

# Penguatan Profesionalisme Guru Matematika SMP melalui Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Berorientasi Deep Learning di MGMP Matematika Lombok Barat

Tabita Wahyu Triutami<sup>1</sup>, Arjudin<sup>1</sup>, Sri Subarinah<sup>1</sup>, Syahrul Azmi<sup>1</sup>, Muh. Turmuzi<sup>1</sup>, Laylatul Hisda<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

[tabita.triutami@unram.ac.id](mailto:tabita.triutami@unram.ac.id)

## Abstract

This community service program aimed to improve the professionalism of junior high school mathematics teachers through training on developing interactive learning videos using Canva oriented toward deep learning. The program was conducted in the Mathematics Teachers' Working Group (MGMP) of West Lombok through several stages, including preparation of training materials, program socialization, training implementation, classroom application, mentoring, and evaluation. The training materials covered the concept of deep learning, the use of Canva as an IT-based learning medium, and practical activities in creating interactive mathematics learning videos. Evaluation was carried out using questionnaires to determine participants' responses and understanding of the training activities. The results showed that participants gave positive responses to all aspects of the training. Teachers experienced improvements in understanding, creativity, and skills in developing interactive learning media using Canva. Furthermore, the training supported the implementation of more engaging, innovative, and student-centered mathematics learning.

**Keywords:** teacher training; Canva; Deep Learning; interactive video

## Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan profesionalisme guru matematika SMP melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis Canva berorientasi deep learning. Kegiatan dilaksanakan pada MGMP Matematika Lombok Barat dengan tahapan meliputi penyusunan bahan pelatihan, sosialisasi program, pelaksanaan pelatihan, implementasi hasil pelatihan dalam pembelajaran, serta pendampingan dan evaluasi. Materi pelatihan mencakup konsep deep learning, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis IT, dan praktik pembuatan video pembelajaran interaktif matematika. Evaluasi dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui respon dan tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap seluruh aspek pelatihan. Guru memperoleh peningkatan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Selain itu, pelatihan mendukung penerapan pembelajaran matematika yang lebih menarik, inovatif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

**Kata Kunci:** pelatihan guru; Canva; Deep Learning; video interaktif

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Lombok Barat merupakan wilayah dengan potensi sumber daya manusia yang cukup besar, ditandai oleh tingginya jumlah peserta didik usia SMP serta sebaran sekolah yang relatif merata. Dalam beberapa tahun terakhir, pemerintah daerah

bersama satuan pendidikan telah berupaya memperkuat pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, antara lain melalui penyediaan akses internet sekolah, perangkat TIK, serta implementasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara infrastruktur dasar, Lombok Barat memiliki modal awal yang memadai untuk pengembangan pembelajaran berbasis IT. Mitra kegiatan ini adalah MGMP Matematika SMP Lombok Barat, yang berfungsi sebagai wadah pengembangan profesional guru matematika lintas sekolah. MGMP ini secara rutin melaksanakan pertemuan untuk menyusun perangkat ajar, mendiskusikan kebijakan kurikulum, dan berbagi pengalaman mengajar. Keanggotaan MGMP terdiri atas guru dengan latar belakang usia, pengalaman, dan kemampuan TIK yang beragam. Keberagaman tersebut menjadi potensi penting dalam membangun komunitas belajar profesional yang kolaboratif.

Namun demikian, hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus MGMP menunjukkan bahwa praktik pembelajaran matematika di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan berorientasi prosedural. Guru lebih fokus pada penyampaian rumus dan latihan soal, sementara proses pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual, eksplorasi, dan refleksi siswa belum berkembang secara optimal. Pemanfaatan teknologi masih terbatas sebagai media presentasi, belum diarahkan untuk membangun pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara tuntutan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah mitra.

Prinsip *deep learning* dalam pembelajaran mencakup *joyful*, *meaningful*, dan *mindful learning* yang saling berkaitan dan saling menguatkan. *Joyful learning* menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, aman secara emosional, dan menantang secara positif sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, serta ketekunan siswa dalam menghadapi tantangan kognitif. Dalam konteks pembelajaran matematika, prinsip ini dapat diwujudkan melalui penggunaan masalah kontekstual, diskusi kolaboratif, dan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang memungkinkan siswa bereksplorasi dan menemukan konsep secara mandiri (Fullan et al., 2018; Hattie, 2009). Selanjutnya, *meaningful learning* dan *mindful learning* menekankan kedalaman makna dan kesadaran berpikir siswa. *Meaningful learning* terjadi ketika pengetahuan baru dihubungkan dengan pengalaman, konteks nyata, dan pengetahuan awal siswa, sehingga konsep matematika dipahami secara bermakna dan dapat ditransfer ke situasi baru. Prinsip ini sejalan dengan literasi matematika yang menekankan kemampuan merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks (Ausubel, 1968; OECD, 2013, 2019). Sementara itu, *mindful learning* mendorong siswa untuk menyadari dan merefleksikan proses berpikirnya sendiri melalui aktivitas metakognitif, seperti menjelaskan strategi, mengevaluasi kesalahan, dan membandingkan berbagai solusi. Kesadaran ini memperkuat pemahaman jangka panjang dan menjadi fondasi penting dalam pembelajaran berorientasi *deep learning* (Bransford et al., 2000; Langer, 1989).

Pelatihan pembuatan video interaktif berbasis Canva memiliki keterkaitan yang kuat dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran matematika. Pendekatan *deep learning* menekankan pembelajaran yang bermakna, pemahaman konseptual mendalam, keterlibatan aktif siswa, serta kemampuan mengaitkan konsep matematika

dengan situasi nyata. Dalam konteks ini, video interaktif menjadi media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran tersebut karena mampu menyajikan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih visual, kontekstual, dan mudah dipahami siswa.

Melalui video interaktif, guru dapat menghadirkan animasi, ilustrasi langkah penyelesaian soal, kuis interaktif, serta permasalahan kontekstual yang mendorong siswa berpikir kritis dan aktif membangun pemahamannya sendiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik *deep learning* yang menekankan eksplorasi konsep, pemecahan masalah, refleksi, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan video interaktif juga mendukung fleksibilitas belajar karena materi dapat dipelajari kembali secara mandiri oleh siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam matematika efektif meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi *deep learning*. Penelitian oleh Anggraeni dkk. (Anggraeni et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi logaritma. Penelitian Rambe dkk. (Rambe et al., 2024) juga menemukan bahwa pengembangan video interaktif menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Selain itu, Yuniarsih dkk. mengungkapkan bahwa video pembelajaran matematika interaktif dapat efektif meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP (Khiarunnisa Yuniarsih & Humaira Salsabila, 2026).

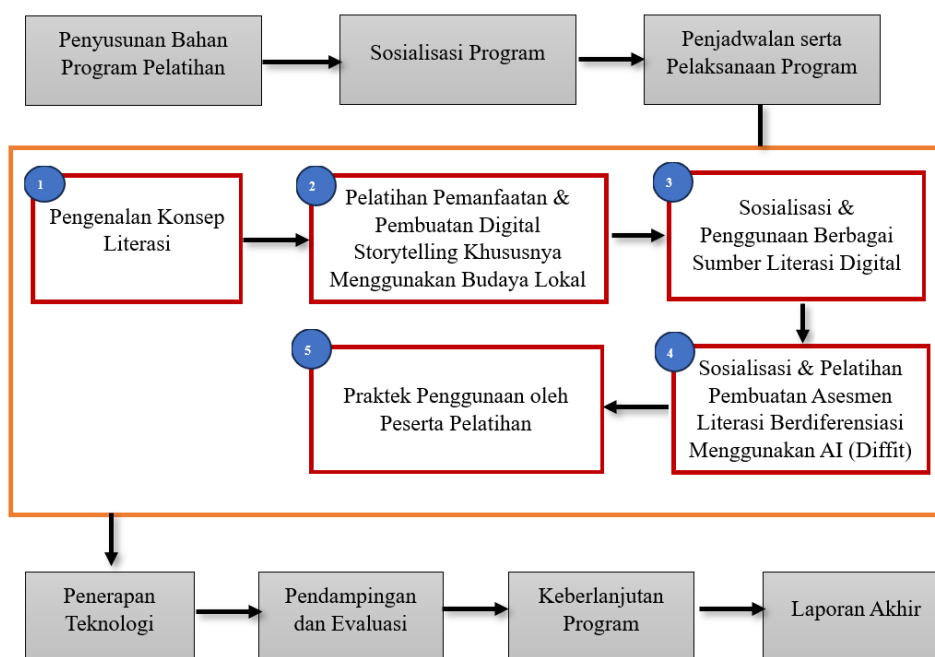
Penelitian lain oleh Muizah dan Khatimah menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan video interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa. Makatuu dkk. juga menemukan bahwa video interaktif berbantuan GeoGebra pada materi dimensi tiga sangat layak digunakan untuk membantu visualisasi konsep matematika yang abstrak. Sementara itu, penelitian Wulandari menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMA. Selain meningkatkan pemahaman konsep, video pembelajaran matematika juga terbukti mampu memfasilitasi kemandirian belajar siswa sebagaimana hasil penelitian Saputra dkk (Saputra et al., 2024). Penelitian Dewi dkk. (Dewi et al., 2024) bahkan menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan.

Pelatihan pembuatan media interaktif berbasis IT telah dilakukan sebelumnya oleh tim pengabdian, namun masih terbatas pada guru matematika pada tingkat SD (Junaidi et al., 2025; Novitasari et al., 2025; Wahyu Triutami et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan profesionalisme guru matematika SMP melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis Canva guna mendukung implementasi pembelajaran berorientasi *deep learning*.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan pada 23 Mei 2026 di SMPN 1 Sekotong. Peserta pelatihan terdiri dari 20 guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika SMP Lombok Barat. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari 7 tahapan, yakni 1) Penyusunan bahan program pelatihan, 2) Sosialisasi program, 3) Penjadwalan serta pelaksanaan program pelatihan yang meliputi: a) pengenalan

konsep literasi matematika dan deep learning, b) pelatihan pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran matematika berbasis IT, c) sosialisasi dan penggunaan berbagai sumber media pembelajaran matematika berbasis IT, d) praktek penggunaan oleh peserta pelatihan, 4) Penerapan teknologi meliputi: implementasi hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas, 5) Pendampingan dan Evaluasi: FGD hasil implementasi, 6) Keberlanjutan Program, dan 7) Laporan akhir. Flowmap tiap tahapan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Flowmap Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan melalui pengisian angket oleh peserta setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman, kepuasan, serta respon guru terhadap pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis Canva.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan profesionalisme guru matematika SMP dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Canva berorientasi deep learning. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi penyusunan bahan program pelatihan, sosialisasi program, pelaksanaan pelatihan, penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta pendampingan dan evaluasi.

Tahap pertama adalah penyusunan bahan program pelatihan. Pada tahap ini, tim pengabdian menyusun perangkat dan materi pelatihan yang meliputi konsep deep learning dalam pembelajaran matematika, pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, pengenalan aplikasi Canva, serta panduan

pembuatan video pembelajaran interaktif. Selain itu, disiapkan pula modul pelatihan, instrumen evaluasi, dan contoh video pembelajaran matematika yang dapat dijadikan referensi oleh peserta selama kegiatan berlangsung.

Tahap kedua yaitu sosialisasi program kepada guru-guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika Lombok Barat. Kegiatan sosialisasi dilakukan untuk memberikan informasi mengenai tujuan, manfaat, jadwal, dan mekanisme pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini, peserta juga diberikan gambaran mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mendukung implementasi pembelajaran berorientasi deep learning.

Tahap ketiga merupakan penjadwalan dan pelaksanaan program pelatihan. Kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan konsep deep learning dalam pembelajaran matematika. Materi ini bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya pembelajaran bermakna, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran matematika berbasis IT menggunakan Canva. Pada sesi ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif, seperti template presentasi, animasi, audio, transisi, serta penyisipan gambar dan video.

Kegiatan berikutnya adalah sosialisasi dan penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika. Peserta diberikan demonstrasi secara langsung mengenai langkah-langkah membuat video pembelajaran interaktif mulai dari perancangan materi, penyusunan tampilan visual, hingga proses publikasi video. Setelah itu, peserta melakukan praktik mandiri dalam membuat video pembelajaran matematika sesuai materi yang diajarkan di sekolah masing-masing. Pada tahap praktik, peserta dibimbing secara langsung oleh tim pengabdian sehingga mampu menghasilkan produk video pembelajaran interaktif yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar 2 berikut merupakan dokumentasi pada saat pembicara melakukan presentasi.



### Gambar 2. Presentasi Materi

Tahap keempat yaitu tanya jawab dan penerapan teknologi melalui implementasi hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas. Guru peserta pelatihan menerapkan video pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada proses pembelajaran matematika di sekolah. Implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep matematika yang abstrak, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna sesuai pendekatan deep learning. Gambar 3 berikut adalah dokumentasi saat tanya jawab.



### Gambar 3. Sesi Tanya Jawab

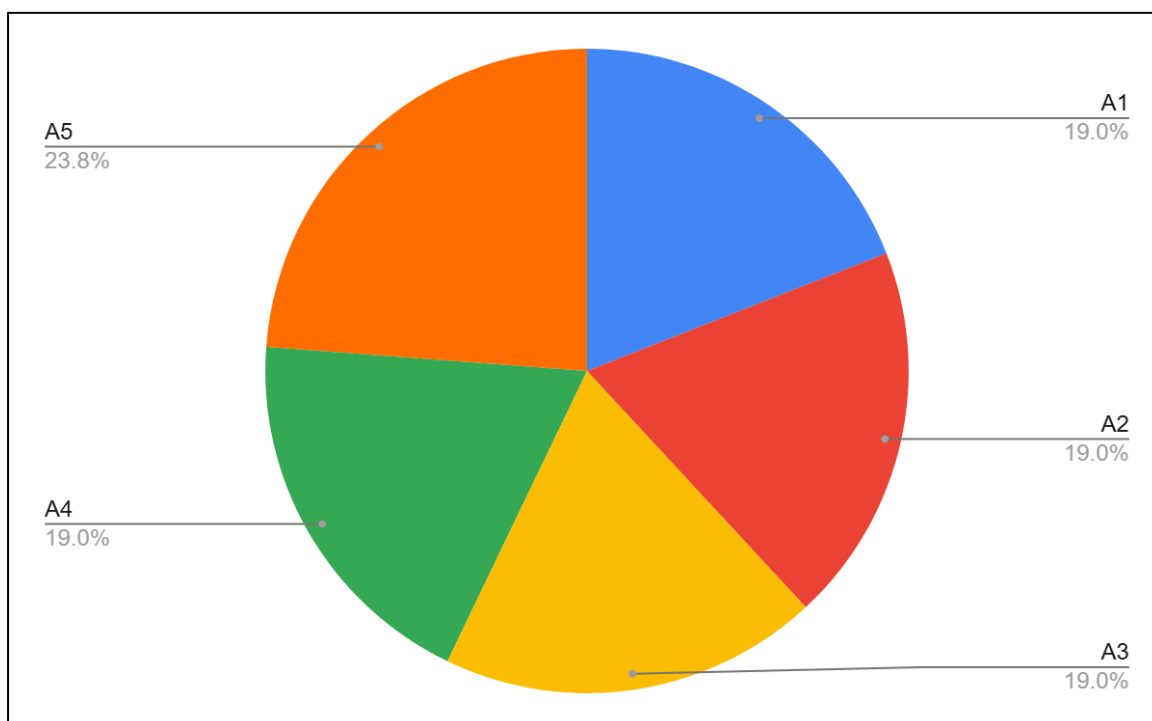
Tahap terakhir adalah pendampingan dan evaluasi kegiatan. Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta dalam menyempurnakan video pembelajaran yang telah dibuat serta mengatasi kendala yang dihadapi selama implementasi di kelas. Sementara itu, evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengisian angket oleh peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman, keterampilan, dan respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan manfaat positif

dalam meningkatkan kompetensi guru matematika dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Pada akhir kegiatan peserta pelatihan mengisi angket kuesioner. Berikut adalah hasil angket yang telah dianalisis.

a. Aspek Materi Pelatihan

Ada beberapa indikator yang dievaluasi pada aspek ini, antara lain: materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru matematika SMP (A1), materi tentang pembelajaran berbasis IT mudah dipahami (A2), materi pelatihan mendukung penerapan pembelajaran berorientasi *deep learning* (A3), contoh media pembelajaran yang diberikan relevan dengan pembelajaran matematika SMP (A4), dan materi pelatihan menambah wawasan tentang media pembelajaran interaktif (A5). Gambar 3 berikut ini adalah persentase hasilnya.



**Gambar 3.** Hasil Angket Aspek Materi Pelatihan

Berdasarkan hasil angket evaluasi pelatihan, diperoleh tanggapan positif dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Diagram menunjukkan bahwa seluruh komponen penilaian memperoleh persentase yang relatif tinggi, yang menandakan bahwa materi dan pelaksanaan pelatihan telah sesuai dengan kebutuhan guru matematika SMP. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif (Ratnawati et al., 2024).

Komponen A1 mengenai kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan guru matematika SMP memperoleh persentase sebesar 19%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan telah relevan dengan kebutuhan peserta, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian oleh Wahyuni et al. (Wahyuni et al., 2023) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva bagi guru matematika membantu guru memahami penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Pada komponen A2, yaitu materi tentang pembelajaran berbasis IT mudah dipahami, diperoleh persentase sebesar 19%. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi selama pelatihan dapat diterima dengan baik oleh peserta. Penggunaan bahasa yang sederhana, demonstrasi langsung, serta praktik penggunaan Canva membantu guru memahami konsep dan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran interaktif. Hasil ini didukung oleh penelitian Ratnawati et al. (Ratnawati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital karena aplikasi Canva mudah digunakan dan memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran.

Komponen A3 terkait dukungan materi pelatihan terhadap penerapan pembelajaran berorientasi *deep learning* juga memperoleh persentase sebesar 19%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta memahami keterkaitan antara penggunaan media interaktif dengan pembelajaran bermakna yang menekankan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan hal tersebut, Hasibuan dan Lubis (Hasibuan & Lubis, 2023) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva mampu membantu guru memvisualisasikan konsep matematika secara lebih jelas dan mendukung pembelajaran yang lebih komunikatif serta berpusat pada siswa.

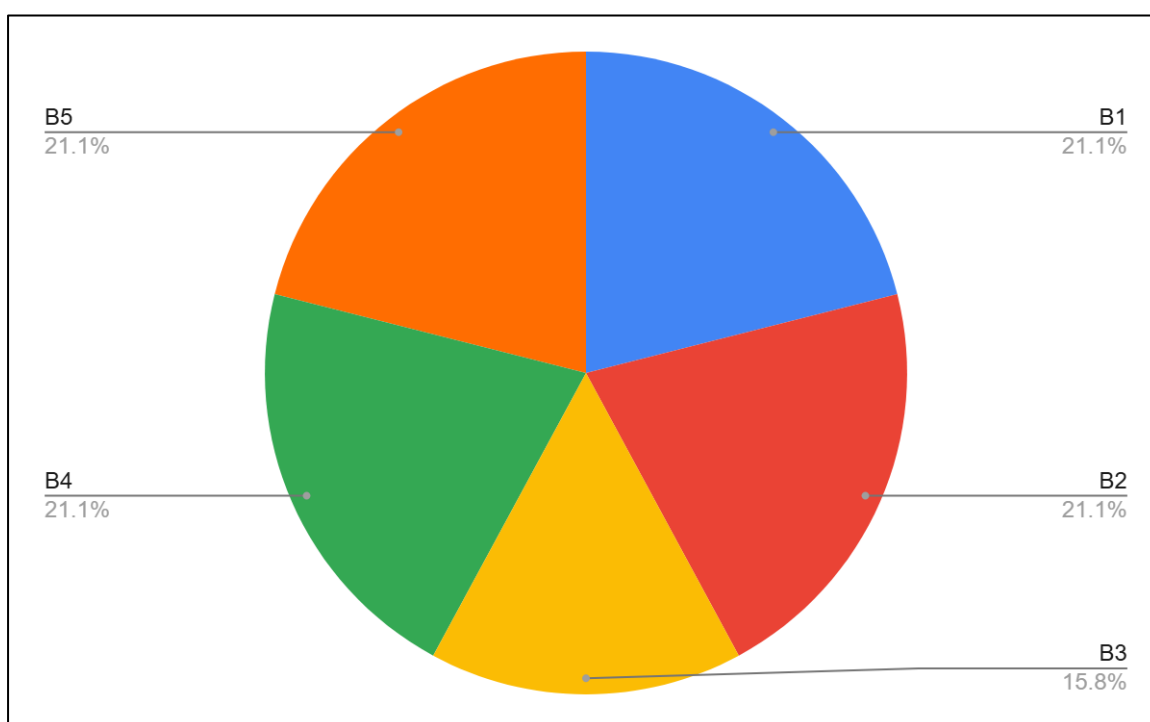
Selanjutnya, komponen A4 mengenai relevansi contoh media pembelajaran yang diberikan dengan pembelajaran matematika SMP memperoleh persentase sebesar 19%. Peserta menilai bahwa contoh-contoh video pembelajaran yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik materi matematika SMP sehingga dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah masing-masing. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian Madubun et al. (Madubun et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis Canva mampu membantu guru menyajikan materi matematika secara lebih visual dan menarik sehingga mempermudah siswa memahami konsep pembelajaran.

Sementara itu, komponen A5 yaitu materi pelatihan menambah wawasan tentang media pembelajaran interaktif memperoleh persentase tertinggi sebesar 23,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi peserta mengenai pemanfaatan teknologi, khususnya Canva, dalam membuat video pembelajaran interaktif. Guru memperoleh pemahaman baru tentang

pentingnya inovasi media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Hasil ini didukung oleh penelitian Ekadayanti et al. (Ekadayanti et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi profesional guru dalam mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran matematika dan sains.

b. Aspek Pelatihan Canva untuk Pelatihan Video Interaktif

Ada beberapa indikator yang dievaluasi pada aspek ini, antara lain: pelatihan Canva membantu memahami pembuatan video pembelajaran interaktif (B1), fitur-fitur Canva yang diperkenalkan mudah digunakan (B2), kemampuan membuat video pembelajaran sederhana menggunakan canva setelah pelatihan (B3), penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar matematika (B4), dan video interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (B5). Gambar 4 berikut ini adalah persentase hasilnya.



**Gambar 3.** Hasil Angket Aspek Pelatihan Canva untuk Pelatihan Video Interaktif

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan, diperoleh respon positif peserta terhadap penggunaan Canva dalam pembuatan video pembelajaran interaktif matematika. Diagram menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh persentase yang tinggi, yang menandakan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran berbasis IT.

Indikator B1 mengenai pelatihan Canva membantu memahami pembuatan video pembelajaran interaktif memperoleh persentase sebesar 21,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dan praktik yang diberikan selama pelatihan mampu membantu peserta memahami tahapan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan baik. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika.

Pada indikator B2, yaitu fitur-fitur Canva yang diperkenalkan mudah digunakan, diperoleh persentase sebesar 21,1%. Peserta menilai bahwa Canva memiliki tampilan dan fitur yang sederhana sehingga mudah dipahami, bahkan bagi guru yang belum terbiasa menggunakan aplikasi desain pembelajaran. Penggunaan template, animasi, audio, dan elemen visual dalam Canva membantu guru membuat video pembelajaran secara lebih praktis dan efisien.

Indikator B3 terkait kemampuan membuat video pembelajaran sederhana menggunakan Canva setelah pelatihan memperoleh persentase sebesar 15,8%. Meskipun memperoleh persentase paling rendah dibanding indikator lainnya, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu membuat video pembelajaran sederhana secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Persentase tersebut juga menunjukkan bahwa peserta masih memerlukan pendampingan lanjutan untuk mengoptimalkan keterampilan teknis dalam pengembangan video pembelajaran yang lebih kompleks.

Selanjutnya, indikator B4 mengenai penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar matematika memperoleh persentase sebesar 21,1%. Peserta menilai bahwa Canva memberikan banyak pilihan desain dan fitur kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi matematika secara lebih menarik dan inovatif. Guru menjadi lebih termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik materi matematika.

Sementara itu, indikator B5 yaitu video interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga memperoleh persentase sebesar 21,1%. Peserta meyakini bahwa penggunaan video interaktif dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penyajian materi yang visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan guru matematika dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif. Pelatihan ini juga mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih menarik, inovatif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

#### 4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru matematika SMP di MGMP Matematika Lombok Barat berjalan dengan baik dan memperoleh respon positif dari peserta. Kegiatan pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif. Selain itu, materi pelatihan yang berorientasi *deep learning* membantu guru memahami pentingnya pembelajaran bermakna yang mendorong keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta menilai pelatihan sangat bermanfaat, terutama dalam menambah wawasan tentang media pembelajaran interaktif dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar matematika. Guru juga telah mampu membuat video pembelajaran sederhana menggunakan Canva dan menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan profesionalisme guru matematika SMP serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21..

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MGMP Matematika Lombok Barat yang telah mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru matematika SMP peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, mulai dari pelatihan hingga implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, baik dalam bentuk dukungan moral maupun teknis, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peningkatan profesionalisme guru matematika SMP.

## 6. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, direkomendasikan agar pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan bagi guru dalam mengembangkan video pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik materi matematika. Sekolah dan MGMP juga diharapkan dapat mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran melalui penyediaan fasilitas dan forum berbagi praktik baik sehingga implementasi pembelajaran berorientasi *deep learning* dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran matematika.

## 7. REFERENSI

- Anggraeni, L. D., Hartati, S. J., & Hatip, A. (2024). Penerapan Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Logaritma. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(7), 7631–7641. <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Bransford, J. D., Cocking, R. R., & Brown, A. L. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Ekadayanti, N., Putra, I., & Mahendra, G. (2023). Peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan Canva untuk pembelajaran interaktif. *Journal of Human and Education*, 3(4), 77–84.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Hasibuan, M., & Lubis, A. (2023). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika. *Urnal Khidmatul Ummah*, 4(2), 88–96.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge.
- Junaidi, Sripatmi, Turmuzi, M., Hayati, L., & Hendi, M. (2025). Implementasi Inovasi Media Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika SD Di Gugus Suntalangu. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 509–523.
- Khiarunnisa Yuniarsih, D., & Humaira Salsabila, N. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 6(1), 115–126. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Madubun, J., Pattiasina, V., & Latuconsina, R. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva bagi guru SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 201–209.
- Novitasari, D., Sripatmi, Prayitno, S., Amrulla, Junaidi, & Zikrullah, R. M. (2025). Pelatihan guru SD Gugus Suntalangu dalam pemanfaatan IT dan AI untuk optimalisasi pembelajaran literasi berdiferensiasi. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 583–590.
- OECD. (2013). *PISA 2012 assessment and analytical framework: mathematics, reading, science, problem solving and financial literacy*. Paris: PISA, OECD Publishing.
- OECD. (2019). *Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018*. Paris: PISA, OECD Publishing.
- Rambe, W. A., Musdi, E., Suherman, S., & Asmar, A. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 394–405. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8538>

- Ratnawati, R., Suryani, I., & Rahmawati, D. (2024). Pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital interaktif bagi guru. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 115–123.
- Saputra, H. N., Kendari, U. M., & Hasaniah, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa Zila Razilu. *Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal, Dan Pendidikan Transformatif*, 606–614. <https://doi.org/10.12928/sntekad.v1i1.16059>
- Wahyu Triutami, T., Subarinah, S., Turmuzi, M., Azmi, S., & Renata, Z. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika Bagi Guru SD Gugus Suntalangu. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 461–472. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>
- Wahyuni, S., Hidayat, R., & Nurfadilah, N. (2023). Pelatihan penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran matematika bagi guru SMP. *Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45–53.