

**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**

Leka Karlenah<sup>1</sup>, Muhammad Idris<sup>2</sup>, Listiani<sup>3</sup>, Lala Ausila<sup>4</sup>, Marisa Anggun<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah,

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Indonesia.

E-Mail: [lekakarlenah08@gmail.com](mailto:lekakarlenah08@gmail.com), [muhammadidris@iaincurup.ac.id](mailto:muhammadidris@iaincurup.ac.id),  
[listiani2802@gmail.com](mailto:listiani2802@gmail.com), [marisaanggun18@gmail.com](mailto:marisaanggun18@gmail.com), [lalaausila437@gmail.com](mailto:lalaausila437@gmail.com)

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dimana media sangat membantu proses pembelajaran akan semakin efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Canva dan *Quick Response Code* pada pembelajaran dan bagaimana efektivitas penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah Program Studi PAI IAIN Curup angkatan 2020. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti memaparkan apa adanya terkait dengan efektivitas penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PAI lokal E Angkatan 2020. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan; *Pertama* penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah di gunakan selama satu semester dan bergantian dengan penggunaan media yang lainnya, untuk awal-awal mahasiswa cukup bingung dalam penggunaannya, tetapi dengan peran dosen yang baik seiring dengan berjalanya waktu mahasiswa terbiasa dan bisa menggunakan media *Canva* dan *Quick Response Code* ini dengan baik. *Kedua*, efektivitas penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah sangat efektif di gunakan, indikasinya mahasiswa termotivasi mengikuti pembelajaran, mahasiswa mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana kelas menjadi kondusif.

**Kata Kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran, Canva, Quick Respon (QR) Code**

*Abstract*

*Learning media is very important in the learning process. Where media is very helpful, especially if it is made with various variations and will make learning more effective. This research aims to find out how to use Canva media and quick response codes in Madrasah Fiqh Learning in the PAI IAIN Curup study program class of 2020. How effective is the use of Canva media and quick response codes in Madrasah Fiqh Learning in the PAI IAIN Curup study program class of 2020. This research is field research using a descriptive qualitative approach. The researcher explains what is*

*related to the effectiveness of using Canva media and quick response code in madrasah fiqh learning. In the Pai Iain Curup study program, the subjects of this research were students of the Local E PAI Study Program at IAIN CURUP. Data collection techniques in this research used participant observation, interviews and documentation techniques. Data analysis techniques include data reduction, data display and data verification. The results of the research show that the use of Canva and quick response (QR) code media in the Islamic jurisprudence course at the madrassa is used for one semester and alternates with the use of other media, because it is used in conjunction with other media, for the students' beginnings. quite confused in its use, but with the role of a good lecturer, over time students get used to it and can use Canva and this quick response (QR) code well. For the effectiveness of using Canva media and quick response code in Madrasah Fiqh Learning, it is very effective to use, based on the results of student responses saying that learning using lots of media is very helpful in lectures so that the learning and material delivered by friends in percentages is not bored, meaning Canva media and quick response (QR) codes can help convey the material better, making learning more interesting and the class atmosphere conducive.*

**Keywords:** *effectiveness, Learning Media, Canva, Quick Response (QR) Code*

## **Pendahuluan**

Dosen yang memiliki peran sebagai pendidik, *inspirator* harus dapat memberikan ilham yang baik untuk kemajuan belajar peserta didik. Sebagai *motivator*, dosen hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan anak didik. Penganekaragaman cara belajar memberikan penguatan sehingga dapat memberikan motivasi pada anak didik untuk lebih bergairah dalam belajar. Sebagai *inisiator*, dosen harus dapat menjadi pencetus ide-ide untuk kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran. Sebagai *demonstrator*, dosen harus mampu memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis, sehingga apa yang diinginkan sejalan dengan pemahaman anak didik dan tujuan pengajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Sebagai *mediator*, dosen hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media nonmaterial maupun materiil.<sup>1</sup>

Sebagaimana yang terjadi di Fakultas Tarbiyah Program Studi PAI IAIN Curup, ada dosen yang hanya menggunakan satu media dan ada juga dosen yang selalu *update* mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seperti pada mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqh Madrasah, dosen menggunakan media *Canva* dan *Quick Response Code*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, *Canva* juga dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Sebagai aplikasi desain

<sup>1</sup>Dina Mayadiana Suwama et al., "Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar," *Communnity Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1234–39.

grafis, Canva memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut: a. Memiliki tampilan antar muka yang intuitif sehingga mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya. d. Memiliki ribuan template desain gratis yang tersedia untuk bermacam-macam kebutuhan. c. Tidak membutuhkan instalasi di komputer Anda, karena merupakan aplikasi berbasis web/cloud. d. Tersedia aplikasi mobile untuk Android maupun iPhone sehingga Anda tetap dapat membuat desain ketika jauh dari komputer Anda.

*Quick Response Code* (QR code) sendiri dinilai lebih praktis daripada pendahulunya, yaitu *barcode*. Karena *Quick Response Code* (QR code) mampu menyimpan data yang lebih banyak daripada *barcode*. *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. Karena adanya elemen tersebut, maka membuat *Quick Response Code* (QR code) lebih mudah untuk di *Scan* oleh *Smartphone* dan mampu menampilkan berbagai data ataupun informasi yang dimuat di dalamnya. Dengan media yang masih cukup baru tersebut sebagian siswa memang belajar dengan baik, namun ada juga beberapa siswa yang masih bingung dalam proses pembelajarannya.

Penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* (QR code) dalam proses pembelajaran tergolong baru, terlebih di Fakultas Tarbiyah khususnya di Program Studi Pendidikan Agama Islam. Baru ada 1 orang dosen yang penulis temui yang telah menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

Karena hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian Efektifitas Penggunaan Media *Canva* Dan *Quick Response Code* (QR code) Mahasiswa PAI Pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada pembelajaran dan bagaimana efektivitas penggunaan media *Canva* dan *Quick Response Code* pada pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih Madrasah Program Studi PAI IAIN Curup angkatan 2020.

## Kajian Teoritis

### 1. Efektivitas Pembelajaran

Kata Efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan. Menurut Ravianto dalam Masruri, mengartikan efektivitas adalah suatu tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Dalam bahasa lain berarti sebuah tindakan dinilai efektif apabila diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dari segi biaya, waktu, ataupun mutunya. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantar keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada

bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya.<sup>2</sup>

Adapun ukuran efektif menurut Kemp yang dikutip oleh Mudafier menyatakan bahwa ukuran efektif dapat diukur dari beberapa jumlah siswa yang berhasil mencapai tujuan belajar dalam waktu yang telah ditentukan. Spesifikasi jumlah tersebut dinyatakan dalam persentase.<sup>3</sup>

## 2. Aspek-aspek Efektivitas

Aspek-aspek efektivitas berdasarkan pendapat aswarni sujud tentang pengantar efektivitas dapat dijelaskan bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain: a. Aspek Tugas atau Fungsi Lembaga dikatakan efektif jika melaksanakan tugas atau fungsinya, begitu juga suatu program pengajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik dan peserta didik belajar dengan baik. b. Aspek rencana atau Program Yang dimaksud dengan rencana atau program adalah rencana pengajaran yang terprogram jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif. c. Aspek Ketentuan dan Aturan Efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari fungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatan. d. Aspek Tujuan atau Kondisi Ideal Suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai. Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.<sup>4</sup>

## 3. Konsep Efektivitas Pembelajaran

Secara umum teori efektivitas berorientasi pada tujuan, bahwa efektivitas adalah derajat dimana organisasi mencapai tujuannya. Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, “doing the right things” kemudian dipertegas bahwa efektivitas pembelajaran merupakan takaran keberhasilan suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan sehingga sangat diperlukan adanya upaya pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak yang dipadukan dengan kelima aspek perkembangan serta penanaman nilai agama yang kuat dalam diri anak tersebut. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik

---

<sup>2</sup> Riki et al., “Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk,” *Jurnal Cafeteria* 4, no. 1 (2023): 98–105.

<sup>3</sup> Nasution, M.I.P (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 10(1).

<sup>4</sup> Sofyan, S. Efektivitas Strategi Pembelajaran Pada Madrasah Model dan Konvensional di Beberapa Provinsi Indonesia Timur. *Al-Qalam*, 14(1), (2018) 95-108.

untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan.<sup>5</sup>

#### 4. Media Canva dan Quick Response Code

##### 1. Media Canva

###### a. Pengertian Canva

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Kategori presentasi yang tersedia di Canva termasuk kreatif, bisnis, teknologi, dan periklanan. Pada pengembangan aplikasi Canva untuk pendidikan Bahasa Indonesia, alasan yang menarik untuk dibahas adalah dampak dari revolusi industri 4.0, yang mendorong siswa untuk menguasai keterampilan baru.<sup>6</sup>

###### b. Cara Membuat Akun Canva

Menggunakan Canva untuk membuat desain sebenarnya tidak terlalu sulit. Hal ini bisa kamu pelajari secara bertahap sampai pada akhirnya kamu akan mengerti secara keseluruhan. Hal pertama yang harus kamu lakukan adalah membuat akun Canva terlebih dahulu. Membuat akun di Canva tidak jauh berbeda ketika kamu membuat akun-akun lainnya.

- 1) Kunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com).
- 2) Pilih *sign up* sesuai keinginanmu yaitu dengan *email*, Facebook, atau Google.
- 3) Masukkan nama lengkap, *email*, dan *password* jika kamu *sign up* dengan email.
- 4) Jika *sign up* dengan Facebook atau Google, lakukan *authorize access*.
- 5) Setelah data terisi, klik *sign up* dan kamu sudah mempunyai akun Canva.<sup>7</sup>

###### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Kelebihan dari media Canva adalah

- 1) Dapat mempermudah dalam membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna,
- 2) Canva menyediakan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan, sehingga dapat memudahkan pengguna. Terdapat berbagai fitur seperti upload foto, video, audio, kuis online dan masih banyak lagi. Pengguna juga dapat menyesuaikan

<sup>5</sup> Rusmianing Fatharani and Retno Triwoelandari, "Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Smp Negeri 14 Kota Bogor," *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings* 1, no. 1 (2020): 2–14.

<sup>6</sup>Fauza Hamda and Nana Fauzana Azima, "Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang" 8 (2024): 11965–71.

<sup>7</sup>Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.

background, font, warna, ukuran, gambar, animasi, sesuai dengan kebutuhan.

- 3) Mudah dijangkau di semua kalangan, karena canva mudah untuk digunakan, dimanfaatkan oleh siapa saja.<sup>8</sup>

Sedangkan kekurangan dari media Canva adalah

- 1) Canva membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya.
- 2) Dalam aplikasi canva terdapat template, stiker, ilustrasi, background, font, animation yang berbayar, namun ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tetapi hal ini tidak menimbulkan masalah dalam penggunaannya, dikarenakan banyak yang tersedia secara gratis, hanya bagaimana kreatifitas kita dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan.<sup>9</sup>

## 5. Media Quick Respon Code

### a. Definisi QR Code

Quick Response Code adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai QR merupakan singkatan dari quick response atau respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat. QR Code mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal berbeda dengan kode batang yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, oleh karena itu secara otomatis QR Code dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang.<sup>10</sup>

### b. Manfaat QR code di bidang pendidikan

Penggunaan QR Code pada pembelajaran diharapkan akan lebih memberdayakan siswa agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah. Quick Response Code juga mulai digunakan untuk kepentingan pendidikan, bukan sebatas penelitian. Selain untuk presensi perkuliahan, dunia pendidikan juga menggunakannya sebagai sarana validasi ijazah dan transkrip nilai untuk mempermudah otentikasi ijazah dan transkrip secara waktu nyata. Sedangkan untuk perpustakaan, QR Code digunakan untuk

---

<sup>8</sup> Monoarfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.

<sup>9</sup> Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD."

<sup>10</sup> Nelly Yusra et al., "Praktikalitas Buku Berbasis Quick Response Code Pada Materi Lingkungan," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 21, no. 1 (2023): 113–27.

pembayaran denda dan layanan yang umumnya disediakan di perpustakaan.<sup>11</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan QR Code

Quick Response Code memiliki kapasitas tinggi, yaitu mampu menyimpan semua jenis data, seperti data numerik, data alfabitis, kanji, kana, hiragana, simbol, dan kode biner. Secara spesifik, QR Code mampu menyimpan data jenis numerik sampai dengan 7.089 karakter, data alphanumerik sampai dengan 4.296 karakter, kode biner sampai dengan 2.844 byte, dan huruf kanji sampai dengan 1.817 karakter. Selain itu QR Code memiliki tampilan yang lebih kecil daripada kode batang. Hal ini dikarenakan QR Code mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis ukuran dari tampilannya gambar QR Code dapat hanya sepersepuluh dari ukuran sebuah kode batang.<sup>12</sup>

Sedangkan kekurangan QR Code adalah;

- 1) Masih Harus menggunakan pemindai untuk mengetahui isi dari QR Code tersebut.
- 2) Kualitas pemindaian bergantung pada ketajaman alat pemindai.
- 3) QR Code sangat sulit terbaca apabila ukuran mengalami penyusutan.<sup>13</sup>

### d. Petunjuk Penggunaan QR Code

Petunjuk penggunaan Media QR Code adalah;

- 1) Ponsel pintar atau smartphone yang akan digunakan harus terhubung dengan jaringan internet.
- 2) Apabila belum memiliki kamera pemindai QR Code download aplikasi pemindai QR Code di Google Playstore untuk android dan App Store untuk IOS.
- 3) Kamera pemindai diarahkan pada QR Code yang telah di sediakan.
- 4) Setelah tampil link shortcut, klik buka situs/web yang ditampilkan.<sup>14</sup>

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau *Field Research*, dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif.<sup>15</sup> Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif

<sup>11</sup> Bentuk Dan et al., "Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat Dan Keinginan Menggunakan Measurement Fun & Easy QR Card ( Students ' Perceptions of the Benefits and Desires of Using Measurement Fun & Easy QR Card )," *Jurnal Dunia Pendidikan* 2, no. 3 (2020): 97–112.

<sup>12</sup> Nopiar Rahman, "Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) Melalui Literasi Digital Berbasis Quick Response Code Di SMP Tunas Agro Kecamatan Seruyan Raya Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah," *Buletin Perpustakaan* 6, no. 2 (2023): 297–313.

<sup>13</sup> Agustini, S. Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1) (2021), 1-10.

<sup>14</sup> Riandita, L, Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. Implementasi Penggunaan QR code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), (2023) 15-28.

<sup>15</sup> Bacri, B. S. (2010) *Meyakinkan validasi data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif*. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10 (1), 46-62.

kualitatif penelitian yang menggambarkan atas gejala sesuatu.<sup>16</sup> Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah Angkatan 2020. Penelitian ini dilaksanakan di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diperoleh hasil penelitian dan dibahas pada bagian berikut:

#### 1. Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* dan *Quick Response Code* Mahasiswa PAI Pada Mata Kuliah Fikih di Madrasah

Berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa yang mengambil mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fiqih diperoleh data bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah ini menggunakan sistem luar jaringan (luring) atau bertatap muka secara langsung, dengan begitu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien. Sebelum perkuliahan dimulai, dosen memastikan bahwa mahasiswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru dengan cara mengarahkan, dan memperkenalkan sedikit materi dengan media yang menarik.<sup>17</sup> Berdasarkan observasi peneliti terlihat bahwa sikap positif dosen sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran, baik terhadap mahasiswa atau pada lainnya, dan begitu sebaliknya jika sikap dosen negative maka semua ikut berpengaruh negative.”<sup>18</sup>

Dengan semangat belajar yang ditunjukkan seorang pendidik, maka peserta didik juga akan merasa semangat untuk belajar, penguasaan dan penyampaian materi pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap semangat belajar dan hasil pembelajaran itu sendiri. Selain sikap semangat mengajar yang baik, pengorganisasian pembelajaran dengan baik juga sangat diperlukan.

Penggunaan media pembelajaran *canva* dan *Quick Response Code*, merupakan suatu media yang di gunakan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran untuk lebih memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. *Canva* adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Kategori presentasi yang tersedia di *Canva* termasuk kreatif, bisnis, teknologi, dan periklanan. Pada pengembangan aplikasi *Canva* untuk pendidikan Bahasa Indonesia.

Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* dan *Quick Response Code* Mahasiswa PAI Pada Mata Kuliah Fikih di Madrasah. Dengan media pembelajaran, penyampaian materi lebih menjadi konsisten, pembelajaran lebih terarah, variatif

<sup>16</sup> Moudizka, K. D. (2020). *Adjektiva Predikat dalam Klausa Bahasa Indonesia pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Bapala, 7(2)

<sup>17</sup> Nilpi Sepriani Selaku Mahasiswa PAI Angkatan 2020 lokal E, 27 Mei 2024

<sup>18</sup> Observasi langsung pelaksanaan perkuliahan mahasiswa Angkatan 2020 Lokal E, 28 mei 2024

dan efektif, bahkan mempermudah untuk memahami materi pembelajaran. Akan tetapi, sedikit catatan tergantung dengan cara tangkap mahasiswa itu sendiri.<sup>19</sup>

Dalam proses perkuliahan perlu adanya perumusan dari tujuan yang akan dicapai pembelajaran itu sendiri, pemilihan bahan atau topic kuliah juga perlu dilakukan agar kegiatan kelas, penugasan, penilaian, alokasi waktu serta kesiapan Mahasiswa dapat berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan.

## 2. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Canva Dan *Quick Response Code* Pada Pembelajaran Mata Kuliah Fikih di Madrasah

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata Kata efektif, secara etimologis berasal dari kata efek yang berarti akibat, pengaruh. Efektif, berarti 1. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) 2. Manjur, mujarab (tentang obat) 3. Dapat membawa hasil berhasil berguna. Efektifitas. keefektifan, berarti keadaan berpengaruh, keberhasilan. Sedangkan Pengertian efektifitas secara umum menunjukkan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektifitas menurut Hidayat yang menjelaskan bahwa: “Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Semakin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektifitas sesuatu.

Jadi pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memiliki pengaruhnya dan dapat membawa hasil, khususnya bagi mahasiswa. Pembelajaran yang efektif artinya pembelajaran yang tepat sasaran, yakni pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa, baik untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang. Efektif, menginginkan pembelajaran mampu memanfaatkan seluruh sumber daya untuk bisa berhasil. Dalam praktiknya, pembelajaran efektif adalah yang menjamin terpenuhinya tujuan pembelajaran yang ditandai dengan tercapainya kompetensi pembelajaran setelah proses pembelajaran. Pembelajaran efektif menyiratkan bahwa pembelajaran harus dilakukan sedemikian rupa untuk mencapai semua hasil belajar yang telah dirumuskan.<sup>20</sup>

Sebagai mahasiswa, khususnya mahasiswa PAI tentunya sudah tidak asing lagi dengan aplikasi canva yang bisa digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran ini, memang tidak semua mahasiswa belajar menggunakan media ini, hanya sebagian mahasiswa saja karena memang baru sedikit dosen mata kuliah yang menggunakan media ini. Menurut Nilpi Sepriani mahasiswa PAI IAIN Curup: “Pada mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah banyak menggunakan berbagai media, salah satunya canva, dimana untuk canva sendiri sangat efektif digunakan dalam penyampaian materi di suatu pembelajaran.”<sup>21</sup>. “Sebenarnya

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan mutiara selaku mahasiswa Prodi PAI angkatan 2020, 27 mei 2024

<sup>20</sup> Suci, M. P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insha’Di Stai Ma’Arif Sarolangun. *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 1(2), 59-68 (2020).

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan nilfi sepriani selaku mahasiswa prodi PAI lokal E. 27 Mei 2024

banyak media yang digunakan pada mata kuliah fikih di madrasah, tetapi *Canva* dan *Quick Respon Code* atau QR yang sering digunakan secara bersamaan, dimana saat kita membuat canva dan dibubuhkan pula kode QR di dalamnya, maka itu sangat efektif untuk membuktikan hasil karya sendiri atau orang lain.”<sup>22</sup>

Dapat di simpulkan bahwasannya pada mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah, banyak menggunakan media pembelajaran, namun Canva dan *Quick Respon Code* atau QR adalah yang paling sering digunakan, dikarenakan pada saat menggunakan canva biasanya selalu dibubuhkan pula kode QR, fungsinya adalah untuk mengetahui apakah hasil tugas tersebut real buatan sendiri atau menyomot hasil tugas orang lain. Keberadaan kode QR dalam dunia pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar, terutama pada bagian hak cipta. Dengan menggunakan kode QR, kita bisa terhindar dari plagiasi, karena kode QR antara satu dan yang lainnya tidak akan sama. selain itu juga kita lebih mudah dan praktis dalam mengakses informasi.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tentang efektifitas penggunaan media *Canva* dan *Quick Response (QR) Code* mahasiswa PAI pada mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah angkatan 2020 adalah : *Pertama*, penggunaan media canva dan quick response (QR) code pada mata kuliah Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah ini di gunakan selama satu semester dan bergantian dengan penggunaan media yang lainnya, karena di gunakan kan berbarengan dengan media yang lainnya, untuk awal-awal mahasiswa cukup bingung dalam penggunaanya, tetapi dengan peran dosen yang baik seiring dengan berjalanya waktu mahasiswa terbiasa dan bisa menggunakan canva dan quick response (QR) kode ini dengan baik. *Kedua*, Efektivitas penggunaan media canva dan quick response kode pada Materi dan Pembelajaran Fikih Madrasah sangat efektif di gunakan, berdasarkan hasil tanggapan mahasiswa dengan mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan banyak media sangat membantu dalam perkuliahan sehingga pembelajaran dan materi yang di sampaikan kawan-kawan dalam persentase tidak bosan, artinya media canva dan quick response (QR) code ini dapat membantu menyampaikan materi menjadi lebih baik, pembelajaran menjadi lebih menarik suasana kelas juga kondusif.

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Ramaita selaku mahasiswa Prodi Pai lokal e, 28 mei 2024

### Daftar Pustaka

- Agustini, S. Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1) (2021).
- Bacri, B. S. *Meyakinkan validasi data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif*. Jurnal teknologi pendidikan, 10 (1) (2020).
- Dina Mayadiana Suwarma “Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar,” *Communnity Development Journal* 4, no. 2 (2023).
- Fauza Hamda and Nana Fauzana Azima, “Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang” 8 (2024).
- Hasil wawancara dengan mutiara selaku mahasiswa Prodi PAI angkatan 2020, 27 mei 2024
- Hasil wawancara dengan nilfi sepriani selaku mahasiswa prodi PAI lokal E. 27 Mei 2024
- Hasil wawancara dengan Ramaita selaku mahasiswa Prodi Pai lokal e, 28 mei 2024
- Isnaini, K. N, Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1) (2021).
- Monoarfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7 (2021).
- Moudizka, K. D. *Adjektiva Predikat dalam Klausa Bahasa Indonesia pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Bapala, 7(2) (2020).
- Nasution, M.I.P. Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 10(1) (2018).
- Nelly Yusra , “Praktikalitas Buku Berbasis Quick Response Code Pada Materi Lingkungan,” *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 21, no. 1 (2023).
- Nilpi Sepriani Selaku Mahasiswa PAI Angkatan 2020 lokal E, 27 Mei 2024
- Nopiar Rahman, “Pelayanan Prima Perpustakaan Dalam Kegiatan Literasi (P3KL) Melalui Literasi Digital Berbasis Quick Response Code Di SMP Tunas Agro Kecamatan Seruyan Raya Kabupaten Seruyan Provinsi Kalimantan Tengah,” *Buletin Perpustakaan* 6, no. 2 (2023).
- Observasi langsung pelaksanaan perkuliahan mahasiswa Angkatan 2020 Lokal E, 28 mei 2024
- Riandita, L, Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. Implementasi Penggunaan QR code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), (2023).

- Riki, “Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk,” *Jurnal Cafetaria* 4, no. 1 (2023): 98–105.
- Rusmianing Fatharani and Retno Triwoelandari, “Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Smp Negeri 14 Kota Bogor,” *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings* 1, no. 1 (2020).
- Sofyan, S. Efektivitas Strategi Pembelajaran Pada Madrasah Model dan Konvensional di Beberapa Provinsi Indonesia Timur. *Al-Qalam*, 14(1),(2018).
- Suci, M. P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insyah Di Stai Ma’Arif Sarolangun. *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 1(2) (2020).