi. Sasaran dipilih berdasarkan kebutuhan, potensi, serta peran strategis mereka dalam mendukung keberhasilan kegiatan.

2.3 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini dapat diukur ketika tujuan pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu 85% guru berkompeten dalam membuat media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal melayu Riau. Keberhasilan lainnya diukur dengan pelaksanaan proses kegiatan, yaitu para guru memiliki peran aktif selama pelaksanaan kegiatan untuk menggali ilmu dan wawasan dari workshop yang diberikan. Indikator keberhasilan terakhir dari kegiatan ini ditinjau dari kesan dan pesan guru yang mengikuti ini untuk menilai kebermanfaatan kegiatan ini.

2.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui observasi kepada para peserta. Penilaian terhadap ketercapaian tujuan pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara meninjau kumpulan video pembelajaran yang telah dibuat peserta berupa kualitas dan kuantitasnya untuk mempertimbangkan kelayakan video dan kecakapan guru dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan. Adapun evaluasi keberhasilan kegiatan pelaksanaan selama proses berlangsung dilakukan dengan observasi keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan serta meminta peserta di akhir kegiatan untuk memberikan kesan dan pesan mereka.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh kampus Universitas Islam Riau berupa workshop dan pelatihan ini dilaksanakan dalam dua hari yaitu, Jum'at, 05 Desember 2025 untuk tahap persiapan dan Sabtu, 06 Desember 2025 untuk tahap pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Aula SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. Kegiatan ini diikuti oleh 28 peserta dari Guru Matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika tingkat SMP se-Kecamatan Tebing Tinggi. Kegiatan ini juga dihadiri oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Meranti dan Ketua MKKS Kecamatan Tebing Tinggi. Deskripsi setiap tahapan kegiatan PKM ini sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada Jum'at, 05 Desember 2025 oleh tim PKM kampus Universitas Islam Riau bekerja sama dengan panitia dari SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten

Kepulauan Meranti. Tahap ini bertujuan untuk meminimalisir hambatan yang mungkin timbul pada pelaksanaan acara, yaitu berupa memastikan seluruh hal, alat dan bahan yang diperlukan pada kegiatan pelaksanaan telah tersedia dengan baik sehingga nantinya acara dapat berjalan sesuai harapan, diberi kelancaran dan efektif. Tahap ini dilaksanakan dengan cara melakukan investigasi awal, penyusunan rundown acara, pembelian alat dan bahan yang diperlukan selama kegiatan, pencetakan spanduk, lembaran registrasi peserta, penyiapan materi, dan pencetakan modul pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 06 Desember 2025 di Aula SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. Peserta workshop PKM ini diikuti 28 peserta dari guru MGMP tingkat SMP se-Kecamatan Tebing Tinggi. Kegiatan ini diisi dengan sesi kehadiran peserta, registrasi peserta, pembagian KIT peserta, pembukaan oleh MC, pembacaan ayat suci Al-Qur'an dan do'a, kata sambutan, pemberian materi, workshop dan penutupan. Hasil dari setiap sesi yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kehadiran dan Registrasi Peserta PKM

Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan kehadiran dan registrasi peserta. Sesi ini dilaksanakan dari pukul 07.30 s.d 08.00 wib. Setiap peserta yang hadir disambut oleh panitia pelaksana PKM di depan aula SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti tempat terlaksananya acara dan dipersilahkan terlebih dahulu untuk melakukan registrasi peserta sebelum masuk ketempat acara. Terdata ada 28 peserta dari 16 sekolah tingkat SMP se-Kecamatan Tebing Tinggi yang mengikuti kegiatan ini.

Agenda pembagian KIT peserta berupa modul pelatihan dan snack peserta dilaksanakan bersamaan dengan registrasi peserta yaitu pada pukul 07.30 s.d 08.00 wib. Peserta yang telah registrasi, kemudian diberikan modul pelatihan dan snack oleh panitia. Modul pelatihan dimaksudkan untuk menjadi panduan bagi peserta dalam mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis android.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan

Pembukaan kegiatan PKM ini dimulai dengan pembukaan oleh MC setelah para peserta dan seluruh pengisi acara hadir. Dalam hal ini pembukaan kegiatan ini dilangsungkan pada pukul 08.00 s.d 08.05 wib oleh MC Uli Bashirah, S.Pd. guru SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya oleh seluruh peserta. Sesi ini dipimpin dan diiringi oleh dirigen Firdayanti, S.Pd. guru SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. Seluruh peserta dengan hikmat bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya.



Gambar 3. Pembacaan Ayat Suci Al-Qur'an dan Pembacaan Doa

Pembacaan ayat suci Al-Quran juga menjadi bagian penting dari sesi kegiatan ini. Pembacaan ayat suci Al-Qur'an dilangsungkan oleh salah satu siswa SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti. Sesi ini bertujuan agar kegiatan yang dilaksanakan menjadi berkah dan dapat berjalan lancar.

Selain pelaksanaan sesi pembacaan ayat suci Al-qur'an, agar keberlangsungan kegiatan yang berkah dan penuh hikmah diisi pula dengan sesi pembacaan do'a. Do'a dibacakan oleh Samsul Rehadi, S.Pd. yaitu salah seorang guru di SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.



Gambar 4. Sambutan Ketua Pelaksana PKM

Setelah itu sesi dilanjutkan dengan penyampaian kata sambutan oleh ketua pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu Dr. Dedek Andrian, M.Pd. Pada sesi ini dijelaskan alasan kenapa kegiatan ini berlangsung dan tujuan apa yang diharapkan lewat pelaksanaan kegiatan ini untuk pendidikan di Indonesia.



Gambar 5. Sambutan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Meranti

Setelah sambutan dari ketua pelaksana PKM, sesi dilanjutkan dengan sambutan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Meranti Tunjiarto, M.Pd. Pada sesi ini dilaksanakan pula pembukaan secara resmi acara ini.



Gambar 6. Pemberian Materi

Setelah pembukaan secara resmi, sesi dilanjutkan dengan pemberian materi bertema revitalisasi kearifan lokal melalui media digital oleh Dr. Dedek Andrian, M.Pd. Pada kesempatan ini peserta diberikan wawasan tentang peran penting guru untuk dapat memanfaatkan media digital menggunakan android yang dimiliki untuk melestarikan budaya Melayu. Salah satu caranya melalui prosesi pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran secara menarik menggunakan video pembelajaran kontekstual.



Gambar 7. Workshop Pengenalan Aplikasi InShot

Sesi ini dilaksanakan pada pukul 10.30 s/d 12.15 wib. Sesi ini berisikan kegiatan pengenalan aplikasi pengedit video dan foto berbasis android yaitu InShot yang ramah dan mudah digunakan bagi pemula. Dalam hal ini sesi dipandu oleh Masrianti Fadillah, M.Pd dengan memberikan penjelasan terkait alasan merekomendasikan InShot, kelebihan, kekurangan serta fitur-fitur yang disediakan InShot.



Gambar 8. Praktik Pembuatan Video Pembelajaran

Setelah pengenalan aplikasi InShot sebagai media digital untuk membuat video pembelajaran yang interaktif, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik pembuatan video pembelajaran. Pada sesi ini didapatkan hasil sebagai berikut:

Peserta secara mandiri dan antusias dalam menggunakan aplikasi InShot yang telah mereka download di android masing-masing untuk membuat video pembelajaran sesuai materi pembelajaran yang peserta minati. Dalam hal ini peserta tidak ragu untuk mencoba berbagai fitur yang disediakan oleh InShot dan memanfaatkannya untuk membuat video pembelajaran yang interaktif.



Gambar 9. Fasilitator Praktik Pembuatan Video Pembelajaran

Selama pelaksanaan praktik pembuatan media digital berupa video pembelajaran berbasis android peserta didampingi oleh Fasilitator, yaitu Siti Nurhalimah, S.Pd., Masrianti Fadillah, M.Pd., dan Dila Anggaraini, M.Pd. Pada sesi ini peserta dibimbing secara langsung terkait penggunaan fitur-fitur InShot untuk membuat video pembelajaran interaktif.



Gambar 10. Hasil Praktik Pembuatan Video Pembelajaran

Antusias peserta dalam praktik pembuatan media digital berupa video pembelajaran ditunjukkan dengan video pembelajaran karya seluruh peserta. Pada tahap ini para peserta secara keseluruhan telah mampu memanfaatkan media digital InShot untuk membuat video pembelajaran interaktif yang dapat disajikan suatu waktu pada pembelajaran di kelas. Berikut beberapa karya video pembelajaran oleh peserta.



Gambar 11. Presentasi Hasil Workshop

Setelah seluruh peserta mengumpulkan karya dari pelatihan workshop yang dilaksanakan berupa video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil workshop yang didapatkan. Dalam hal ini peserta mendapatkan tanggapan beserta saran

yang mendukung untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik dan bisa efektif dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan memberikan wawasan tambahan terkait beberapa aturan yang perlu diperhatikan guru untuk membuat video pembelajaran dimana perlu mempertimbangkan latar warna, latar music, tulisan, ketajaman gambar, dan kejelasan video agar mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan penggunaan video pembelajaran tersampaikan dengan baik nantinya.



Gambar 12. Diskusi dan Tanya Jawab

Presentasi hasil workshop yang telah diluncurkan dengan tanggapan dan saran untuk video pembelajaran yang lebih menarik lagi, kemudian sesi acara dilanjutkan dengan tanya jawab terkait hal-hal yang diragukan atau kurang dipahami oleh peserta terkait penggunaan fitur-fitur InShot yang telah peserta praktikan. Sesi ini dipandu oleh Dila Anggaraini, M.Pd sebagai salah satu praktisi dan fasilitator InShot.

Sebelum acara selesai dan dilaksanakannya penutupan, para peserta yang diwakilkan oleh beberapa guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan testimoni terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam kesempatan ini, testimoni diberikan oleh Ibu Mayang S.Si. guru SMP Yos Sudarso Selat Panjang dan Ibu Uli Bashirah, S.Pd. guru SMPN 4 Tebing Tinggi Kabupaten Kepulauan Meranti.



Gambar 13. Testimoni oleh Ibu Mayang, S.Si.

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang telah diikuti Ibu Mayang, S.Si memberikan kesan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu guru dalam menambah wawasan untuk mengenal suatu aplikasi pembuatan video pembelajaran yaitu InShot yang bisa digunakan tanpa perlu adanya internet. Hal ini juga dapat menjadi solusi yang dirasakan oleh peserta yang mana selama ini membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi lainnya harus tergantung dengan kesediaan jaringan internet, sehingga peserta merasa terbantu dengan kegiatan yang telah mereka ikuti.

Testimoni kedua disampaikan oleh Ibu Uli Bashirah S.Pd juga memberikan penjelasan bahwa kegiatan dan pelatihan ini sangat membantu guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital dengan video pembelajaran berbasis android yang dapat dibuat dimanapun, kapanpun tanpa bergantung dengan ketersediaan jaringan internet. Ditambahkan pula bahwa kegiatan seperti ini untuk bisa dilanjutkan dan diteruskan pula nantinya, sehingga banyak guru yang juga merasakan manfaat dan dapat menambah wawasannya untuk memanfaatkan android yang dimiliki secara maksimal dalam prosesi pembelajaran di kelas.



Gambar 14. Foto Bersama Undangan dan Peserta Acara

Setelah serangkaian sesi kegiatan yang dilaksanakan, pada pukul 15.45 s/d 16.00 Wib dilaksanakan pula kegiatan penutup. Pada sesi ini pelaksana kegiatan PKM menyampaikan penutupan diikuti dengan harapan agar ilmu yang telah diberikan dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan oleh setiap peserta. Kesempatan ini juga diisi dengan penyampaian maaf terkait kekurangan atau kesalahan dari setiap pelaksana kegiatan yang mungkin dirasakan oleh peserta. Kemudian diakhiri dengan foto bersama yang terdiri dari foto bersama peserta dan undangan acara serta foto bersama panitia dan pelaksana PKM.



Gambar 15. Foto Bersama Panitia Pelaksana PKM

Pada tahap evaluasi tim pengabdian UIR melakukan monitoring dan peninjauan ulang terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini dihasilkan tentang seberapa jauh kebermanfaatan pengabdian dan pelatihan yang telah dilakukan dan bagaimana penerapannya setelahnya.

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Universitas Islam Riau melalui workshop dan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis android memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru matematika di Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Kepulauan Meranti. Kegiatan ini diikuti oleh 28 guru yang tergabung dalam MGMP Matematika tingkat SMP dan berasal dari 16 sekolah, yang menunjukkan adanya kebutuhan kolektif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Keterlibatan pemangku kepentingan, seperti Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Meranti dan Ketua MKKS Kecamatan Tebing Tinggi, juga menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan peningkatan mutu pendidikan di daerah.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan berbagai kegiatan penting seperti penyusunan modul pelatihan, penyediaan perangkat pendukung, serta koordinasi dengan pihak sekolah mitra. Tahapan ini berperan penting dalam memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan secara efektif dan terstruktur. Modul pelatihan yang diberikan kepada peserta menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan kegiatan, karena tidak hanya berfungsi sebagai panduan selama pelatihan berlangsung, tetapi juga dapat digunakan kembali oleh guru sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian dirancang tidak hanya untuk memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga untuk mendukung keberlanjutan peningkatan kompetensi guru (Bannister-Tyrrell et al., 2018; Yang et al., 2025).

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta peran teknologi dalam mendukung revitalisasi kearifan lokal. Guru diberikan pemahaman bahwa penggunaan video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Video pembelajaran memungkinkan guru mengintegrasikan unsur visual, audio, dan konteks kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Maclinton & Andrian, 2022; Skukauskaitė & Girdzijauskienė, 2021; Yip et al., 2019). Selain itu, penggunaan media digital juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital dalam proses pendidikan (Suherman et al., 2025; van de Werfhorst et al., 2022).

Sesi workshop yang berfokus pada pengenalan aplikasi InShot menunjukkan bahwa pemilihan aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelatihan. Sebagian besar peserta sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam mengembangkan video pembelajaran secara mandiri, sehingga penggunaan aplikasi berbasis android yang memiliki antarmuka sederhana membantu peserta untuk lebih cepat memahami proses pembuatan video. Fitur-fitur seperti pemotongan video, penambahan teks, gambar, serta musik latar memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif (Cao et al., 2026; Imjai et al., 2025). Selain itu, keunggulan aplikasi yang dapat digunakan tanpa koneksi internet menjadi solusi yang relevan bagi daerah dengan keterbatasan akses jaringan.

Pada sesi praktik, peserta menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi dalam membuat video pembelajaran secara mandiri menggunakan smartphone masing-masing. Pendekatan pelatihan berbasis praktik ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta, karena guru dapat langsung menerapkan pengetahuan yang diperoleh (Angraini et al., 2025). Pendampingan oleh fasilitator selama praktik juga membantu peserta mengatasi berbagai kendala teknis, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan video pembelajaran sesuai dengan materi yang mereka ajarkan, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru dalam waktu yang relatif singkat.

Hasil kegiatan juga diperkuat oleh testimoni peserta yang menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat media pembelajaran digital. Peserta menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi berbasis android memberikan fleksibilitas dalam pembuatan video pembelajaran, karena dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung pada perangkat komputer atau koneksi internet. Hal ini menjadi solusi praktis bagi guru yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Selain itu, peserta juga menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan motivasi untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian melakukan monitoring untuk menilai kebermanfaatan kegiatan dan potensi penerapan hasil pelatihan dalam pembelajaran di

sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kesadaran yang lebih tinggi mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Bernacki & Walkington, 2018; Jack & Lin, 2018).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis android sebagai media pembelajaran kontekstual. Keberhasilan ini didukung oleh metode pelatihan yang berbasis praktik, penggunaan aplikasi yang mudah diakses, serta dukungan dari berbagai pihak terkait. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa smartphone yang dimiliki oleh guru dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai alat produksi media pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dan diperluas ke wilayah lain agar semakin banyak guru yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis video pembelajaran kontekstual untuk revitalisasi kearifan lokal oleh kampus Universitas Islam Riau mendapati hasil positif dan antusias peserta. 87% peserta diakhir pelatihan dapat menghasilkan video pembelajaran mandiri secara menarik dan memanfaatkan seluruh fitur yang disediakan InShot dengan baik. Testimoni peserta juga menyampaikan keterbantuan akan adanya kegiatan ini untuk menambah wawasan aplikasi video yang dapat dibuat tanpa dibatasi jaringan internet sebagai solusi dari permasalahan yang selama ini mereka keluhkan. Peserta juga mengharapkan pelatihan seperti ini dapat terus dilaksanakan dan dilanjutkan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Riau (UIR) atas dukungan dan pendanaan yang diberikan melalui program hibah pengabdian kepada masyarakat, sehingga kegiatan dan artikel berjudul "Pelatihan Video Pembelajaran Kontekstual Guru Riau Manfaatkan Media Digital sebagai Revitalisasi Kearifan Lokal" dapat terlaksana dengan baik. Dukungan ini sangat berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital berbasis kearifan lokal. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Semua penulis tidak memiliki konflik kepentingan.

Referensi

Andrian, D., Kartowagiran, B., & Hadi, S. (2018). The Instrument Development to Evaluate Local Curriculum in Indonesia. *International Journal of Instruction*, 11(4), 921–934. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11458a>

- Andrian, D., Nofriyandi, N., Nasution, A. H., Fadillah, M., Anggaraini, D., Nurhalimah, S., Loska, F., & Septiawan, A. (2024). Android-Based Learning Media in Improving Student Motivation and Learning Outcomes. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1374–1388. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.23026>
- Andrian, D., Wahyuni, A., & Ramadhan, S. (2022). Mathematics Teachers' Performance in the Industrial Revolution Era 4.0: A Structural Equation Model. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 554–563. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.236>
- Angraini, L. M., Wahyuni, R., Lingga, L. J., & Wahyuni, A. (2025). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Penerapan Model 5EIM Berbasis Teknologi di Era Digital. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4(4), 472–483. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1748>
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1081–1088. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1376a>
- Bannister-Tyrrell, M. L., Mavropoulou, S., Jones, M., Bailey, J., O'Donnell-Ostini, A., & Dorji, R. (2018). Initial Teacher Preparation for Teaching Students with Exceptionalities: Pre-service Teachers' Knowledge and Perceived Competence. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(6), 1-19. <https://doi.org/10.14221/ajte.2018v43n6.2>
- Baumanns, L., & Rott, B. (2024). Problem-posing tasks and their influence on pre-service teachers' creative problem-posing performance and self-efficacy. *Journal of Mathematical Behavior*, 73. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2024.101130>
- Bernacki, M. L., & Walkington, C. (2018). The role of situational interest in personalized learning. *Journal of Educational Psychology*, 110(6), 864–881. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/edu0000250>
- Cao, X., Huang, Z., Li, M., & He, T. (2026). Teachers' AI-TPACK as a tangible outcome in the digital transformation of education: A machine learning-based multilevel approach. *Teaching and Teacher Education*, 169. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2025.105270>
- Chang, F. Y. M., Alam, M. A., & Taylor, M. (2025). The mediating and moderating roles of entrepreneurship education in the perceived acquisition of entrepreneurial learning and knowledge. *Journal of Innovation and Knowledge*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100645>
- Checa-Romero, M. (2016). Developing skills in digital contexts: Video games and films as learning tools at primary school. *Games and Culture*, 11(5), 463–488. <https://doi.org/10.1177/1555412015569248>
- Daniah, D. (2016). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3356>

- Hadi, S., & Andrian, D. (2018). Detecting Teacher Difficulties in Implementing the Local Curriculum Developed by the Local Government. *New Educational Review*, 53(3), 250–260. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.53.3.21>
- Hadi, S., Andrian, D., & Kartowagiran, B. (2019). Evaluation model for evaluating vocational skills programs on local content curriculum in Indonesia: Impact of educational system in Indonesia. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2019(82), 45–62. <https://doi.org/10.14689/ejer.2019.82.3>
- Imhangbe, O. S., Oladele Victor, I., & Osarenren-Osaghae, R. I. (2020). Teachers' Classroom Job Performance: How Teachers' Tasks Impact Their Classroom Job Performance in Edo Central School District, Nigeria. *Journal of Education*, 200(3), 164–174. <https://doi.org/10.1177/0022057419881146>
- Imjai, N., Chansamran, S., Sungthong, S., Usman, B., & Aujirapongpan, S. (2025). Developing employability digital competencies of Thai Gen Z business students: The role and matter of digital learning environments and digital adaptation skills. *The International Journal of Management Education*, 23(3), 101219. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2025.101219>
- Jack, B. M., & Lin, H. (2018). Warning ! Increases in interest without enjoyment may not be trend predictive of genuine interest in learning science. *International Journal of Educational Development*, 62(March), 136–147. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2018.03.005>
- Maclinton, D., & Andrian, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika (Inomatika)*, 4(1), 83–97. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.323>
- Maisaroh, S., Hadi, S., & Andrian, D. (2024). Instrument model to evaluate children-friendly school program at elementary school in Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(2), 809–819. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.25440>
- Ningsih, A. W., Dewi, K., Handayani, T., & Oktamarina, L. (2024). Pengembangan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Sekayu. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2665–2674. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1360>
- Nofriyandi, N., & Andrian, D. (2022). Factors that Affect Students' Mathematics Performance at Higher Education in Riau Province during The COVID-19 Pandemic. *Infinity Journal*, 11(2), 367. <https://doi.org/10.22460/infinity.v11i2.p367-380>
- Revina, S., & Leung, F. K. S. (2021). Issues involved in the adoption of Realistic Mathematics Education in Indonesian culture. *Compare*, 51(5), 631–650. <https://doi.org/10.1080/03057925.2019.1650636>
- Sitorus, J., & Masrayati. (2016). Students' creative thinking process stages: Implementation of realistic mathematics education. *Thinking Skills and Creativity*, 22, 111–120. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.007>

- Skukauskaitė, A., & Girdzijauskienė, R. (2021). Video analysis of contextual layers in teaching-learning interactions. *Learning, Culture and Social Interaction*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100499>
- Suherman, S., Aziz, S. Al, Dwina, F., & Rani, M. M. (2025). Penguatan Kompetensi Pendidik melalui Pelatihan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dan Media TIK dalam Rancangan Pembelajaran yang Efektif. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4(4), 496–509. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1758>
- van de Werfhorst, H. G., Kessenich, E., & Geven, S. (2022). The digital divide in online education: Inequality in digital readiness of students and schools. *Computers and Education Open*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100100>
- Wakhata, R., Mutarutinya, V., & Balimuttajjo, S. (2023). Dataset on the relationship between students' attitude towards, and performance in mathematics word problems, mediated by active learning heuristic problem-solving approach. *Data in Brief*, 48. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2023.109055>
- Yang, X., Li, X., Chen, X., König, J., & Kaiser, G. (2025). The impact of Chinese mathematics teachers' competence on students' affective learning outcomes and the mediating role of instructional quality. *ZDM - Mathematics Education*, 57(6), 1125–1138. <https://doi.org/10.1007/s11858-025-01738-4>
- Yip, J., Wong, S. H., Yick, K. L., Chan, K., & Wong, K. H. (2019). Improving quality of teaching and learning in classes by using augmented reality video. *Computers and Education*, 128, 88–101. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.014>
- Zakaria, E., & Syamaun, M. (2017). The Effect of Realistic Mathematics Education Approach on Students' Achievement And Attitudes Towards Mathematics. *Mathematics Education Trends and Research*, 2017(1), 32–40. <https://doi.org/10.5899/2017/metr-00093>