

Pelatihan Teknik *Copywriting* Berbasis Media Canva terhadap Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jakarta

Manarul Hidayat¹, Dita Rosa Utami^{2*}, Mirza Agustin Rahma Putri³, Sutrisno⁴

^{1,4} Bisnis Digital, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial, Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: ¹manarulhidayat.id@gmail.com, ²ditarosautami7@gmail.com, ³agustinmirza88@gmail.com,

⁴sutrisno3831@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 23 April 2025

Disetujui : 24 Juli 2025

Dipublikasikan : 15 Agustus 2025

Kata kunci: *copywriting*,
canva, strategi *branding*
sekolah

Perkembangan teknologi dan digitalisasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administrasi, dan sumber informasi untuk mendukung proses pendidikan. Salah satu keterampilan penting di era digital adalah *copywriting*, seni menulis pesan persuasif yang digunakan dalam pemasaran dan penyampaian informasi. Dalam konteks pendidikan, *copywriting* dapat membantu guru menciptakan materi ajar yang menarik, mempromosikan institusi, dan meningkatkan *branding* sekolah. Madrasah Ibtidaiyah, seperti lembaga pendidikan lainnya, menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk *branding* dan inovasi pembelajaran. Salah satu platform yang mendukung tujuan ini adalah canva, yang memungkinkan guru mendesain media pembelajaran dan materi promosi secara kreatif dan efisien. Namun, keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dan kurangnya pemahaman tentang *copywriting* menjadi hambatan utama. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan teknik *copywriting* berbasis canva kepada guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jakarta. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memahami teknik *copywriting* berbasis media canva sebagai strategi *branding* sekolah dan inovasi pembelajaran. Hasilnya diharapkan dapat membantu institusi pendidikan menghadapi tantangan era digital dan memperkuat daya saing melalui strategi *branding* yang inovatif.

Abstract

Keywords: *copywriting*, canva,
school branding strategy

The development of technology and digitalization has had a significant impact on various sectors, including education. Technology is used as a learning medium, administrative tool, and source of information to support the educational process. One essential skill in the digital era is *copywriting*, the art of writing persuasive messages used in marketing and delivering information. In the context of education, *copywriting* can help teachers create engaging teaching materials, promote institutions, and improve school branding. Like other educational institutions, Madrasah Ibtidaiyah faces challenges in utilizing digital technology for branding and learning innovation. One platform that supports this goal is Canva, which allows teachers to design learning media and promotional materials creatively and efficiently. However, the limited skills of teachers in using technology and the lack of understanding of *copywriting* are major obstacles. This program aims to provide training in Canva-based *copywriting* techniques to teachers at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jakarta. This training is designed to improve teacher competence in understanding Canva-based *copywriting* techniques as a school branding strategy and learning innovation. The results are expected to help

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara berkomunikasi dan memasarkan produk atau jasa. Era digital menciptakan peluang baru bagi bisnis untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan cara yang lebih efisien dan terukur. Penerapan teknologi dalam pendidikan di Indonesia juga mencakup pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, alat pendukung administrasi, dan sumber belajar (Marlina et al., 2024). Salah satu bidang yang merasakan dampak signifikan dari perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi (Novitasari & Fauziddin, 2022). Teknologi sebagai salah satu dari tujuh unsur kebudayaan juga mempunyai interaksi dan timbal balik dengan manusia. Keduanya terikat dan terhubung, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Bahkan di era global ini, teknologi menjadi pilar pembangunan nasional yang diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan seperti ketidaktahuan, keterbelakangan informasi, terbatasnya akses untuk meningkatkan kemampuan, dan lain sebagainya (Amrullah et al., 2024).

Teknologi dan digitalisasi yang terus berkembang di era ini menjadikan komunikasi sebagai salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan. Salah satu bentuk komunikasi persuasif yang saat ini semakin penting adalah *copywriting*. *Copywriting* adalah teknik atau seni dalam menyampaikan pesan verbal kepada audiens. Sebagai salah satu elemen krusial dalam kegiatan promosi, teks yang disebut copy ini bisa digunakan di berbagai media, termasuk iklan, artikel, blog, tagline, atau bahkan sebagai nama sebuah merek atau produk (Parwati, 2024). Pendapat lain menyatakan bahwa *copywriting* merupakan seni dalam menulis pesan penjualan yang paling persuasif, dengan latar belakang keterampilan kewirausahaan yang kuat. Tulisan tersebut harus mampu menarik perhatian (*attention*), menimbulkan ketertarikan (*interest*), menciptakan keinginan (*desire*), membangun keyakinan (*conviction*), dan mendorong tindakan (Li et al., 2023). Oleh karena itu, *copywriting* adalah hasil dari pemikiran kreatif yang bertujuan untuk menghasilkan tulisan yang persuasif dan menarik bagi pasar.

Copywriting tidak hanya digunakan untuk tujuan pemasaran, tetapi juga dalam penyampaian informasi yang efektif dan menarik di berbagai media. Pada lingkungan pendidikan, kemampuan *copywriting* dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi ajar, media promosi sekolah, serta publikasi kegiatan sekolah secara lebih menarik dan informatif. Teknik *copywriting* yang dalam dunia usaha diterapkan pada pembuatan konten iklan dapat menunjang keberhasilan dan memberi

manfaat lebih besar bagi masyarakat. Penerapan teknik *copywriting* pada bidang pendidikan juga diharapkan mampu menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran (Munahefi et al., 2024).

Pertumbuhan jumlah sekolah saat ini secara alami meningkatkan tingkat persaingan antar lembaga pendidikan. Untuk tetap menjadi pilihan utama bagi masyarakat, pendidik dituntut lebih inovatif dalam mengevaluasi kualitas dan keunikan lembaga mereka. Oleh karena itu, strategi promosi yang efektif menjadi kunci dalam menarik minat masyarakat dan calon siswa baru (Sya'adah, 2024). Pencitraan sekolah (*school branding*) menjadi kunci utama dalam meningkatkan citra positif sebuah lembaga pendidikan (Putro et al., 2022). Madrasah Ibtidaiyah, seperti halnya lembaga pendidikan lainnya, membutuhkan strategi branding yang kuat untuk memperkenalkan identitas dan nilai-nilai pendidikan yang diusungnya. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan *copywriting* yang baik, terutama dalam pengelolaan media sosial sekolah dan pembuatan materi pembelajaran yang inovatif. Branding sekolah dan inovasi pembelajaran adalah dua elemen yang saling berkaitan dalam membangun institusi pendidikan yang unggul. Dalam upaya meningkatkan daya saing, Madrasah Ibtidaiyah memerlukan strategi yang mampu mengkomunikasikan keunggulan institusinya kepada masyarakat, sekaligus memperkaya metode pengajaran.

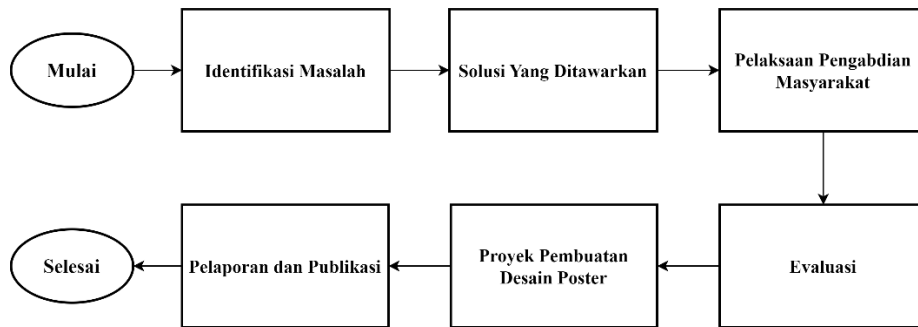
Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dari sisi media pembelajaran, ada beragam pilihan *platform*. Salah satu *platform* yang terkenal dan sangat sederhana adalah Canva. Selain sebagai media pembelajaran, canva dapat sebagai media untuk penerapan teknik *Copywriting* sebagai media pemasaran dan branding sekolah dalam bentuk poster, brosur dan baliho. Canva merupakan salah satu platform yang memudahkan pengguna untuk membuat desain apapun seperti gambar maupun kreasi grafis (Ristiawan et al., 2023). Selain itu, canva merupakan salah satu fitur berbasis *online* yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran (Mulyawati et al., 2022).

Kendala penerapan teknologi komputer antara lain kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi komputer seperti aplikasi Canva (Marlina et al., 2024). Selain kurangnya keterampilan dalam penggunaan aplikasi komputer seperti canva, terdapat juga kurang pengetahuan terkait bagaimana melakukan branding sekolah dalam era digital saat ini. Tenaga pendidik yang menghadapi masalah tersebut salah satunya adalah guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jakarta. Hal ini yang mendasari adanya pengabdian kepada masyarakat, khususnya para guru-guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda. Salah satu program pengabdian yang dilakukan adalah dalam bentuk pelatihan. Tujuan dari kegiatan PkM adalah untuk memberikan pemahaman guru tentang cara membuat teks promosi yang persuasif, melatih penggunaan Canva untuk menghasilkan desain visual menarik, serta meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media sosial sebagai alat utama promosi sekolah. Pelatihan ini merupakan wadah pembekalan Dosen untuk menyalurkan minat dan bakatnya dalam mengamalkan profesionalisme disiplin ilmu ke tengah masyarakat. Manfaat lain dari pelatihan ini adalah menciptakan rasa kepekaan terhadap sesama yang

membutuhkan kegiatan pengabdian ini yang berjudul “Pelatihan Teknik Copywriting Berbasis Media Canva Terhadap Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jakarta”.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan terhadap Guru di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda yang beralamat di Jalan Kebagusan IV No. 88 RT. 010 RW. 04 Kelurahan Kebagusan Kecamatan Pasar Minggu Provinsi DKI Jakarta. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025 pukul 08.00-16.00 WIB. Adapun tahapan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Identifikasi Masalah

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan mengidentifikasi masalah pada mitra. Dalam kegiatan ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda. Dari wawancara tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu kurangnya pengetahuan mengenai *branding* sekolah dan bagaimana meningkatkan inovasi pembelajaran.

2. Solusi Yang Ditawarkan

Tim dosen Universitas Indraprasta PGRI memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan melaksanakan pelatihan *copywriting* berbasis media canva terhadap guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda secara tatap muka berlokasi di MI Nurul Huda.

3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dengan pembukaan oleh tim Dosen Indraprasta PGRI dan Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda. Kemudian dilakukan proses *Pre-Test* dalam bentuk soal pilihan ganda yang wajib dikerjakan oleh para guru. Kemudian dilakukan kegiatan penyampaian materi, seperti: elemen-elemen *copywriting*, formula *copywriting*, media *copywriting*, dan tutorial penggunaan canva. Selanjutnya dilanjutkan kegiatan praktik dimana setiap guru mencoba membuat sebuah poster dengan menggunakan canva serta mengimplementasikan penerapan teknik *copywriting* di dalam poster tersebut. Kemudian dilakukan proses *Post-Test* dalam bentuk soal pilihan ganda yang wajib

dikerjakan oleh para guru untuk melihat perbandingan hasil dari sebelum mengikuti pelatihan dan sesudah mengikuti pelatihan.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah sesi pelatihan selesai dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan teknik *copywriting* berbasis canva sebagai strategi *branding* sekolah dan inovasi pembelajaran dengan melakukan *post-test* dan penilaian terhadap lembar kerja yang sudah dibuat menggunakan canva. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan ini adalah tiap peserta melakukan *post-test* dan hasilnya akan dibandingkan dengan hasil *pre-test*, sehingga bisa diketahui tentang peningkatan pemahaman materi yang disampaikan, serta indikator lainnya adalah peserta dapat mendesaian atau memodifikasi template yang terdapat pada *canva* serta menerapkan teknik *copywriting* pada lembar kerja.

5. Proyek Pembuatan Desain Poster

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta diminta untuk mengerjakan sebuah tugas dalam bentuk proyek yaitu dengan membuat sebuah poster Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda dengan menggunakan teknik *copywriting* dan media canva, hasil proyek dikirimkan via tautan canva.

6. Pelaporan dan Publikasi

Tahap pelaporan hasil pengabdian kepada masyarakat ini merupakan laporan serangkaian kegiatan mulai dari pra-pengabdian hingga pelaporan kegiatan. Selanjutnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dipublikasikan dalam bentuk jurnal pengabdian masyarakat sebagai luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan teknik *copywriting* berbasis media canva terhadap guru di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda yang beralamat di Jalan Kebagusan IV No. 88 RT. 010 RW. 04 Kelurahan Kebagusan Kecamatan Pasar Minggu Provinsi DKI Jakarta. Adapun waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025 pukul 08.00-16.00 WIB. Pelatihan diikuti sebanyak 25 guru. Pelatihan diawali dengan sambutan pertama disampaikan oleh Bapak H. Imam Saparudin, M.Sos selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda.



Gambar 2. Sambutan Kepala Sekolah MI. Nurul Huda

Sebelum masuk ke sesi pemaparan materi, para peserta diminta untuk mengerjakan *pretest* melalui *google form*, tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman atau keterampilan awal peserta terkait materi yang akan diajarkan.



Gambar 3. Para Peserta Melakukan *Pre-Test*

Berikut ini tampilan soal *pre-test* dalam bentuk **Google Form** yang wajib dikerjakan oleh para peserta:

Gambar 4. Soal *Pre-Test* Dalam Bentuk *Google Form*

Sesi penyampaian materi pertama dipaparkan oleh Dita Rosa Utami, S.Pd., M.Hum tentang *copywriting* meliputi: definisi *copywriting*, elemen-elemen *copywriting*, formula *copywriting*, dan media *copywriting*. Setelah materi selesai, maka dilakukan sesi tanya jawab antara para peserta dengan pemateri.



Gambar 5. Penyampaian Materi *Copywriting*

Selanjutnya, materi kedua disampaikan oleh Manarul Hidayat, S.Si., M.Kom., mengenai Canva, yang meliputi pengenalan Canva dan fitur-fiturnya, seperti desain, elemen, teks, unggahan, cara penyimpanan lembar kerja, serta proses mengunduh desain yang telah dibuat. Setelah materi selesai, sesi tanya jawab dilakukan oleh para peserta kepada pemateri.



Gambar 6. Penyampaian Materi Canva

Sesi berikutnya adalah kegiatan praktik. Pada sesi ini, setiap peserta ditugaskan mendesain sebuah poster komersial dengan menggunakan canva serta mengimplementasikan penerapan teknik *copywriting* dalam menulis teks iklan. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan pendampingan selama praktik. Para peserta diminta untuk membuat sebuah poster terkait penjualan minuman. Pada praktik ini pemateri juga memberikan contoh pembuatan desain yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 7. Pelatihan Pembuatan Poster dengan Teknik *Copywriting* dan Media Canva

Setelah kegiatan praktik, para peserta diminta untuk mengerjakan *post-test*, tujuannya untuk menilai seberapa baik peserta memahami materi yang telah diajarkan. Nilai *post-test* akan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Tim Pengabdian kepada Masyarakat dapat mengevaluasi apakah pelatihan berhasil mencapai tujuannya serta memberikan wawasan berharga untuk perbaikan program pelatihan di masa mendatang.



Gambar 8. Para Peserta Melakukan *Post-Test*

Berikut ini tampilan contoh *pre-test* dalam bentuk *Google Form* yang wajib dikerjakan oleh para peserta:

Gambar 9. Soal Post-Test Dalam Bentuk Google Form

Setelah pelaksanaan *post-test* dan dilakukan perbandingan dengan nilai *pre-test*, terlihat bahwa peserta memahami materi dengan baik. Berikut ini hasil perbandingan nilai *pre-test* (sebelum dilakukan penyampaian materi dan pelatihan) dan *post-test* (sesudah dilakukan penyampaian materi dan pelatihan):

1	Timestamp	Score	Nama Lengkap dan Gelar (jika ada)	Usia	Jabatan	Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan	Manakah dari pilihan berikut
4	09/01/2025 12:23:09	50 / 100	AKHMAD MIFTAKHUL ULUM S.Ag		28 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
5	09/01/2025 13:35:34	45 / 100	Atmawati S. Ag		55 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
6	09/01/2025 13:20:28	95 / 100	Erma Firdiana		27 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
7	09/01/2025 13:21:39	75 / 100	Fadzilatul kamaliyah, S.Pd I	32 Tahun	Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
8	09/01/2025 13:24:21	75 / 100	Fathiyah, SPd.I		39 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
9	09/01/2025 13:25:45	85 / 100	Fauziah Ulfah, S. Pd. I		37 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
10	09/01/2025 13:21:48	80 / 100	H. ABDURRAHMAN		49 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
11	09/01/2025 13:22:59	45 / 100	H.Firdaus.S.Ag	53 Th	Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Program perangkat keras kom
12	09/01/2025 13:27:47	55 / 100	Hj.Nasyuroh.S.Ag		49 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
13	09/01/2025 13:23:37	80 / 100	Mad Yusuf		50 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
14	09/01/2025 13:27:48	60 / 100	Mansuroh, S. Ag	54 tahun	Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
15	09/01/2025 13:23:40	70 / 100	Masliyah		49 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
16	09/01/2025 13:29:27	40 / 100	Muntamah, S.Pd.I	56 tahun	Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu

Gambar 10. Nilai Hasil Pre-Test Para Peserta

1	Timestamp	Score	Nama Lengkap dan Gelar (jika ada)	Usia	Jabatan	Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan	Manakah dari pilihan berikut
2	09/01/2025 15:13:17	95 / 100	AKHMAD MIFTAKHUL ULUM		28 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
3	09/01/2025 15:16:00	50 / 100	ATMAWATI S. Ag		55 Guru Kelas	Mengedit video	Desain logo, poster, dan kartu
4	09/01/2025 15:06:45	100 / 100	Erma Firdiana		27 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
5	09/01/2025 15:09:58	95 / 100	Fadzilatul Kamaliyah, S.Pd.I	32 Tahun	Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
6	09/01/2025 15:09:37	85 / 100	Fathiyah, S.Pd.I		39 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
7	09/01/2025 15:08:03	95 / 100	Fauziah Ulfah, S. Pd.		37 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
8	09/01/2025 15:15:30	95 / 100	H.Fidau.S.Ag		53 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
9	09/01/2025 15:12:54	95 / 100	Mad Yusuf		50 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
10	09/01/2025 15:13:11	100 / 100	Mansuroh, S. Ag		54 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
11	09/01/2025 15:15:02	100 / 100	Masliyah		49 Guru Bidang/Mata Pelaj	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
12	09/01/2025 16:12:06	100 / 100	Muntamah, S.Pd.I	56 th	Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
13	09/01/2025 15:09:07	90 / 100	Najibah		47 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu
14	09/01/2025 15:18:59	100 / 100	Nasyuroh		49 Guru Kelas	Mendesain grafis dan membuat presentasi	Desain logo, poster, dan kartu

Gambar 11. Nilai Hasil Post-Test Para Peserta

Tahapan selanjutnya adalah proyek pembuatan poster tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda dengan menggunakan teknik *copywriting* dan media canva. Selama pengerjaan proyek ini, peserta tetap mendapatkan pendampingan dari tim pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu, tim abdimas melakukan evaluasi terhadap hasil lembar kerja peserta pelatihan. Setelah kegiatan berakhir, terdapat beberapa evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain:

1. Waktu pelaksanaan pelatihan cukup optimal, materi yang disajikan lengkap dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait *copywriting* dan penggunaan Canva.
2. Beberapa peserta terkendala jaringan internet dalam mengikuti pelatihan karena faktor lemahnya sinyal, kesulitan dalam mengakses aplikasi canva.
3. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. Beberapa peserta pelatihan masih ada yang kesulitan dalam mengakses aplikasi Canva karena beberapa hal seperti belum pernah menggunakan canva dan belum memiliki email untuk masuk ke dalam aplikasi.
5. Beberapa peserta pelatihan mengaku mulai bisa memahami bagaimana menggunakan Canva untuk membuat lembar kerja, dan menggunakan fitur Canva dengan baik.
6. Dari hasil penilaian lembar kerja yang telah dibuat peserta pelatihan, didapatkan bahwa seluruh peserta telah mampu membuat desain lembar kerja dengan cukup baik, setiap peserta mampu memodifikasi *template* yang terdapat pada canva untuk keperluan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 12. Hasil Proyek Desain Poster Oleh Guru MI Nurul Huda

PENUTUP

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi peningkatan pengetahuan, pemahaman dan skill dalam *copywriting* dan penggunaan canva terhadap guru dalam upaya strategi *branding* sekolah dan inovasi pembelajaran. Canva memiliki sejumlah keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti kemudahan dalam membuat presentasi yang menarik dan mendukung kolaborasi antara elemen audio dan visual. Selain itu, Canva tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi, sehingga mudah diakses oleh guru atau pengguna yang kurang berpengalaman dengan teknologi informasi. Berdasarkan hal tersebut, alangkah baiknya jika secara berkala guru-guru diberikan pelatihan yang serupa, terutama dalam hal penggunaan aplikasi yang inovatif, relevan dan efektif untuk diterapkan untuk kebutuhan sekolah dan inovasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Kepala Sekolah, Para Guru, Ketua Program Studi Bisnis Digital, dan Koordinator Unit Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI serta pihak-pihak yang telah membantu secara langsung pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Peneliti juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program Penelitian/PkM Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 1939/SP3M/KPM/LPPM/UNINDRA/XI/2024. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitasi yang telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, M. F., Hanisah, N., & Putra, A. J. (2024). Peningkatan Kemampuan Membuat PPT Interaktif Melalui Pelatihan Canva AI kepada Guru PAUD Desa Badak. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 200–209.
- Li, M., Chen, Y. T., Huang, C. Q., Hwang, G. J., & Cukurova, M. (2023). From motivational experience to creative writing: A motivational AR-based learning approach to promoting Chinese writing performance and positive writing behaviours. *Computers and Education*, 202(May), 104844. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104844>
- Marlina, D., Primawati, A., Niswati, Z., & Deanova, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK). *Kapas: Kumpulan Artikel*

Pengabdian Masyarakat, 2(3), 376–382.

- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet Bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Munahefi, D. N., Winarti, E. R., Asih, T. S. N., Azmi, K. U., & Rosyida, I. (2024). Project Based Learning (PjBL) melalui Penyusunan Poster dengan Teknik Copywriting pada Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 992–997.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Parwati, K. Y. (2024). Copywriting Training to Improve Social Media Marketing Performance Gen-Z Business Actors. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6, 103–111. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.47>
- Putro, H. E., Aprilia, I. A., Kusumaningrum, G. R., Shalekha, N. G., Febrianasari, A., & Angelina, I. D. (2022). Meningkatkan Literasi Siswa Dengan Pojok Baca dan Branding Sekolah SDN Soronalan 2. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 108–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jppm.v5i1.1845>
- Ristiawan, R., Dwitianti, N., & Selvia, N. (2023). Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 242–250.
- Sya'adah, S. F. (2024). Strategi Promosi Berbasis Digital Marketing dalam Meningkatkan Minat Calon Peserta Didik Baru di Sekolah Siti Fatikhatus Sya 'adah meningkatkan penjualan dengan cara mengirim pesan persuasif kepada pelanggan untuk Teknik Digital Marketing masih jarang di. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 01(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.882>