

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING

Aqidatul Izza¹, Munawir²

UIN Sunan Ampel Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya

Email : Aqidatulizzayunus@gmail.com ; munawirpgmi@gmail.com

Abstract

This study discusses the analysis of hypertext-based interactive media in fostering student interest in reading through online learning. The purpose of this study was to determine the use and effectiveness of hypertext-based interactive media use in fostering student reading interest through online learning and the impact of hypertext-based interactive media on students' reading interest through online learning conducted at MTsN 1 Sidoarjo. This study uses a descriptive research method with a qualitative approach. Data collection using, observation, questionnaires, interviews and documentation. The results showed that: 1) The results of the observations proved that students had good enthusiasm. In this learning, Islamic education teachers use interactive media in the form of power points; 2) PAI teachers make various efforts to foster students' reading interest when learning online, one of which is trying to get used to the small things that are applied to students by utilizing the media; 3) From the results of a questionnaire which shows that students' reading interest has increased even though gradually. This can be seen from the aspects of preference, interest, attention and involvement.

Keywords: *Interactive Media, Hypertext, Reading Interest*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang analisis media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan dan efektivitas pemanfaatan media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online serta dampak dari media interaktif berbasis hypertext tersebut terhadap minat baca siswa melalui pembelajaran online yang dilakukan di MTsN 1 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan, observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Dari hasil observasi membuktikan bahwa siswa memiliki antusias yang baik. Dalam pembelajaran tersebut guru PAI menggunakan media interaktif berupa power point ; 2) Guru PAI melakukan berbagai macam upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa ketika pembelajaran online, salah satunya yaitu berupaya untuk membiasakan hal-hal kecil yang diterapkan kepada siswa dengan memanfaatkan media tersebut ; 3) Dari hasil angket yang menunjukkan bahwa minat baca siswa mengalami peningkatan meskipun secara bertahap. Hal

tersebut dapat dilihat dari aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.

Keywords : *Media Interaktif, Hypertext, Minat Baca*

1. Pendahuluan

Pada saat ini, pandemi covid-19 memiliki dampak yang sangat berpengaruh terhadap banyak pihak. Salah satunya yaitu berdampak pada dunia pendidikan. Dengan adanya hal tersebut, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Kebijakan tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mencegah penularan covid-19. Sehingga untuk saat ini seluruh lembaga pendidikan melakukan strategi pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan tatap muka menjadi pembelajaran non-tatap muka atau disebut dengan pembelajaran secara online [1]. Meskipun terdapat banyak keuntungan atau manfaat dalam pembelajaran online, tak bisa dipungkiri bahwa dalam pembelajaran online ini juga terdapat banyak masalah [2]. Diantara masalah tersebut ialah peserta didik kurang memahami materi, kuota internet yang belum memadai, jaringan atau koneksi yang tidak stabil, kurangnya motivasi belajar dan lain-lain[3]. Perubahan yang terjadi secara cepat dan mendadak membuat peserta didik dipaksa untuk beradaptasi dengan kondisi saat ini. Sehingga setiap peserta didik akan memiliki masalah tersendiri dalam mengikuti pembelajaran online. Peserta didik di MTsN 1 Sidoarjo yang setiap harinya terbiasa dengan pembelajaran tatap muka, memiliki problematika baru yang berkaitan dengan model pembelajaran saat ini.

Salah satu problematika yang dijumpai dilapangan yaitu kurangnya minat peserta didik untuk membaca. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa jenuh dan bosan saat membaca dirumah. Karena biasanya dalam pembelajaran tatap muka guru memberikan pengawasan langsung kepada peserta didik dengan pemberian motivasi agar peserta didik rajin membaca. Bahkan terdapat beberapa siswa yang menyalahgunakan gadget atau computer pada saat pembelajaran berlangsung untuk bermain game, social media dan juga yang lainnya. Perlu diketahui bahwa dari 61 Negara di dunia, Indonesia menempati peringkat ke-60 mengenai minat baca. Indonesia berada persis dibawah Thailand dan berada tepat diatas Bostawa[4]. Dengan adanya masalah tersebut, seorang guru harus mampu berinovasi dan berfikir kreatif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik saat pembelajaran online. James M.Cooper menegaskan, "*A teacher is a person charged with the reasonability of helping others to learn and to behave in new different way*". Bahwasanya seorang guru harus memiliki keterampilan mengajar yang lebih dibandingkan dengan orang yang bukan guru[5]. Salah satu keterampilan guru ialah keahliannya dalam memilih media pembelajaran. Seorang guru harus menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar peserta didik lebih efektif dan efisien dalam belajar[6].

Diantara media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di MTsN 1 Sidoarjo ialah dengan memanfaatkan media interaktif yang dikombinasikan dengan hypertext. Tetapi sayangnya dalam penelitian pendidikan belum banyak yang melakukan penelitian mengenai media interaktif berbasis hypertext dalam pembelajaran online. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan mencoba untuk menganalisis media interaktif berbasis hypertext dalam proses kegiatan pembelajaran online guna mengetahui sejauh mana dampak dari penggunaan media tersebut, khususnya terhadap minat baca siswa. Maka dari itu penelitian ini akan mengkaji hal tersebut agar dapat menjadi hasanah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka dengan ini

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING

akan diajukan beberapa fokus dalam penelitian ini yakni, penggunaan dan efektivitas pemanfaatan media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online serta dampak dari media interaktif berbasis hypertext tersebut terhadap minat baca siswa melalui pembelajaran online yang dilakukan di MTsN 1 Sidoarjo. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat berminat untuk membaca baik di buku digital ataupun di buku teks.

1. Kajian Pustaka

Media Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”. Selanjutnya secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara, tengah atau pengantar. Anung Rachman, Vincent Suhartono memaparkan dalam (Nanda Dewi dkk, 2018) bahwa media adalah suatu alat yang berisi tentang informasi dan pengetahuan yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik sehingga di dalamnya terdapat interaksi [7]. Kemudian interaktif berarti saling mempengaruhi, yang artinya antara pengguna dan media (program) ada hubungan timbal balik. Pengguna memberi respon terhadap permintaan atau tampilan media yang selanjutnya dilanjutkan dengan penyajian informasi yang disajikan oleh media tersebut[8]. Sehingga yang dimaksud dengan media interaktif ialah multimedia yang dirancang oleh desainer supaya memiliki tampilan yang memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Media interaktif merupakan media berbasis komputer yang mensinergikan semua media, meliputi teks, foto, grafik, video, musik, animasi[9].

Secara umum manfaat yang diperoleh dari media interaktif ialah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, berkurangnya jumlah waktu mengajar, proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapan pun. Kemudian terdapat beberapa karakteristik dalam media pembelajaran interaktif yakni :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya yaitu dapat menggabungkan antara media audio dan visual
- b. Bersifat interaktif, maksudnya yaitu dapat memiliki kemampuan untuk mengakomodasi suatu respon dari pengguna
- c. Bersifat mandiri, yakni memberikan kemudahan dan kelengkapan isi, sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan atau arahan dari orang lain[5]

Dalam media interaktif dapat menggabungkan tool dan link yang dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berkreasi, berinteraksi dan berkomunikasi[10]. Kemudian untuk pembuatan media interaktif terdapat macam-macam software yang dapat digunakan, diantaranya[11] :

- a. Software pembuat animasi

Software yang termasuk ke dalam kategori ini yakni, Adobe Flash, Swishmax, Adobe illustrator, Macromedia Flash, Corel R.A.V.E, CoRETAS, Moho, After Effects, ToonBoom, CreaToon, Autodesk Animation, Prezi, Lecture Maker dan Power Point.

- b. Software pembuat video

- 1) Video editing, diantaranya Windows Movie Maker, Video Spin, Avidemux, Virtual Dub, Video Pad, Sony Vegas Movie Studio Platinum 11, Nero Video 11, AVS Video Editor, Movie Plus X6, Adobe Premier, Ulead Studio dan sebagainya.

- 2) Video screencapture, yakni diantaranya Camtasia Studio, CamStudio Capture, Screen Video Recorder, Ezvid, Jing, Bandicam, PlayClaw, ActivePresenter, Wink, HyperCam, Zscreen dan lain-lain
- c. Software Pembuat Animasi 3D, diantaranya yaitu Maya, 3D Studio Max, LightWave, SoftImage, Poser, Motion Builder, Hash Animation Master, Wings 3D, Carrara, Infini-D, TrueSpace, Rhino, Houdini dan lain sebagainya.
- d. Software Bahasa Pemrograman, antara lain Delphi, Pascal, JavaScript, Java, FORTRAN, Visual FoxPro, Clipper, dBase, Visual C++, UNIX shell script, ALGOL, Assembly, BASICA, Q-BASIC dan sebagainya

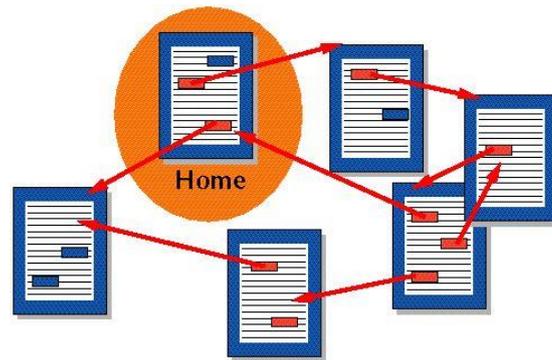
Dari pemaparan diatas maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan software pembuat media pembelajaran interaktif dapat ditentukan sebagai berikut : a) Memiliki kompatibilitas yang baik ; b) Paket software terpadu dan mudah dieksekusi yang berarti tidaklah terlalu rumit ; c) Kehandalan, yang berarti software tidak mudah hang ; d) Mudah dan sederhana ; e) Efektif dan Efisien ; f) Adanya petunjuk penggunaan software.

Hypertext

Hypertext merupakan teks yang mempunyai kaitan dengan dokumen yang lain. Seorang pengguna yang mengikuti hyperlink dapat dikatakan menavigasi atau menjelajahi hypertext. Jadi hypertext adalah teks yang ditautkan dengan hyperlink[12]. Kemudian Londow memaparkan bahwa hypertext sebagai satu kumpulan berupa kata-kata atau gambar yang dapat terhubung secara elektronik dengan banyak jalur, kaitan atau jejak yang terbuka secara terus-menerus dan tidak pernah selesai secara tekstual yang dijelaskan dengan terminologi link, jaringan, simpul, web dan jalur. Kemudian Cardillo dan Kenyon dari University at Albany menjelelaskan bahwa hypertext sebagai suatu bentuk presentasi non linier dengan berbagai macam jalur informasi yang dapat memungkinkan pengguna berinteraksi secara interaktif sengan setiap teks. Dari pemaparan tersebut hypertext dianggap sebagai bentuk teks yang tidak linier yang di dalamnya terdapat link sehingga dapat terhubung ke teks lain. Pengguna dapat mengikuti jalur sesuai dengan keinginannya dan tidak harus melalui jalur yang sama.

Kaplan dalam tulisannya yang dimuat dalam jurnal Computer-Mediated Communication Magazine (Nielsen,2007) mencontohkan hypertext seperti sebuah buku yang dapat dibaca kapan saja, dimulai dari bagian mana saja dan bagian-bagian tersebut berkaitan dengan bagian yang lain. Dalam hal ini berarti pengguna dapat memulai dan bisa pergi ke bagian mana saja sesuai keinginannya dan kebutuhannya[13]. Kemudian terdapat ciri-ciri umum dari hypertext, yakni : a) Hypertext menyediakan interaktivitas dalam pencarian informasi dan akses ke dokumen relevan ; b) Bersifat non-linier ; c) manajemen refrensi internal dan refrensi antar dokumen lainnya ; c) memaparkan informasi dalam bentuk modular ; d) memfasilitasi pencarian informasi melalui node hubungan ; 6) Menyediakan struktur dinamis yang memungkinkan penataan ulang materi atau informasi yang dibaca[14]. Berikut adalah gambaran dari hypertext :

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING



Gambar.1 Tampilan Hypertext

Pada dasarnya hypertext dapat memadukan beberapa media sesuai dengan kebutuhan. Kemudian hypertext juga dapat menyediakan link ke bagian-bagian tertentu yang bisa memperkaya atau memperdalam pemahaman pengguna. Menurut Foltz (1996), mengatakan bahwa hypertext membuat pengguna lebih mudah untuk menemukan materi yang dibutuhkan. Disamping itu pengguna juga dapat menentukan urutan teks yang akan dibaca. Hal tersebut merupakan keuntungan bagi pengguna. Pada program hypertext, satu teks tersebar di berbagai bagian dimana pengguna dapat langsung pindah ke bagian tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara “menklik” suatu indeks atau kode tertentu, selanjutnya dalam hitungan detik pengguna akan menemukan teks yang dituju[15]. Dalam proses pembelajaran, materi dapat didistribusikan dalam bentuk hypertext. Dalam hal ini hypertext dapat menampilkan bahan-bahan pelajaran dan data yang telah tersimpan dengan cepat dan mudah.

Minat Baca

Minat baca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan ketertarikan dan penuh ketekunan dalam rangka membangun pola komunikasi dengan diri sendiri sebagai suatu proses transmisi pemikiran untuk mengembangkan intelektualitas dalam pembelajaran[16]. Kemudian menurut Tarigan dalam jurnal (Magdalena Eelendiana, 2020) menyatakan bahwa minat baca merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan dirinya sendiri dengan tujuan menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna baca. Pada dasarnya minat baca dapat tumbuh jika ada kemauan, keinginan dan dorongan dari diri siswa sendiri, guru maupun orang tua[17]. Aspek minat baca beserta indikatornya menurut Safari dalam penelitian (Ony Dina Maharani dkk, 2017) sebagai berikut:

- Perasaan senang atau kesukaan, memiliki indikator gairah dan inisiatif
- Ketertarikan siswa, memiliki indikator responsif dan kesegeraan
- Perhatian siswa, memiliki indikator konsentrasi dan ketelitian
- Keterlibatan siswa, memiliki indikator kemauan dan keuletan

Kemudian minat baca dipengaruhi oleh dua faktor golongan yakni, golongan faktor personal dan golongan institusional. Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, diantaranya[18] :

- a. Usia
- b. Jenis kelamin
- c. Intelegensi
- d. Kemampuan membaca
- e. Sikap
- f. Kebutuhan psikologis

Selanjutnya faktor yang berasal dari luar individu, diantaranya :

- a. Tersedianya buku-buku
- b. Status sosial ekonomi
- c. Pengaruh orang tua, teman sebaya dan pengajar

Terdapat manfaat membaca dalam kehidupan sehari-hari, yakni terbukanya wawasan, adanya pemikiran baru, dapat meningkatkan kecerdasan dalam berbagai bidang serta meningkatkan kemandirian dalam mencari informasi pengetahuan[19].

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Sidoarjo yang terletak di Jl.Stadion No.150 kemiri Sidoarjo. Penelitian ini difokuskan terhadap mata pelajaran Fiqih kelas VIII. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru PAI (Pendidikan Agama Islam) dan siswa kelas VIII yang berjumlah 30 siswa. Kemudian penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan observasi non partisipan, yang berarti peneliti tidak terjun langsung ke lapangan karena pembelajaran dilakukan secara online. Selanjutnya pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan aplikasi zoom karena dilakukan di rumah masing-masing. Kemudian angket disebarakan dengan menggunakan google form. Terakhir, dokumentasi dalam penelitian ialah berupa foto dan video yang dikirimkan oleh masing-masing orang tua siswa.

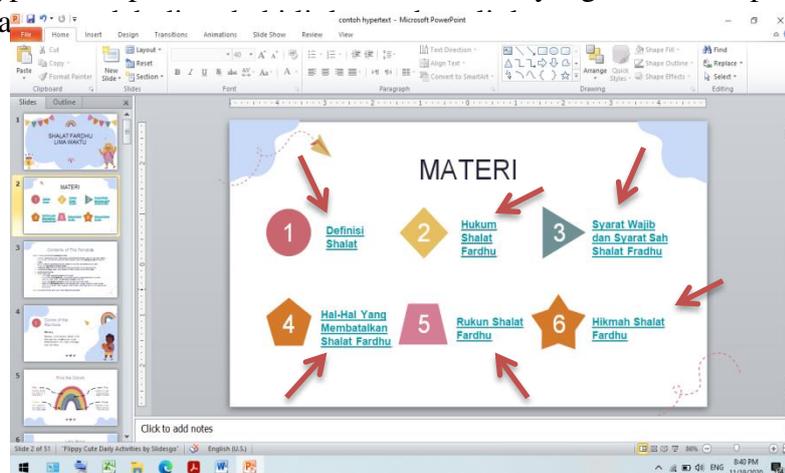
Data terkait media interaktif berbasis hypertext yang digunakan diperoleh dengan observasi non partisipan secara online. Selanjutnya efektivitas pemanfaatan media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI. Kemudian dampak dari media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa. Terakhir, dokumentasi berupa foto dan video diperoleh melalui orang tua siswa, karena saat ini pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing sehingga dalam hal ini peneliti melibatkan orang tua siswa.

3. Hasil Dan Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran online sedang berlangsung, bahwasanya media interaktif yang digunakan saat itu ialah dengan menggunakan media power point. Di dalam media power point tersebut terdapat beberapa slide dan berbagai macam unsur yakni, teks, grafik, gambar, video, animasi, audio. Semua unsur tersebut dipadukan menjadi sebuah interaktivitas. Power point tersebut dikirimkan oleh guru kepada siswa melalui aplikasi whatsapp, yang nantinya siswa bisa menggunakan di gadget ataupun komputer. Selanjutnya terdapat beberapa teks yang dipergunakan untuk menampilkan materi pelajaran fiqih. Selanjutnya teks

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING

tersebut diberi hyperlink yang kemudian ditautkan ke dokumen yang lain, seperti blog, website, PDF, e-book dan artikel lainnya yang berhubungan dengan materi pelajaran fiqih. Link-link tersebut akan saling terhubung. Itulah yang disebut dengan hypertext. Pada saat proses pembelajaran online berlangsung siswa terlihat antusias karena adanya dukungan dari penggunaan media interaktif berbasis hypertext yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam hal ini juga terdapat beberapa siswa yang tertinggal untuk mengikuti pelajaran, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan hypertext yang mana siswa tersebut dapat mengejar ketertinggalan dengan melihat materi-materi yang telah dijelaskan oleh guru. Jadi saat pembelajaran online sedang berlangsung guru membebaskan siswa untuk mengunjungi bagian mana saja yang akan dibaca tergantung keinginan siswa untuk memilih dan mempelajari dokumen yang akan dikunjungi. Dibawah ini merupakan tampilan media interaktif berbasis hypertext, perlu diketahui bahwa teks yang bertanda panah merupakan hypertext ka



Gambar 2. Tampilan Power Point

Selanjutnya efektivitas pemanfaatan media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online diperoleh melalui wawancara dengan 6 guru PAI. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti telah menyimpulkan beberapa persepsi dari para guru PAI tersebut dari pertanyaan pertama yaitu tentang upaya guru PAI dalam menumbuhkan minat baca siswa saat pembelajaran online di rumah masing-masing. Hal *pertama* yakni siswa diminta untuk merangkum materi pelajaran, dengan itu maka siswa dapat mencari informasi dengan membaca buku teks ataupun mencari di internet. *Kedua*, adanya kerjasama antara guru dengan orang tua siswa. Maksudnya yaitu dalam hal ini orang tua harus mengusahakan untuk ikut dalam membaca buku, sehingga jika orang tua ikut terlibat maka anak akan mengikutinya. *Ketiga*, membuat program wajib baca dalam keluarga. Dalam hal ini guru juga harus bekerja sama dengan orang tua, jadi pada jam-jam tertentu anak harus dibiasakan untuk membaca buku, baik itu buku teks ataupun buku digital sehingga anak akan terbiasa. *Keempat*, yakni mencari metode, strategi dan media yang dapat menarik siswa untuk membaca. Sehingga dalam hal ini guru harus kreatif dan inovatif. *Terakhir*, pemberian reward. Dengan adanya pemberian *reward* dari guru, maka siswa akan merasa senang. Hal ini sebagai bentuk penghargaan dengan tujuan agar siswa dapat

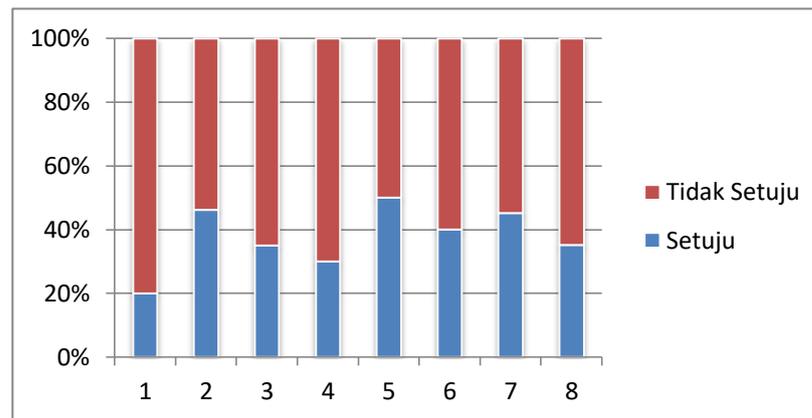
termotivasi untuk lebih rajin lagi dalam membaca. Tidak hanya guru, orang tua juga bisa memberikan penghargaan tersebut.

Kemudian untuk pertanyaan yang kedua tentang hal yang perlu diperhatikan sebelum menerapkan media interaktif berbasis hypertext saat pembelajaran online kepada siswa. Dengan itu maka peneliti dapat menyimpulkan dari pendapat guru PAI, bahwasanya sebelum diterapkan guru harus melihat bahwa media tersebut harus memenuhi kriteria, yakni : a) Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai ; b) Sesuai dengan metode pelajaran yang digunakan ; c) Sesuai dengan materi pelajaran ; d) Sesuai dengan keadaan siswa ; e) Sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan ; f) Sesuai dengan keterampilan guru yang menggunakannya ; g) Ketersediaan waktu ; h) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Selanjutnya untuk pertanyaan ketiga tentang keefektifan media interaktif berbasis hypertext untuk menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online. Dari hasil penjelasan guru PAI, bahwa media tersebut cukup efektif jika diterapkan dalam pembelajaran online. Karena dalam media tersebut terdapat unsur-unsur yang dapat menarik siswa untuk membaca. Dalam hal ini guru menghubungkan beberapa hypertext dengan beberapa dokumen, seperti website, blog, PDF, e-book dan artikel yang lain. Dengan berbagai macam tampilan dokumen tersebut akan membuat siswa tidak mudah bosan untuk membaca materi pelajaran.

Kemudian yang keempat, cara belajar yang diterapkan oleh guru PAI dengan memanfaatkan media interaktif berbasis hypertext tersebut, yakni sebelum pembelajaran dimulai guru membiasakan siswa untuk membaca materi pelajaran yang akan dipelajari selama 15 menit dengan media tersebut. Di samping itu guru membebaskan siswa untuk mencari jawaban tugas di media tersebut. Untuk membuktikan bahwa siswa sudah benar-benar membaca, maka guru akan melakukan evaluasi. Lalu yang kelima yaitu faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media interaktif berbasis hypertext dalam pembelajaran online. Faktor pendukung nya yaitu dalam media tersebut tidak perlu menggunakan internet sehingga siswa bisa lebih hemat sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan fasilitas, karena tidak semua siswa memiliki gadget ataupun komputer. Terakhir yaitu perubahan-perubahan siswa setelah memanfaatkan media interaktif berbasis hypertext, yakni : a) Siswa semakin siap dalam mengikuti pelajaran ; b) Siswa terbiasa membaca artikel selama 15 menit tanpa disuruh oleh guru, meskipun ada beberapa siswa yang memang masih dalam arahan tertentu ; c) Siswa sangat antusias untuk mencari jawaban tugas karena tampilan power point yang menarik.

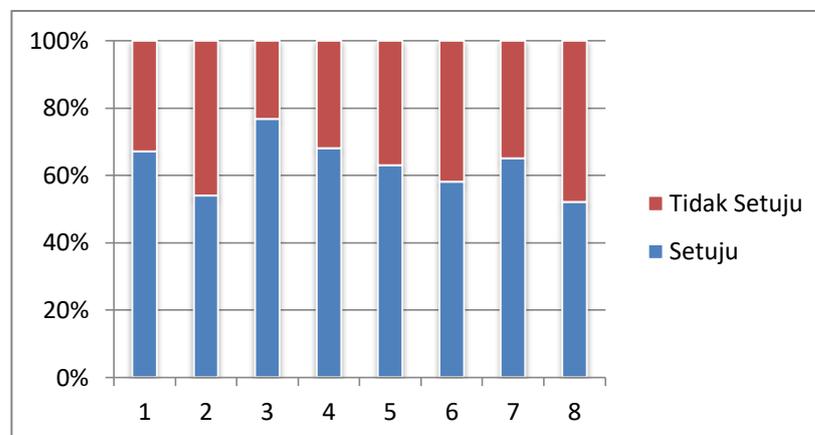
Selanjutnya dampak dari media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online diperoleh melalui angket yang diisi oleh 30 siswa. Jadi dalam hal ini difokuskan untuk mengetahui minat baca siswa. Apakah media tersebut berhasil dalam menumbuhkan minat baca siswa ataupun sebaliknya. Angket tersebut berisi 16 instrumen. Dalam instrument tersebut masing-masing dibagi menjadi 8 instrumen. Jadi 8 instrumen disebarkan atau dikirim menggunakan google form pada saat media tersebut belum diterapkan dan 8 instrumen lainnya juga dikirim pada saat media tersebut sudah diterapkan kepada siswa. Berikut adalah hasil presentase angket sebelum adanya media interaktif berbasis hypertext :

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING



Gambar 3. Hasil Presentase Angket Sebelum Penerapan

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata siswa tidak setuju, yang mana hal tersebut menandakan siswa kurang berminat untuk membaca. Hal tersebut terlihat dari simbol warna merah yang tinggi dan dominan. Berikut adalah faktor dari kurangnya minat baca siswa : a) Siswa bosan belajar dirumah ; b) Guru yang dominan menggunakan metode ceramah ; c) Kurangnya perhatian dan dorongan dari orang tua ; d) Fasilitas yang terbatas ; e) Sering bermain gadget ; f) Suasana hati yang tidak menentu. Hal-hal tersebut ialah beberapa masalah umum yang dihadapi oleh 30 siswa kelas 8 di MTsN 1 Sidoarjo. Selanjutnya berikut adalah hasil presentase angket setelah diterapkan media interaktif berbasis hypertext dalam pembelajaran online :



Gambar 4. Hasil Presentase Angket Sesudah Penerapan

Terdapat 4 aspek dalam instrument angket yang disebarkan setelah menerapkan media interaktif berbasis hypertext, yakni : a) kesukaan ; b) ketertarikan ; c) perhatian dan ; d) keterlibatan siswa. Instrument dalam angket kemudian dipecah menjadi 8 indikator. Pada pernyataan nomor 1 terdapat 67% siswa menjawab setuju dan 33% siswa menjawab tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki keingintahuan untuk membaca materi pelajaran fiqh dengan menggunakan media interaktif berbasis hypertext. Lalu pada pernyataan nomor 2 terdapat 54% siswa menyatakan setuju dan 46% siswa tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa siswa mulai memiliki inisiatif dalam diri sendiri untuk membaca menggunakan media tersebut. Dari kedua pernyataan

tersebut termasuk dalam aspek kesukaan. Hal ini menyatakan siswa memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa akan terus mempelajari materi yang disenanginya. Jadi tidak ada perasaan terpaksa. Selanjutnya pernyataan nomor 3 terdapat 76.70% siswa setuju dan 23.30 % siswa tidak setuju. Dapat diketahui bahwa siswa dapat merespon dengan baik mengenai adanya media interaktif berbasis hypertext yang salah satunya berisi tentang materi-materi pelajaran. Lalu pernyataan nomor 4 yakni terdapat 68% siswa setuju dan 32% siswa tidak setuju. Hal ini menyatakan bahwa siswa sudah mulai memiliki sikap siap tanggap dengan adanya arahan-arahan dari guru mengenai materi-materi yang harus dibaca dalam media tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan diatas masuk dalam aspek ketertarikan, yang mana aspek ini berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung tertarik pada sesuatu, baik itu pada benda, orang, kegiatan atau hal tersebut bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan tersebut.

Selanjutnya pada pernyataan nomor 5 terdapat 63% siswa menyatakan setuju dan 37% siswa tidak setuju. Dengan itu maka siswa berusaha untuk berkonsentrasi untuk memahami materi yang sedang dibaca dalam media tersebut. Kemudian pernyataan nomor 6 menunjukkan bahwa 58% siswa setuju dan 42% siswa tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa siswa berusaha untuk teliti dalam membaca materi pelajaran dalam media interaktif berbasis hypertext. Sehingga kedua pernyataan tersebut masuk dalam aspek perhatian. Jadi perhatian merupakan suatu konsentrasi atau aktivitas jiwa dimana dalam hal ini siswa mengesampingkan yang lain. Siswa yang mulai memiliki minat pada satu objek tertentu akan dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Lalu pada pernyataan nomor 7 memaparkan bahwa 65% siswa setuju dan 35% siswa tidak setuju. Jadi dapat diketahui bahwa siswa mulai memiliki tekad dalam diri untuk membiasakan diri membaca setiap hari. Selanjutnya 52% siswa setuju dan 48 siswa tidak setuju. Dalam hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengimplementasikan dengan giat membaca setiap hari baik itu di buku teks atau digital. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan diatas termasuk dalam aspek keterlibatan siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa mulai mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Karena adanya rasa senang dan tertarik. Dapat disimpulkan bahwa minat baca siswa mengalami peningkatan meskipun secara bertahap. Hal ini ditunjukkan pada aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis media interaktif berbasis hypertext dalam menumbuhkan minat baca siswa melalui pembelajaran online di MTsN 1 Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki antusias yang baik. Dalam pembelajaran tersebut guru PAI menggunakan media interaktif berupa power point yang di dalamnya terdapat banyak unsur, salah satunya yaitu adanya hypertext. Guru menggunakan media power point karena media tersebut sudah tidak asing lagi bagi siswa.
- b. Guru PAI melakukan berbagai macam upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa ketika pembelajaran online, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media interaktif berbasis hypertext yang dinilai sangat efektif dan banyak manfaatnya. Guru berupaya untuk membiasakan hal-hal kecil yang diterapkan kepada siswa dengan memanfaatkan media tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa dapat terbiasa untuk membaca baik itu di buku teks ataupun digital, meskipun dimulai dari kegiatan-

HYPertext BASED INTERACTIVE MEDIA ANALYSIS IN GROWING STUDENT READING INTEREST THROUGH ONLINE LEARNING

kegiatan kecil terlebih dahulu. Hal tersebut dapat dilihat dari proses wawancara dengan guru PAI.

- c. Dampak media interaktif dalam menumbuhkan minat baca siswa sangat berpengaruh positif. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang menunjukkan bahwa minat baca siswa mengalami peningkatan meskipun secara bertahap. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan.

Referensi

- [1] A. Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 282–289, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- [2] G. P. Yustika, A. Subagyo, and S. Iswati, "Masalah Yang Dihadapi Dunia Pendidikan Dengan Tutorial Online: Sebuah Short Review," *Tadbir J. Stud. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 187, 2019, doi: 10.29240/jsmp.v3i2.1178.
- [3] R. U. Amalia, B. Isnaeni, and Y. Hanafi, "ANALISIS KENDALA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN ONLINE MATERI BIOLOGI DI SMP NEGERI 3 BANTUL," vol. 5, pp. 10–15, 2020.
- [4] American Journal of Sociology, "濟無No Title No Title," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [5] I. Kecerdasan and P. Ikep, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," p. 6.
- [6] L. Journal, "Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1, 2016," vol. 4, no. 1, 2016.
- [7] N. Dewi, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj," *J. PenSil*, vol. 7, no. 2, pp. 95–104, 2018, doi: 10.21009/pensil.7.2.6.
- [8] . Ilyas and R. Mursid, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3291.
- [9] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–200, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3295.
- [10] I. D. Kurniawati and S.- Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 68, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- [11] A. Isroqm, "PEMILIHAN SOFTWARE APLIKASI UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint)," *J. Dosen Univ. PGRI Palembang.*, pp. 1317–1336, 2015.
- [12] I. Elvina, K. B. Seminar, and F. Ardiansyah, "Desain Konseptual Penggunaan Hyperlink Sebagai Alat Bantu Temu Infromasi di Perpustakaan," vol. 18, pp. 14–23, 2009.
- [13] R. Akbar, "Pemanfaatan hypertext dalam pembelajaran," *J. Ilm. SISFOTENIKA*, vol. 2, no. 51, pp. 11–20, 2012.
- [14] F. Pendidikan, "Kemahiran Mengakses dan Mempelajari Bahan Hiperteks dalam Kalangan Guru Pelatih," *J. Pendidik. Malaysia (Malaysian J. Educ.*, vol. 33, no. 0, pp. 81–94, 2008.
- [15] D. I. Sma, N. Dan, M. A. N. Padang, D. A. Anhar, and M. Si, "Pengaruh

- penggunaan bahan ajar dalam bentuk,” no. April, 2005.
- [16] K. Mariskhana, “Prestasi Belajar Sebagai Dampak Dari Minat Baca Dan Bimbingan Belajar Siswa IPS,” *Cakrawala-Jurnal Hum.*, vol. 19, no. 1, pp. 71–78, 2019.
- [17] M. Elendiana, “Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 1, no. 2, pp. 63–68, 2020, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/572>.
- [18] W. S. email: Rahim, 2008, Saddhono dan Slamet, 2012, Ony Dina Maharani1, Kisyani Laksono2, “MINAT BACA ANAK-ANAK DI KAMPOENG BACA KABUPATEN JEMBER Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya,” vol. 3, no. 1, pp. 320–328, 2017.
- [19] J. R. Pedagogik, “Dwija cendekia,” vol. 4, no. 1, pp. 114–124, 2020.