

Pemanfaatan *Quick Response Code* Berbantuan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Fonologi Program Studi Sastra Indonesia

Huriyah Padhilah Anasti¹, Auzi Ilaturahmi², Rein De Komar³, Alpi Anwar Pulungan⁴, Baiq Annisa Yulfana Nalurita⁵, Titiek Prihatiningsih⁶

huriyahpadhilahanasti@unja.ac.id¹, auziilaturahmi@unja.ac.id², reindekomar@unja.ac.id³, alpianwarpulungan@unja.ac.id⁴, baiqannisa.yn@unja.ac.id⁵, titiekprihatiningsih@unja.ac.id⁶

Abstrak: Fonologi sebagai suatu kajian linguistik dijadikan sebagai suatu mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa di Perguruan Tinggi. Pembelajaran fonologi kerap dianggap sebagai mata kuliah yang sulit oleh sebagian mahasiswa. Oleh karena itu dosen selaku pendidik harus mampu menyampaikan materi dengan baik agar tercapainya pembelajaran yang diharapkan. Tantangan terbesar dalam pembelajaran fonologi ialah terdapat perbedaan dalam sistem fonologis pada berbagai bahasa. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran fonologi dapat memberikan bantuan kemudahan bagi mahasiswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjangkau referensi secara luas adalah media dengan menggunakan *Quick Response Code (QR code)*. *QR code* dapat dimanfaatkan menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya aplikasi canva. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 23-25 September 2025 dengan total peserta 63 mahasiswa yang mengambil mata kuliah fonologi tahun akademik 2025/2026. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran canva yang diintegrasikan dengan *QR code* memberikan kemudahan akses untuk mahasiswa dalam menjangkau referensi, materi, dan bahan ajar kajian fonologi yang beragam tersebut. Sehingga media perkuliahan yang demikian sangat diperlukan untuk menjadikan kelas lebih aktif, bermakna, dan memberi pengalaman serta ilmu pengetahuan bagi mahasiswa.

Kata kunci: Fonologi, media pembelajaran, *Quick Response code*, aplikasi canva

Abstract: Phonology as a linguistic study is used as a subject studied by students at universities. Phonology learning is often considered a difficult subject by some students. Therefore, lecturers as educators must be able to deliver the material well to achieve the expected learning. The biggest challenge in learning phonology is the differences in phonological systems in various languages. The use of learning media in teaching phonology can provide assistance and convenience for students. One learning media that can reach a wide range of references is media using *Quick Response Codes (QR codes)*. *QR codes* can be utilized through various applications, one of which is the Canva application. This community service activity was carried out on September 23-25, 2025, with a total of 63 students taking the phonology course for the 2025/2026 academic year. The results of the activity showed that utilizing Canva learning media integrated with *QR codes* provides easy access for students to access various references, materials, and teaching materials for phonology studies. Therefore, such learning media is very necessary to make classes more active, meaningful, and provide experience and knowledge for students.

Keywords: Phonology, learning media, *Quick Response code*, Canva application

PENDAHULUAN

Fonologi merupakan suatu kajian dengan titik fokus pada bunyi ujaran. Fonologi melihat dua jenis bunyi, yaitu bunyi vokal yang keluar tanpa hambatan pada proses produksinya dan bunyi konsonan yang mendapatkan hambatan pada proses produksinya oleh artikulator pasif dan aktif (Chaer, 2019). Fonologi sebagai suatu kajian linguistik dijadikan sebagai suatu mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa di Perguruan Tinggi. Pembelajaran fonologi kerap dianggap sebagai mata kuliah yang sulit oleh sebagian mahasiswa. Oleh karena itu dosen selaku pendidik harus mampu menyampaikan materi dengan baik agar tercapainya pembelajaran yang diharapkan (Kristiana, 2019).

Tantangan terbesar dalam pembelajaran fonologi ialah terdapat perbedaan dalam sistem fonologis pada berbagai bahasa. Seiring perkembangan, pembelajaran aspek fonologis semakin penting dalam kajian linguistik. Bunyi-bunyi yang diucapkan secara tepat menentukan kejelasan komunikasi dan mempengaruhi penerimaan sosial dalam masyarakat multibahasa. Tantangan ini mendorong pendidik mengembangkan metode dan strategi pembelajaran fonologis yang efektif untuk memeriksa secara komprehensif aspek fonologis dari pembelajaran bahasa. Hal tersebut meliputi pemahaman mendasar tentang konsep fonologis, perannya dalam pembelajaran bahasa, dan strategi dan metode pembelajaran yang dapat digunakan (Purnami dkk, 2025).

Berbagai kajian fonologi dalam bahasa daerah telah banyak dilakukan, seperti dalam bahasa Wolio (Taembo dkk, 2023), bahasa daerah di Sumatra Utara (Siregar dkk, 2022), bahasa Minangkabau (Kharisma, 2021), bahasa Jawa (Subaweh dkk, 2022), bahasa Bali (Purnami dkk, 2025), dan bahasa lainnya. Penelitian fonologi dalam berbagai bahasa tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yaitu media digital yang menarik, efektif, dan efisien. Nuraini (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran fonologi dapat memberikan bantuan kemudahan bagi mahasiswa dalam memahami dan melafalkan bunyi-bunyi bahasa.

Sejalan dengan definisi media pembelajaran oleh Zainiyati (2017) yang menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan yang menimbulkan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa sejatinya referensi-referensi yang tersedia di internet dapat diakses dengan menggunakan media pembelajaran sehingga referensi tersebut dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Media

pembelajaran diharapkan mampu menjangkau bahan ajar atau referensi pembelajaran secara luas secara efektif dan efisien dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan, bahwa penyelenggaraan pendidikan memerlukan penyesuaian terhadap dinamika kehidupan yang berkembang di masyarakat. Dinamika kehidupan yang berkembang di masyarakat saat ini adalah dinamika kehidupan berorientasi pada teknologi. Hal tersebut mencakup pula media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital. Media yang demikian diharapkan dapat menyesuaikan kondisi masyarakat dan penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menjangkau referensi secara luas adalah media dengan menggunakan *Quick Response Code (QR code)*. *Quick Response Code (QR code)* terdiri dari berbagai titik-titik dan suatu spasi yang sudah disusun kedalam bentuk kotak, dan setiap elemen di dalamnya juga memiliki arti masing-masing. *QR code* dinilai lebih praktis sebab mampu menyimpan data yang lebih banyak serta mudah untuk di *scan* dengan menggunakan gawai oleh pengguna. *QR code* mampu menampilkan berbagai data ataupun informasi yang dimuat di dalamnya (Karlenah dkk, 2024).

QR code dapat dimanfaatkan menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya aplikasi canva. Aplikasi canva juga sudah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan di era teknologi ini. Canva merupakan aplikasi yang bersifat *online* dengan berbagai template dan fitur-fitur yang membantu pengajar dalam proses pembelajaran (Yanti dkk, 2023). Salah satunya adalah canva dapat memuat *QR code*, karena bersifat *online* canva dapat mendukung pengaplikasian *QR code* dengan proses *scan* yang mudah, cepat, dan efisien. Dalam pemanfaatan *QR code* pada aplikasi canva tersebut tidak hanya membutuhkan kemahiran dosen dalam menyajikan media pembelajaran, namun juga membutuhkan kemampuan mahasiswa yang dapat menggunakan *QR code* pada aplikasi canva. Oleh karena itu perlu sinkronisasi antar dosen dan mahasiswa dalam proses penggunaan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 23-25 September 2025 dengan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah fonologi sebagai peserta. Mahasiswa terdiri dari 3 kelas, yaitu R001 sebanyak 21 mahasiswa, R002 sebanyak 21 mahasiswa, dan R003 sebanyak 21 mahasiswa dengan total peserta 63 mahasiswa tahun akademik 2025/2026.

Kegiatan dilakukan secara luring di ruang kelas Program Studi Sastra Indonesia. Tahap kegiatan terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan observasi untuk melihat permasalahan yang dialami oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi kemudian didiskusikan bersama rekan dosen lainnya, muncul kesimpulan bahwa permasalahan yang penting untuk segera ditangani adalah mengenai media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pemilihan artikel-artikel bahan ajar yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran dengan mengubah tautan artikel menjadi *QR code* terlebih dahulu. *QR code* yang telah dibuat kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi canva untuk dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah selesai kemudian difungsikan dengan memanfaatkan koneksi internet agar mahasiswa dapat melakukan *scan* pada *QR code* secara langsung dan terhubung pada bahan ajar yang luas. Sebelum pemanfaatan media pembelajaran ini dilakukan, terlebih dahulu dilakukan sosialisasi bersama mahasiswa. Metode yang digunakan pada tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode penyampaian materi dengan penuturan dan penjelasan secara lisan dengan memanfaatkan alat bantu untuk memperjelas materi yang dijelaskan. Biasanya dilakukan di tempat tertentu dan waktu tertentu dengan satu topik materi (Syah, 2002). Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan tutorial penggunaan media pembelajaran. Kemudian digunakan juga untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah diintegrasikan ke media pembelajaran.

b. Metode Diskusi

Diskusi dilakukan untuk melihat apakah mahasiswa sudah memahami cara penggunaan media pembelajaran. Kemudian dilakukan untuk tanya jawab bersama mahasiswa sejauh mana materi bias diserap dan apa kendala atau kekurangan yang masih belum dipahami oleh mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fonologi merupakan mata kuliah yang mengkaji bunyi ujaran atau bunyi bahasa. Materi mata kuliah terbagi menjadi beberapa bagian yang mencakup ruang lingkup fonologi. Pada kegiatan ini media pembelajaran akan dimanfaatkan pada materi ruang lingkup fonologi yang mencakup fonetik dan fonemik. Langkah awal sebelum kegiatan adalah melakukan persiapan materi dan bahan ajar yang diintegrasikan ke dalam canva dengan wujud *QR code*. *QR code* kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi canva dan dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan sebagai bahan ajar. Setelah media pembelajaran siap, mahasiswa dan dosen dapat bersama-sama melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan memanfaatkan media tersebut.

1. Perencanaan Media Pembelajaran

a. *QR code*

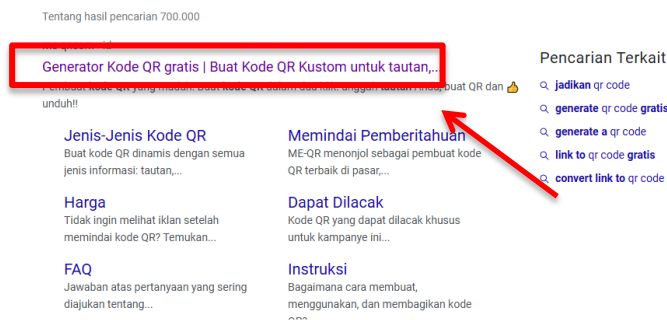
- 1) Memilih artikel yang akan digunakan sebagai bahan. Langkah pertama adalah memilih artikel sesuai dengan materi yang diajarkan di google scholar. Materi boleh berjumlah berapapun sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.



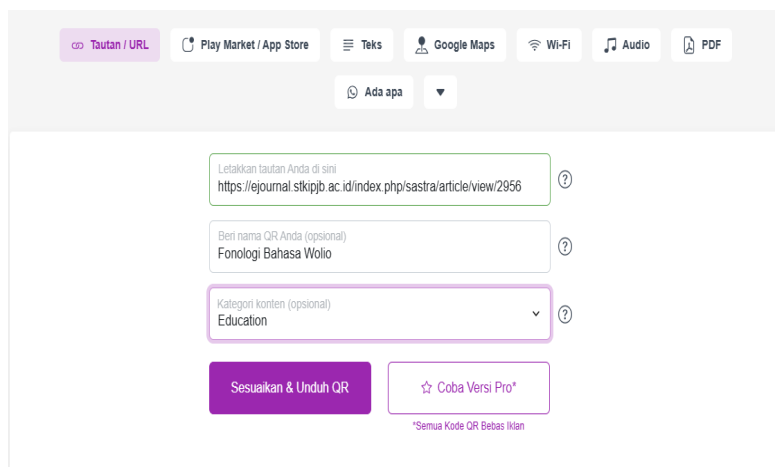
- 2) Menyalin dan mengubah tautan artikel ke dalam bentuk *QR code*. Artikel yang dibuka di google scholar akan memiliki tautan tersendiri. Tautan tersebut disalin untuk ditempel pada web pengubah tautan.



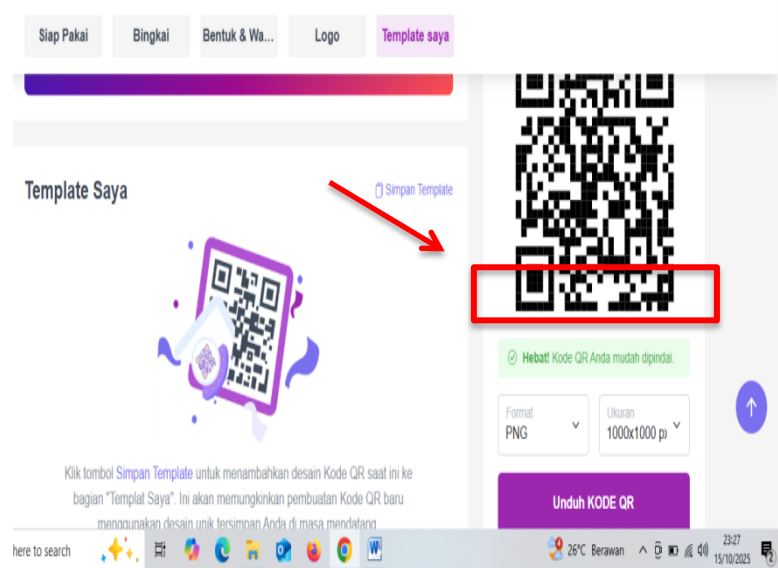
- 3) Memilih halaman web pengubah tautan ke *QR code* secara online. Pada mesin pencarian google, ketik pencarian “ubah tautan ke *QR code*” dan pilih web yang paling atas untuk digunakan.



- 4) Mengubah tautan menjadi *QR code* pada halaman web. Setelah mengklik halaman web yang dipilih, kemudian tempelkan tautan artikel yang telah disalin. Berikan judul dan kategori yang sesuai.

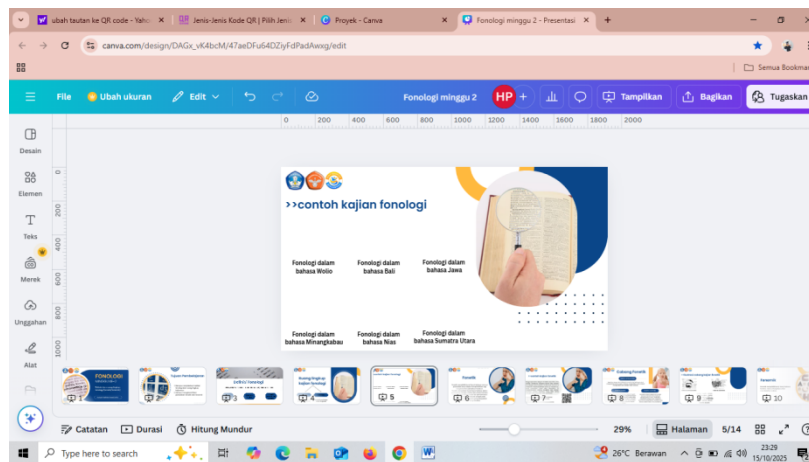


- 5) Mengunduh *QR code* yang telah dihasilkan. Tautan yang sudah dijadikan sebagai *QR code* kemudian diunduh untuk selanjutnya diaplikasikan ke canva.

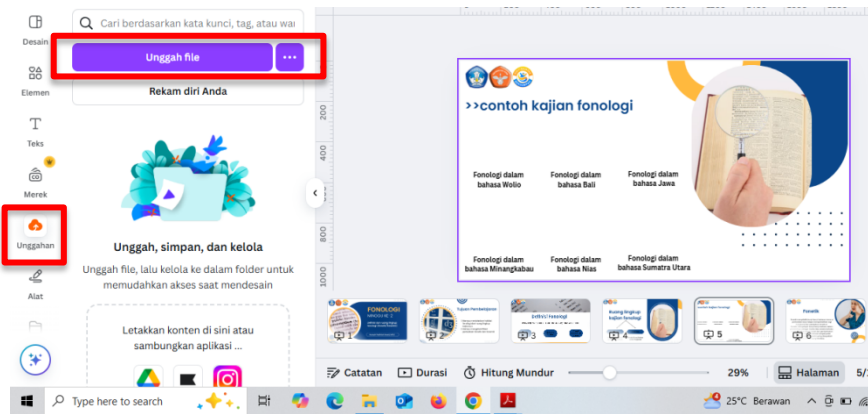


b. Aplikasi Canva

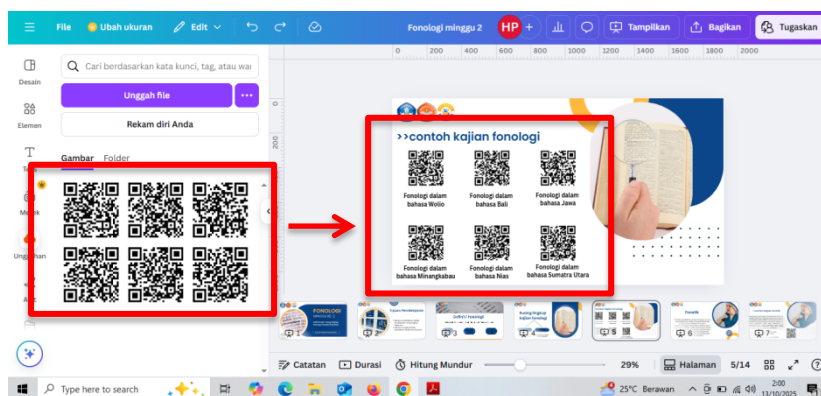
1. Membuat proyek canva. Aplikasi canva menyimpan berbagai template proyek yang dapat digunakan. Pilih template dan buat beberapa *slide* sesuai kebutuhan materi.



2. Mengunggah *QR code* pada *slide* canva. *Slide* canva yang telah dibuat kemudian dimasukkan *QR code* dengan cara mengunggah *QR code* ke canva terlebih dahulu,



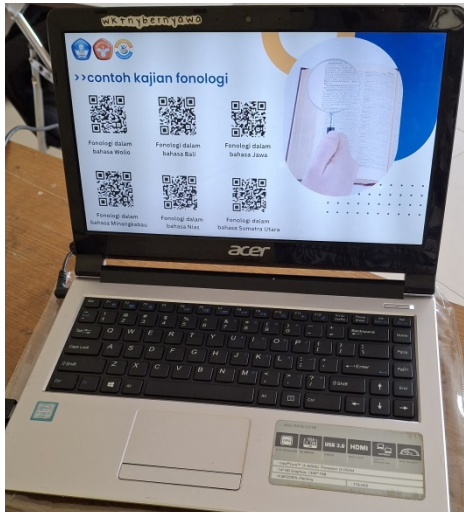
3. Memasangkan *QR code* pada *slide canva*. *QR code* yang telah diunggah kemudian dimasukkan ke *slide canva* sesuai dengan kebutuhan materi dan judul. *QR code* siap digunakan dengan melakukan *scan* melalui gawai mahasiswa yang terhubung ke jaringan internet.



2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 23-25 September 2025 dengan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah fonologi sebagai peserta. Mahasiswa terdiri dari 3 kelas, yaitu R001 sebanyak 21 mahasiswa, R002 sebanyak 21 mahasiswa, dan R003 sebanyak 21 mahasiswa dengan total peserta 63 mahasiswa. Materi yang digunakan adalah ruang lingkup fonologi yang mencakup fonetik dan fonemik. Kegiatan dilakukan secara luring di ruang kelas Program Studi Sastra Indonesia. Proses kegiatan berlangsung sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan proyektor dan laptop. Pada kegiatan ini diperlukan proyektor dan laptop untuk menampilkan materi dan *QR code* pada proses pembelajaran. Laptop harus diusahakan terhubung dengan jaringan internet.



- b. Menayangkan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran canva yang telah diintegrasikan dengan *QR code*. Pada proses perencanaan telah dirampungkan media pembelajaran yang hendak digunakan. Pada proses kegiatan dosen menayangkan media pembelajaran tersebut kepada mahasiswa.





- c. Melakukan sosialisasi penggunaan media pembelajaran canva dengan *QR code*. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya dibebankan kepada dosen, namun membutuhkan kerja sama bersama mahasiswa. Sebelum mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran, dosen terlebih dahulu melakukan sosialisasi cara mengakses bahan ajar artikel melalui *QR code* yang disediakan.



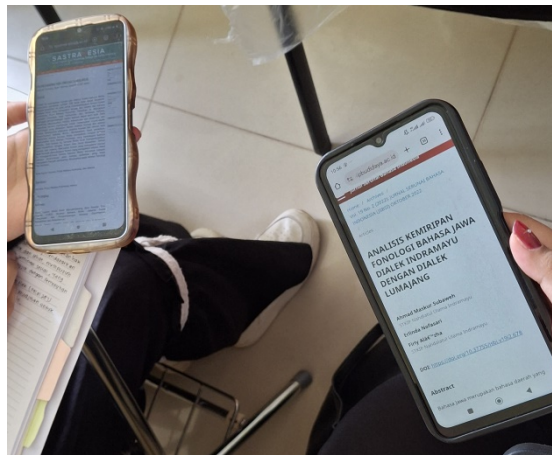


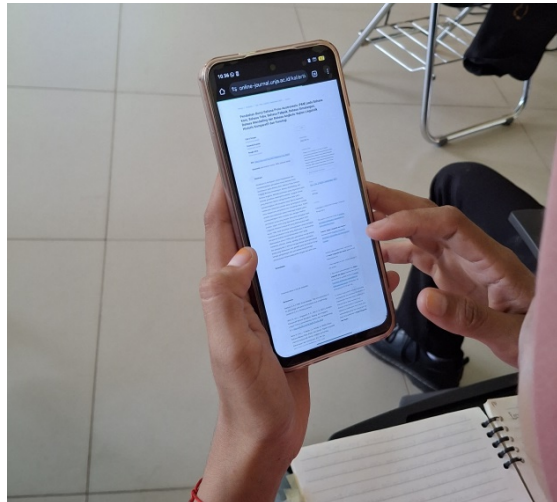
- d. Mahasiswa melakukan *scan* terhadap *QR code* yang ditayangkan. Dosen mengarahkan mahasiswa untuk menghubungkan perangkat berupa gawai dengan jaringan internet, dengan alternatif menggunakan jaringan wifi yang telah disediakan oleh pihak universitas yang bisa diakses oleh seluruh mahasiswa. Setelah perangkat terhubung dengan jaringan internet, mahasiswa dapat membuka aplikasi atau halaman web di google untuk melakukan *scan QR code* yang telah ditayangkan oleh dosen.





- e. Mengakses artikel sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah melakukan *scan QR code*, mahasiswa dapat langsung mengakses artikel sebagai bahan ajar yang akan dibahas pada perkuliahan.





- f. Melakukan pembelajaran dan diskusi. Setelah semua mahasiswa dapat mengakses artikel, dosen memandu dan memfasilitasi jalannya proses pembelajaran dan diskusi yang dilakukan pada proses perkuliahan fonologi materi ruang lingkup fonologi (fonetik dan fonemik).



3. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media pembelajaran *QR code* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, mengelola waktu belajar dan mencari informasi serta referensi pembelajaran yang lebih luas (Pagarra dkk, 2025). Hal ini menandakan bahwa penggunaan media *QR code* mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dalam penyajian informasi materi ajar (Hidayati, 2022). Media pembelajaran dengan menggunakan *QR code* juga menunjukkan bahwa pembelajaran fonologi menjadi lebih praktis, sebab media pembelajaran mudah digunakan dalam proses

pembelajaran di perkuliahan (Harahap dkk, 2023). Lebih lanjut media pembelajaran dengan pemanfaatan *QR code* memberikan peluang bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berteknologi dan literasi digital (Maysara dkk, 2024). Banyaknya manfaat yang diberikan dari penerapan media pembelajaran *QR code* ini menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa benar-benar membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi pemanfaatan *QR code* dalam proses pembelajaran guna mendukung pembelajaran yang lebih mandiri (Harlis dkk, 2024).

KESIMPULAN

Proses pembelajaran yang bermakna adalah yang memberikan dampak dan pengalaman yang baik bagi mahasiswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pencapaian proses pembelajaran yang baik tentunya didukung oleh berbagai aspek, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memuat materi dan bahan ajar yang luas dan memiliki kebercukupan yang memadai untuk menambah ilmu pengetahuan mahasiswa. Menggunakan media pembelajaran canva dengan *QR code* dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam memudahkan proses pembelajaran, terutama dalam perluasan pencarian materi dan bahan ajar. *QR code* memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses materi-materi dari berbagai artikel secara *online*. Hal tersebut tentunya mendukung perkuliahan yang efektif dan efisien, terutama pada mata kuliah fonologi. Fonologi yang sejatinya membahas bunyi-bunyi ujaran atau bunyi bahasa memiliki cakupan yang luas, meliputi segala bentuk bahasa di dunia. Di Indonesia telah banyak penelitian-penelitian kajian fonologi yang telah dilakukan di berbagai bahasa daerah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran canva yang diintegrasikan dengan *QR code* memberikan kemudahan akses untuk mahasiswa dalam menjangkau referensi, materi, dan bahan ajar kajian fonologi yang beragam tersebut. Sehingga perkuliahan menjadi lebih aktif, bermakna, dan memberi pengalaman serta ilmu pengetahuan bagi mahasiswa. Kedepannya diharapkan media pembelajaran yang demikian dapat pula diaplikasikan pada mata kuliah lain di Program Studi Sastra Indonesia hingga program studi-program studi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akhyarudin, Harahap, E. P, Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar fonologi Bahasa Indonesia*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.

- Asnidar, A., Junaid. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia. *Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 13-21.
- Chaer, A. (2019). *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, M. S., Harahap, S. D., Nasution, S. W. R., Siregar, D. A., Karolina, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Diskrit Berbasis Digital QR-Code untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 29-39.
- Harlis, H., Aswan, D. M., & Wulandari, I. R. (2024). Kebutuhan E-Modul Interaktif Basidiomycota berbasis Case Study dengan Mengintegrasikan QR Code. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(1), 1-7.
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan QR Code dalam Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73-77.
- Karlenah, L., Idris, M., Listiani, Ausila, L., Anggun, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Canva dan *Quick Response Code* dalam Proses Pembelajaran (Studi Pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah) di Prodi PAI IAIN Curup. *Jurnal Literasiologi Literasi kita Indonesia*, 12(1), 124-135.
- Kristiana, V. (2019). Penerapan Teknik Kelompok Belajar Kontekstual dalam Pengajaran Mata Kuliah Fonologi bagi Mahasiswa Sastra Inggris UMN-AW Medan. *Prosiding Seminar Nasional & Exspo Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 414-419.
- Maysara, Rudi, L., Dahlan, Fatahu, Mulyana, W. O., Shofa, N., Yaqup, M. A. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Barcode Scan Berbasis Quick Respon (QR) Code Bagi Calon Tenaga Pendidik Jurusan Kimia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)*, 3(1), 7-13.
- Nuraini, C. (2025). Emotional Card guna Meningkatkan Keceriaan dalam Pelafalan Bunyi Bahasa “Fon Vokal pada pembelajaran Fonologi. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 178-182.
- Pagarra, H., Faisal, M., Fatawuri, A. (2025). Implementasi Bahan Ajar Digital Berbasis Qr Code Terhadap Karakter Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(2), 966 – 976.
- Purnami, I. A. P., Putrayasa, A. B., Suandi, I. N. (2025). Fonologi dalam Pembelajaran Bahasa Bali. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 20(1), 20-32.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Yanti, S., Arnilis, Y., Sulistio, Ningsih, Murthada. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa pada Mata Kuliah Media Literasi ICT dan Media Pembelajaran Ekonomi. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 905-914.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

