BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era teknologi yang ada pada saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada pendekatan konvensional, seperti buku cetak dan kuliah di kelas. Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, seperti mengajar anak-anak tentang prinsip-prinsip agama Islam (Husna & Mayar, 2021). Website pembelajaran Asmaul Husna yang interaktif dan menarik adalah salah satu cara implementasinya.Website ini dibuat untuk membantu anak-anak mempelajari dan menghafal 99 nama Allah (Asmaul Husna) dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut (Daffi Aguna & Nurul Huda, 2025) Anak-anak dapat belajar secara mandiri atau didampingi oleh orang tua dan guru dengan menggunakan fitur interaktif, audio, dan visual. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dalam menumbuhkan minat untuk belajar dan meningkatkan pemahaman spiritual sejak usia dini (Dan & Indayani, 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Asmaul Husna juga membuatnya lebih mudah untuk melacak bagaimana anak-anak belajar, membuat pengalaman belajar yang lebih unik, dan memperluas jangkauan dakwah digital. Platform pembelajaran seperti ini sangat penting untuk mendukung pembentukan karakter religius anak-anak di era modern di tengah arus globalisasi dan pesatnya perkembangan konten digital.

TPQ Al-Mansurin Semarang menghadapi banyak masalah dalam proses pembelajaran Asmaul Husna, terutama dalam menarik minat anak-anak untuk belajar. Metode tradisional seperti hafalan lisan dan buku tulis tidak dapat memenuhi kebutuhan santri untuk belajar secara visual dan auditori. Akibatnya, anak-anak cepat bosan dan menghadapi kesulitan untuk memahami arti nama-nama Allah yang dihafalkan. Sebaliknya, karena jumlah media pembelajaran digital yang terbatas, menjadi lebih sulit bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif. Sebuah website pembelajaran interaktif berbasis *Next.js* yang menggunakan pendekatan Metode MDA (*Mechanics*, *Dynamics*, *Aesthetics*) dibuat untuk menyelesaikan masalah ini (Dwi Putra & Yasin, 2021). Media ini memiliki 99 nama Allah dalam format audio, ilustrasi visual, dan kuis interaktif yang membuat menghafal dan memahami setiap Asmaul Husna lebih menyenangkan. Selain itu, website ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang terarah dan mempermudah guru untuk menilai secara sistematis kemajuan santri mereka (Reza Pradhana et al., 2023). Lebih dari sekadar alat bantu belajar, situs web ini diharapkan menjadi sarana dakwah digital dan sarana peningkatan citra TPQ yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, menjangkau lebih banyak masyarakat, dan menyediakan pengalaman belajar agama yang menyenangkan dan bermakna bagi generasi muda.

Dalam pendidikan keagamaan, digitalisasi menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di tingkat TPQ. Di TPQ Al-Mansurin Semarang, media pembelajaran berbasis web untuk pengenalan

Asmaul Husna dirancang untuk membuat belajar Asmaul Husna lebih mudah bagi anak-anak untuk menghafal dan memahami makna nama-nama Allah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran digital seperti game edukasi sangat efektif, menurut studi sebelumnya oleh TPA Darul Jannah. 80,8 persen responden mengatakan bahwa itu meningkatkan motivasi dan daya ingat belajar (Ouzhika Rahman et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan teknologi dalam pembelajaran Asmaul Husna tidak hanya membantu perkembangan kognitif anak-anak, tetapi juga membuat mereka lebih terlibat dan belajar dengan lebih baik daripada metode pembelajaran konfesional.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil penulisan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Asmaul Husna berbasis Web dapat dirancang dan diimplementasikan untuk mendukung proses pembelajaran keagamaan , khususnya dalam mengenalkan dan menghafalkan Asmaul Husna kepada Anak-anak?
2. Bagaimana pemanfaatan MDA Framework Next.js dan layanan *backend firebase* dapat menghasilkan system yang efektif dan dan efisien dalam pengelolaan konten dan interaksi pengguna pada aplikasi Asmaul Husna berbasis Web

3. Seberapa efektif fitur-fitur interaktif seperti kuis,audio,video, dan karakter 3Dimensi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak terhadap Asmaul Husna melalui Aplikasi berbasis Website?
4. Bagaimana Aplikasi Pembelajaran Asmaul Husna berbasis web dapat memenuhi kebutuhan TPQ Al-Mansurin Semarang dalam menyediakan sarana digital yang modern dan adaptif terhadap kegiatan belajar mengajar diera digital?
5. Bagaiamana system pencatatan hasil kuis dan peringkat pada aplikasi Asmaul Husna berbasis web dalam memotivasi anak-anak untuk lebih memahami materi pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan arah penelitian agar tidak meluas ke luar konteks yang dibahas, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Website yang dibuat hanya berfungsi sebagai media pendukung untuk pembelajaran Asmaul Husna di TPQ Al-Mansurin dan tidak mencakup metode pembelajaran online secara keseluruhan.
2. Sistem ini dirancang untuk pengajar dan guru TPQ dan menyampaikan materi melalui teks, gambar, dan rekaman suara, tanpa interaksi dua arah secara online.

3. Salah satu fitur utama website adalah daftar 99 Asmaul Husna beserta artinya dan rekamannya, latihan soal untuk menguji hafalan, dan galeri dokumentasi kegiatan. Selain itu, website ini juga menyediakan informasi tentang TPQ Al-Mansurin.
4. Tidak ada fitur absensi, nilai, atau pelaporan perkembangan belajar santri secara individual yang tersedia di website ini.
5. Pendaftaran online, integrasi media sosial, dan pemasaran digital melalui iklan berbayar tidak termasuk dalam pengembangan.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari desain dan pengembangan situs web berbasis informasi langsung di lokasi adalah untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan operasional TPQ, termasuk jadwal kegiatan belajar, pengumuman penting, dan komunikasi dengan wali santri.
2. membangun sistem yang lebih terorganisir dan terdigitalisasi untuk administrasi kegiatan belajar dan pencatatan data santri. Ini akan memudahkan pengurus TPQ untuk menyusun laporan, melacak perkembangan santri, dan memantau secara sistematis keaktifan kegiatan.
3. Meningkatkan merek dan reputasi TPQ melalui posting blog atau artikel islami yang berisi informasi keagamaan, kajian ringan, atau konten edukatif yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk lebih mengenal dan mempercayakan anak-anak mereka untuk belajar di TPQ.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat bagi TPQ Al-Mansurin Semarang
    a) Membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan TPQ, seperti pendaftaran santri, informasi jadwal, dan komunikasi dengan wali santri, sehingga mengurangi kesalahan penyampaian informasi.
    b) Mempermudah pencatatan administrasi dan pelaporan kegiatan secara digital, sehingga pengelola dapat memantau perkembangan santri dengan lebih mudah dan menyusun laporan dengan lebih sistematis dan akurat.
    c) Meningkatkan reputasi lembaga TPQ dengan menggunakan website sebagai sarana informasi dan dakwah yang menyampaikan nilai-nilai keislaman dan operasi lembaga kepada masyarakat.
    d) Menggunakan teknologi digital yang mendukung transparansi dan keterbukaan informasi untuk meningkatkan daya tarik dan kepercayaan masyarakat terhadap TPQ.
2. Manfaat bagi para Santri
    a) Memungkinkan akses langsung ke informasi kegiatan TPQ seperti jadwal belajar, pengumuman, dan materi pembelajaran secara online.
    b) Menyediakan konten keislaman tambahan melalui blog atau artikel yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi santri untuk belajar di luar kelas.

c) Sistem informasi yang lebih terorganisir dan kontemporer meningkatkan kenyamanan dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Manfaat bagi para TPQ secara umum
   a) Menjadi contoh bagi TPQ lain dalam penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan administrasi pembelajaran dan pengelolaan kegiatan.
   b) Mendorong lebih banyak lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ untuk menggunakan website sebagai alat untuk informasi, komunikasi, dan dakwah.