

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Debat Berbantuan *QR Code* untuk Siswa SMA Kelas XI

Ai Siti Julaeha^{1*}, Fathiatty Murtadho², Asep Supriyana³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Email

ai.siti@mhs.unj.ac.id

***Corresponding author**

Kata Kunci: Debat, *QR Code*, SMA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan bahan ajar debat yang berbantuan *QR Code* untuk siswa sekolah menengah atas kelas XI. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek siswa dan guru bahasa Indonesia di SMA. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan observasi, kemudian dianalisis untuk mengetahui masalah, kebutuhan, dan preferensi siswa dalam pembelajaran debat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami struktur, teknik, dan strategi debat karena bahan ajar yang kurang menarik, interaktif dan sulit diakses. Guru juga menilai bahan ajar yang ada belum mendukung keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar debat berbantuan *QR Code* dianggap penting agar siswa dapat dengan mudah mengakses bahan ajar yang bersifat multimodal secara cepat dan fleksibel. Kesimpulannya, pengembangan bahan berbantuan teknologi *QR Code* sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran debat di kelas.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat penting untuk meningkatkan literasi, pemikiran kritis, dan keterampilan komunikasi. Kemampuan berdebat adalah salah satu keterampilan yang dibutuhkan siswa kelas XI. Berdebat membutuhkan keterampilan berbahasa lisan selain kemampuan berpikir kritis, membuat argumen, dan menghargai perbedaan pendapat. Materi debat dimasukkan ke dalam capaian pembelajaran kelas XI berdasarkan Kurikulum 2013 revisi dan Kurikulum Merdeka, yang menekankan kemampuan siswa untuk menganalisis struktur, kebahasaan, dan isi teks debat serta membuat teks debat secara lisan dan tulisan (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran debat tidak hanya mempelajari kemampuan berbicara, tetapi juga mempelajari cara memahami dan menyusun teks argumentatif dengan cara yang sesuai dengan standar bahasa.

Tarigan (2008) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan berbahasa yang efektif dan ekspresif yang memungkinkan orang untuk menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan. Kemampuan ini dikombinasikan dengan kemampuan berpikir kritis tentang masalah dunia nyata dalam debat. Adapun Nurgiyantoro (2012) menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara, termasuk debat, harus dikemas dalam kegiatan yang komunikatif dan berorientasi pada siswa (siswa-pusat). Hal ini dilakukan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi dan mempertahankan pendapat mereka. Oleh karena itu, pelajaran debat di SMA kelas XI tidak hanya mengajarkan siswa berbicara secara formal, tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir kritis, rasional, dan menghargai perbedaan pandangan di masyarakat.

Kekuatan penerapan materi pembelajaran yang komprehensif dapat diangkat dengan mempersiapkan bahan ajar yang menarik dan memadai. Dalam konteks pembelajaran debat, bahan ajar yang baik harus mampu membantu siswa memahami struktur teks debat,

mengenali argumen yang logis, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan pendapat secara santun dan meyakinkan. Menurut Dalman (2016), bahan ajar berfungsi untuk memfasilitasi interaksi aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta tuntutan kompetensi dalam kurikulum. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan aspek relevansi, keautentikan, dan daya tarik bahan ajar agar siswa tidak hanya memahami teori debat, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara efektif. Pemilihan bahan ajar yang kontekstual dan interaktif, misalnya dengan memanfaatkan media digital seperti *Quick Response (QR) Code*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat literasi digital dan kemampuan komunikasi mereka.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan pembelajaran bahasa, termasuk debat. Penelitian Astuti (2021) menemukan bahwa membuat bahan ajar teks debat berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan argumentatif dan keaktifan siswa SMA. Sementara itu, penelitian Lestari dan Rahayu (2020) menemukan bahwa membuat bahan ajar interaktif debat dapat meningkatkan kemampuan argumentatif siswa. Sehubungan dengan penggunaan teknologi *QR Code*, penelitian oleh Prasetyo (2022) menemukan bahwa memasukkan kode QR ke dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia membuat siswa lebih mudah mengakses sumber pendidikan tambahan, seperti artikel, video, dan latihan *online*, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Selain itu, penelitian oleh Wulandari (2023) tentang evaluasi kebutuhan pengembangan modul teks argumentasi berbantuan *QR Code* di sekolah menengah menunjukkan bahwa siswa membutuhkan materi pelajaran yang tidak hanya memberikan materi teoretis tetapi juga memberikan contoh praktis dan latihan berbasis media digital yang mudah digunakan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hapsari (2021), yang menekankan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbicara. Berdasarkan berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar berbantuan *QR Code* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran debat di SMA. Namun, sebelum bahan ajar dibuat, diperlukan analisis menyeluruh untuk memastikan bahwa isi, media, dan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI serta dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Namun sayangnya, Kegiatan debat seringkali tidak berjalan dengan baik di kelas. Banyak siswa tidak hanya kesulitan memahami struktur teks debat tetapi juga tidak mampu berdebat dengan penuh keyakinan. Selain itu, materi pelajaran yang digunakan guru biasanya konvensional dan tidak mengakomodasi teknologi digital dalam pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa di era pedagogi abad 21. Hal ini penulis temukan saat melakukan sesi wawancara dengan beberapa siswa kelas XI di MAN 5 Garut tentang pembelajaran debat di kelas merupakan hal yang dianggap menakutkan atau sulit untuk dipelajari. Terdapat banyak faktor penyebab salah satunya bahan ajar yang didapatkan siswa masih bersifat konvensional, kurang kreatif dan tidak mampu menarik perhatian siswa untuk dapat mempelajari debat dengan komprehensif.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas XI Ibu Iin Lina Setiawati menyampaikan bahwa terdapat kesulitan tersendiri dalam menerapkan materi debat serta mengarahkan siswa untuk memiliki minat yang tinggi saat mempelajari debat. Maka dari itu penggunaan kemajuan teknologi informasi membuka peluang besar untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan *Quick Response (QR) Code*. *QR Code* memungkinkan integrasi antara bahan ajar cetak dengan sumber belajar digital, seperti video pembelajaran, artikel referensi, atau latihan interaktif, yang dapat diakses secara cepat menggunakan perangkat seluler.

Penggunaan *QR Code* dalam bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar debat berbantuan *QR Code* untuk siswa SMA kelas XI. Analisis kebutuhan ini penting dilakukan untuk mengetahui kondisi aktual pembelajaran debat di sekolah, kendala yang dihadapi guru dan siswa, serta jenis bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik masa kini.

Metode

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, metode analisis kebutuhan digunakan. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis kondisi aktual pembelajaran debat di sekolah serta kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar berbantuan *QR Code*. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam tentang konteks pembelajaran, tantangan, dan keinginan pengguna terhadap bahan ajar yang akan dibuat.

Metode *purposive sampling* digunakan untuk memilih subjek penelitian, yang terdiri dari guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI MAN 5 Garut, yang dipilih berdasarkan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran debat. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, angket, observasi, dan penelusuran dokumen. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru melihat proses pembelajaran debat dan kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif. Studi dokumen digunakan untuk menganalisis silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku teks yang digunakan sekolah. Sementara itu, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi, kesulitan, dan preferensi mereka terhadap materi debat dan pemanfaatan teknologi digital, termasuk *QR Code*.

Menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994), data yang dikumpulkan dianalisis dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar untuk perencanaan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum. Data dikurangi dengan memilih informasi yang relevan dengan bahan ajar, disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, dan penarikan kesimpulan digunakan untuk merumuskan kebutuhan guru dan siswa untuk bahan ajar debat berbantuan *QR Code*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia serta angket yang diberikan kepada siswa kelas XI, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran debat masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan latihan debat secara langsung di kelas. Guru belum memiliki bahan ajar khusus yang secara sistematis membimbing siswa dalam memahami konsep debat, teknik argumentasi, dan etika berdiskusi. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks Bahasa Indonesia dari pemerintah dan sumber daring yang tidak selalu relevan dengan konteks siswa. Hal ini menyebabkan materi debat sering kali tidak terintegrasi dengan contoh aktual, serta kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran lebih banyak berfokus pada ceramah, latihan debat, dan penggunaan buku teks dari pemerintah tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memahami struktur teks debat, teknik argumentasi, dan penggunaan bahasa dalam konteks debat formal. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalman (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teks

memerlukan media pendukung yang mampu menghadirkan pengalaman belajar nyata agar siswa dapat memahami struktur dan fungsi sosial teks secara utuh.

Guru menyatakan perlunya bahan ajar tambahan yang mampu memadukan teori dan praktik debat secara menarik serta mudah diakses oleh siswa. Bahan ajar yang diharapkan bukan hanya berisi konsep-konsep dasar debat, tetapi juga dilengkapi dengan contoh aktual, panduan langkah-langkah debat, dan latihan analisis argumen yang relevan dengan isu-isu terkini. Selain itu, guru menilai bahwa integrasi teknologi digital, seperti *Quick Response (QR) Code*, dapat mempermudah siswa mengakses berbagai sumber belajar berupa video debat, audio argumentasi, dan referensi daring yang kredibel. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan pandangan Prensky (2010) bahwa peserta didik masa kini merupakan *digital natives* yang membutuhkan pendekatan belajar berbasis teknologi agar pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Dari hasil angket terhadap siswa kelas XI, siswa merasa kesulitan memahami teks debat hanya melalui buku cetak, selain itu siswa lebih tertarik belajar jika materi disajikan dalam bentuk visual, video, atau contoh interaktif. Para siswa juga mengaku sering menggunakan gawai untuk belajar dan mencari sumber informasi daring. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki kebutuhan terhadap bahan ajar yang memadukan teks dan media digital secara seimbang. Menurut Munir (2017), bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa, karena mereka dapat belajar sesuai kecepatan dan minat masing-masing.

Analisis terhadap silabus Bahasa Indonesia kelas XI Kurikulum Merdeka juga menunjukkan bahwa materi debat mencakup kompetensi memahami struktur teks debat, menyusun teks debat, dan menyajikan teks debat secara lisan. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan perlu mencakup penjelasan konsep dasar debat, latihan menganalisis argumen, panduan menyusun teks debat, serta rubrik penilaian performa debat. Integrasi *QR Code* di dalam bahan ajar dapat menjadi sarana penghubung antara bahan cetak dan sumber belajar digital seperti video, artikel, dan latihan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2020) bahwa media berbasis *QR Code* memberikan kemudahan akses informasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil observasi di lapangan memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa telah memiliki perangkat gawai yang dapat digunakan untuk memindai *QR Code*. Siswa mampu mengoperasikan ponsel untuk mengakses materi tambahan tanpa kendala. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur digital di kalangan siswa sudah memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis *QR Code*. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat menyajikan materi debat yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan konteks sosial serta budaya siswa. Sejalan dengan pandangan Rusman (2017), inovasi media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memerlukan bahan ajar debat yang kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Integrasi *QR Code* dalam bahan ajar debat diyakini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman terhadap struktur dan kaidah teks debat, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif. Bahan ajar seperti ini juga sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009). Dengan demikian, hasil analisis ini menjadi dasar penting untuk tahap pengembangan bahan ajar debat berbantuan *QR Code* yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA kelas XI.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru serta siswa kelas XI di MAN 5 Garut. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran debat di SMA masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek ketersediaan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru dan siswa sama-sama menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan bahan ajar debat yang inovatif, mudah diakses, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi debat. Integrasi teknologi *Quick Response (QR) Code* dalam bahan ajar dipandang sebagai solusi yang efektif karena dapat menghubungkan antara materi cetak dengan sumber belajar digital seperti video debat, latihan interaktif, dan referensi daring lainnya. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan mampu memindai QR Code dengan mudah, sehingga media ini dinilai praktis dan sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar debat berbantuan *QR Code* sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA. Bahan ajar ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan sumber belajar konvensional, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan debat, serta membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan tuntutan literasi digital abad ke-21. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting untuk tahap selanjutnya, yaitu perancangan dan pengembangan prototipe bahan ajar debat berbantuan *QR Code* yang efektif dan relevan dengan kurikulum serta karakteristik peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "*Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Debat Berbantuan QR Code untuk Siswa SMA Kelas XI*" dengan baik. Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak diantaranya teriring rasa terima kasih kepada Universitas Negeri Jakarta dalam hal ini Program Studi Magister Pendidikan Indonesia memalui utusan dosen pembimbing yakni Prof. Fathiaty Murtadho dan Dr. Asep Supriyana, M.Pd atas arahan serta bimbingan kepada penulis untuk dapat menyusun penelitian ini. Selain itu terima kasih juga untuk suami terkasih Hengky Saputra dan Putri tercinta Arsyila Ainun Nahla yang selalu menjadi motivasi untuk terus melangkah menggapai mimpi.

Referensi

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *QR Code* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Besuki. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1–10.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran QR-Code sebagai upaya implementasi pendidikan sesuai kodrat zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Kurikulum Merdeka: Buku Saku untuk Guru SMA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kemendikbudristek.

- Mustakim, S., Walanda, D. K., & Gonggo, S. T. (2013). Penggunaan *QR Code* dalam Pembelajaran Pokok – Bahasan Sistem Periodik Unsur pada Kelas X SMA. *Jurnal Akademik Kimia*, 2(4), 215–221.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Hasanah, N. (2023). *Pengembangan bahan ajar berbantuan QR Code untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada materi SPLDV kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 14(1), 56–67.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *QR Code* (2025). *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 286-297.
- Yuliana, S., & Prasetyo, T. (2020). *Integrating QR codes into printed modules to support blended learning in secondary schools*. *Journal of Educational Media and Technology*, 25(4), 78–89.