

## **PENERAPAN ARTIFICIAL INTELEGENCE MELALUI APLIKASI MUSLIM PRO DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Zulfahmi<sup>1</sup>, Saifuddin A Gani<sup>2</sup>

ISBI Aceh, Indonesia

zulfahmi@isbiaceh.ac.id, saifuddinagani@isbiaceh.ac.id

### **Abstract**

*Artificial Intelligence (AI) is a branch of computer science that emphasizes the development of machine intelligence, patterns of thinking, and working like humans. In Indonesia itself, it has not reached a high enough percentage in terms of adopting artificial intelligence, so it is necessary to boost this system in the field of education. Creating a better quality of student learning and efforts to implement the formation of values and the character of students. This study used the descriptive-qualitative method. The research source is the Muslim Pro application, which is used as primary data by describing Artificial Intelligence and the features available in Muslim Pro. This research shows that the Qur'an feature in the Muslim Pro application can be used to learn Quran tahsin. The use of learning technology, especially artificial intelligence, will make the learning process more practical and open students' insights to further developing their potential even without direct guidance from the teacher. The use of the Muslim Pro application in learning Qur'an tahsin will also make students aware of the deficiencies in Al-Qur'an reading that they usually practice after they compare it with the correct reading in the Muslim Pro application. This will make students accustomed to and continue to improve their abilities in Tahsinul Qur'an even outside of school time. In addition, students can take advantage of free time to continue learning with the use of this application. It is hoped that the application of the Muslim Pro application in learning tahsinul Qur'an will make learning tahsinul Qur'an easier.*

**Keywords :** *Artificial Intelligence, Islamic education, tahsinul Qur'an*

### **Abstrak**

Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah cabang ilmu komputer yang menekankan pengembangan intelijen mesin, pola berpikir dan bekerja seperti manusia. Di Indonesia sendiri belum mencapai tingkat persentase yang cukup tinggi dalam hal mengadopsi *Artificial Intelligence*, dengan demikian perlu adanya genjotan sistem tersebut dalam bidang pendidikan. Menciptakan kualitas belajar siswa yang lebih baik dan upaya penerapan pembentukan nilai beserta karakter siswa maupun mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber penelitian adalah aplikasi Muslim Pro yang digunakan sebagai data primer dengan mendeskripsikan *Artificial Intelligent* dan fitur-fitur yang tersedia di Muslim Pro. Penelitian ini menunjukkan bahwa fitur Qur'an dalam aplikasi Muslim Pro dapat digunakan dalam pembelajaran tahsinul Qur'an. Penggunaan teknologi pembelajaran khususnya *Artificial Intelligent* akan membuat proses pembelajaran lebih praktis serta membuka wawasan siswa

untuk mengembangkan potensinya lebih jauh walaupun tanpa adanya bimbingan langsung dari guru. Penggunaan aplikasi Muslim Pro dalam pembelajaran tahsinul Qur'an juga akan membuat siswa mengetahui kekurangan-kekurangan bacaan Al-Qur'an yang biasa dipraktikkannya setelah dia dibandingkan dengan bacaan yang benar dalam aplikasi Muslim Pro. Hal itu akan membuat siswa terbiasa dan terus meningkatkan kemampuannya dalam tahsinul Qur'an walaupun diluar waktu sekolah. Selain itu siswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk terus belajar dengan penggunaan aplikasi ini. Penerapan aplikasi Muslim Pro dalam pembelajaran tahsinul Qur'an diharapkan akan membuat pembelajaran tahsinul Qur'an menjadi lebih mudah.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelegence, pendidikan Islam, tahsinul Qur'an*

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi dewasa ini, menuntut manusia berpacu dalam aktifitasnya untuk menghasilkan capaian target yang tinggi dan dengan waktu yang relatif singkat, disamping itu tingkat akurasi capaian yang tinggi sesuai dengan progres yang direncanakan. Untuk itu maka diperlukan suatu system manufaktur yang mampu melakukan proses kerja tersebut dengan menerapkan prinsip-prinsip kecerdasan buatan.

Revolusi Industri 4.0 merupakan zaman dimana manusia dituntut untuk lebih maju dalam berteknologi baik dalam bidang industri maupun pendidikan. Bidang pendidikan itu sendiri diharapkan perlu adanya sebuah inovasi dalam mendorong kemajuan yang sebenarnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan upaya literasi digital masa kini. Kemajuan dan revolusi teknologi sudah melewati berbagai periode dalam sejarah industrialisasi dunia. Pada periode revolusi sekitar tahun 1960-an, teknologi bergeser menuju pengembangan elektronik, sistem teknologi informasi dan otomatisasi (Savitri, 2019).

Hingga pada pada periode revolusi industri keempat tahun 2011-sekarang, teknologi berkembang dengan terobosan-terobosan baru di sejumlah bidang, salah satunya adalah teknologi *artificial intelligence* atau yang kerap disebut kecerdasan artifisial/buatan. Kecerdasan artifisial sendiri adalah sebuah mesin cerdas yang dirancang menggunakan sistem dan algoritma tertentu yang dapat melakukan pekerjaan layaknya manusia, bahkan bisa lebih baik dari apa yang manusia lakukan. Istilah cerdas berarti memiliki pengetahuan dan dilengkapi dengan serangkaian pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan yang cepat dan tepat), dan moral yang baik (Halim & Prasetyo, 2018).

Dalam bidang pendidikan, sering terjadi sebuah permasalahan pola pembelajaran yang mencakup metode dan strategi pembelajaran yang kurang komprehensif. Baik siswa maupun mahasiswa sering kali salah tafsir dalam memahami materi yang diberikan, bukan merupakan sebuah kesalahan yang mutlak bagi pendidiknya maupun anak didiknya. Namun, perlu adanya sebuah

sistem inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pola pikir dan kompetensi sehingga dapat meminimalisir kejadian tersebut. Dengan demikian, perihal tersebut akan membawa dampak pada tingkat atau persentasi keberhasilan dalam tujuan pendidikan. Sehingga, akan lebih berkualitas mutunya apabila terdapat sebuah sistem yang mensupportnya seperti *artificial intelligence* (Billy dkk.,2017).

Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelegence* (AI) adalah cabang ilmu komputer yang menekankan pengembangan intelijen mesin, pola berpikir dan bekerja seperti manusia. Misalnya, pengenalan suara, pemecahan masalah, pembelajaran, dan perencanaan. Di Indonesia sendiri belum mencapai tingkat persentase yang cukup tinggi dalam hal mengadopsi *Artificial Intelegence*, dengan demikian perlu adanya genjotan sistem tersebut dalam bidang pendidikan. Tujuan dengan adanya gerakan teori *Artificial Intelegence* adalah agar memahami benar apa itu kecerdasan dan membuat mesin lebih bermanfaat dalam pendidikan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan pengalamannya. Menciptakan kualitas belajar siswa lebih baik dan upaya penerapan pembentukan nilai beserta karakter siswa dan mahasiswa. Pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kompetensi kuantitatif siswa maupun mahasiswa, namun juga berhubungan dengan nilai dan karakter yang diperoleh selama mereka mengenyam pendidikan.

Peran IT pada masa modern ini sudah memasuki dalam semua bidang dan termasuk sering digunakan dalam mendukung pembelajaran, baik di sekolah atau untuk pembelajaran mandiri. *Artificial Intelligent* dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran, melakukan asesmen, memberikan umpan balik pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa contoh penerapan kecerdasan buatan untuk mendukung pembelajaran seperti *Intelligent Tutoring System* (ITS), Mentor Virtual, Voice Assistant, Smart Content, Automatic Assessment, Personalized Learning, dan Game Edukasi.

*Intelligent Tutoring System* (ITS) atau biasa dikenal dengan *Intelligent Computer Aided Instruction* adalah suatu sistem untuk menyediakan pengajaran yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa (Anshori, 2018). Kemudian kecerdasan buatan saat ini sudah banyak diterapkan pada berbagai platform teknologi pendidikan terutama yang berbasis daring, seperti mentor virtual. AI bisa memberikan umpan balik dari aktivitas belajar dan latihan soal para siswa, memberikan rekomendasi materi yang perlu dipelajari kembali layaknya seorang guru atau tutor. Salah satu contoh adalah Blackboard yang merupakan aplikasi banyak digunakan di perguruan tinggi di Eropa dan Amerika. Aplikasi ini banyak digunakan para professor/dosen untuk mempublikasi catatan, pekerjaan rumah, kuis, dan tes yang memungkinkan siswa dapat mengajukan pertanyaan dan tugas. Aplikasi juga dapat digunakan untuk penilaian/asesmen. Aplikasi ini dapat mengidentifikasi alasan di balik ketidakpahaman siswa dan bisa

menawarkan solusi-solusi yang sudah dirilis oleh dosen dan diprogramkan sebelumnya (Russel & Norvig, 2010). Sistem AI ini akan terus belajar dan memperbarui informasi secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kendala yang dihadapi murid.

Penerapan kecerdasan buatan pada voice assistant memiliki kemiripan dengan mentor virtual. Hanya saja Voice Assistant lebih mengandalkan fungsi suara sebagai pusat interaksi dan komunikasi. Voice Assistant juga merupakan salah satu teknologi AI yang paling banyak dikenal dan dimanfaatkan diberbagai bidang, termasuk pembelajaran. Contoh voice asistent yang umum dikenal seperti Google Assistant (Google), Siri (Apple), Cortana, (Microsoft), dan lainnya. Voice Assistant memungkinkan para murid bisa mencari materi, referensi soal, artikel, sampai buku dengan hanya berbicara atau menyebutkan kata kunci. Beberapa platform Edutech saat ini juga sudah mengadopsi teknologi Voice Assistant untuk membantu murid menemukan konten serta materi dengan lebih cepat dan praktis (Purnomo, 2017).

Penerapan kecerdasan buatan pada smart content berfungsi membagi dan menemukan konten materi dan buku digital yang sudah dirpogram secara virtual dengan lebih mudah dan cepat. Contoh umum penerapan teknologi ini terdapat di berbagai perpustakaan digital saat ini, baik di sekolah, perguruan tinggi, maupun perpustakaan umum (Purnomo, 2017).

Saat ini AI banyak digunakan untuk keperluan asesmen dan koreksi soal otomatis secara online. Penggunaan fitur seperti ini memudahkan guru dan tutor menyiapkan dan mengadakan kuis maupun ulangan secara mudah dan praktis. Guru dan tutor tidak perlu lagi harus membuat soal dan mengoreksi soal secara manual. Salah satu contoh penerapan Automatic Assessment adalah seperti fitur pembuatan kuis dan koreksi otomatis yang disediakan platform kejarcita. Fitur ini memungkinkan guru dapat membuat kuis dan ulangan dengan mudah dan praktis. Guru hanya perlu memilih jenis mata pelajaran, jenjang, jumlah soal, tingkat kesulitan, dan beberapa pilihan lainnya. Setelah itu guru hanya perlu membagikan link kuis tersebut kepada para murid untuk langsung dikerjakan secara daring (Anshori, 2018).

Penerapan teknologi Personalized Learning sebenarnya memiliki kemiripan dengan contoh teknologi AI lainnya. Pada intinya teknologi AI ini memungkinkan para siswa atau pengguna mendapatkan layanan layaknya asisten pribadi. AI akan mengumpulkan data dari aktivitas belajar yang sudah dilakukan oleh pengguna, dan kemudian akan memberikan alternatif solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Contoh penerapan Perzonalized Learning, adalah seperti yang sudah diterapkan oleh Khan Academy (<https://www.khanacademy.org/>), Duolingo (<https://www.duolingo.com/>), Ruanguru (<https://www.ruangguru.com/>), dan lainnya (Khoirunisa dkk., 2020).

Game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat, untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan tersebut. Salah satu Game edukasi anak adalah Khan Academy Kids. Khan Academy Kids mencakup ribuan kegiatan interaktif untuk balita, anak-anak prasekolah, dan taman kanak-kanak. Dalam permainan game edukasi ini, anak-anak bisa belajar membaca, bahasa, menulis, matematika, perkembangan sosial-emosional, keterampilan pemecahan masalah, dan pengembangan motorik (Billy dkk., 2017).

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan *Artificial Intelligent* telah banyak dilakukan sebelumnya. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Ary Sri Tjahyanti dan kawan-kawan pada tahun 2022. Penelitian tersebut mendeskripsikan peran *Artificial Intelligent* dalam pembelajaran di masa pandemi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Artificial Intelligent* meningkatkan performa teknologi analitik, mendobrak hambatan ekonomi, bahasa, dan penerjemahan, meningkatkan kemampuan yang ada, dan memberi visi, pemahaman, dan memori yang lebih baik (Tjahyanti, 2022).

Penelitian aplikasi Muslim Pro juga pernah diteliti oleh Qariah A. Siregar dan kawan-kawan pada tahun 2020. Tujuan penelitian tersebut untuk mengungkap corak pemikiran keagamaan pengguna aplikasi Muslim Pro di kalangan mahasiswa ITB. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil riset ini menunjukkan bahwa corak pemikiran keagamaan mahasiswa ITB pengguna aplikasi Muslim Pro terklasifikasi menjadi tiga corak pemikiran, yaitu: ilmiah, literal, dan kontekstual. Corak pemikiran keagamaan ilmiah ini terlihat dari pandangan informan mahasiswa ITB terhadap mitos dalam keyakinan beragama. Corak pemikiran keagamaan literal ialah dinamisnya budaya literasi dalam hal pemikiran dan kehidupan keagamaan. Corak pemikiran keagamaan kontekstual adalah menempatkan teks suci atau Al-Qur'an sebagai sesuatu yang sangat sakral dalam semua tempat dan kondisi, namun mereka sangat terbuka dalam hal penafsirannya (kontekstual) (Siregar, 2020).

Penelitian ini menjadi berbeda karena penelitian ini mengkaji aplikasi Muslim Pro dengan tujuan dapat membantu siswa dalam pembelajaran agama islam. Dalam penelitian ini fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Muslim Pro dianalisis sehingga menjadi sebuah aplikasi yang dapat direkomendasikan dalam pembelajaran agama islam. Dengan demikian, siswa dapat berlatih dan belajar secara mandiri selain juga mendapatkan pengajaran dari para guru.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa aplikasi Muslim Pro yang digunakan sebagai data primer dengan mendeskripsikan *Artificial Intelligent* dan fitur-fitur yang tersedia di Muslim Pro. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode

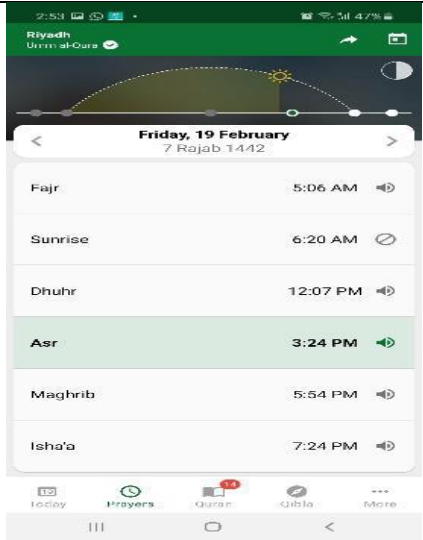
simak dan teknik catat (Sudaryanto, 1992). Data dalam penelitian ini berupa aplikasi Muslim Pro yang di dalamnya terdapat fitur-fitur yang sangat mendukung pembelajaran pendidikan islam. Data kemudian dianalisis diuraikan secara informal berupa uraian kata-kata biasa.



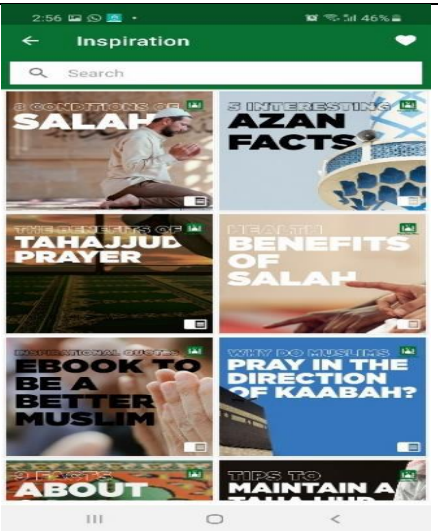
## Hasil Penelitian dan Pembahasan

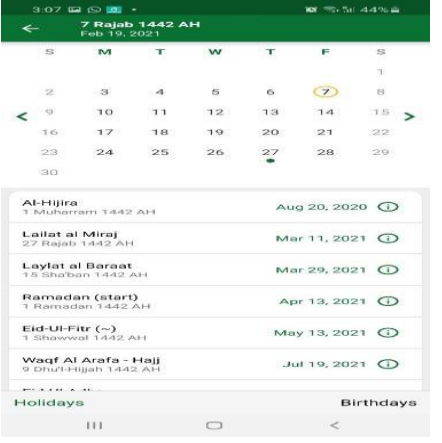
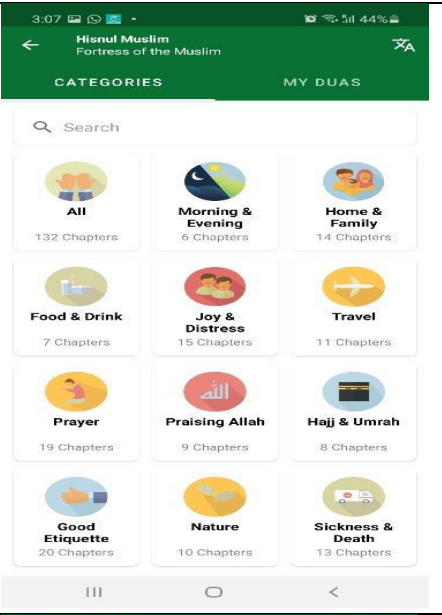
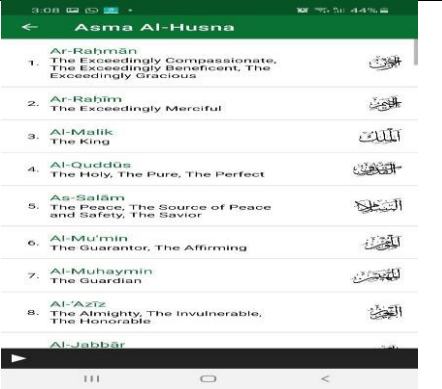
### Penerapan Artificial Inteligent Terhadap Pembelajaran PAI

Penggunaan Artificial Inteligent tidak hanya bisa digunakan pada pembelajaran tekonologi informasi saja. Namun Artificial Inteligent juga sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Salah satu contoh penerapannya adalah penggunaan aplikasi Muslim pro dalam pembelajaran agama Islam. Muslim Pro adalah aplikasi muslim paling populer yang diakui oleh lebih dari 70 juta Muslim di seluruh dunia sebagai aplikasi penunjang ibadah yang komprehensif. Aplikasi tersebut diluncurkan oleh pengembang aplikasi ternama, Erwan Mace pada tahun 2010 yang bertepatan dengan bulan Ramadhan (Mediabuzz, 2014). Aplikasi besutan Bitsmedia asal Singapure ini memiliki sejumlah keunggulan seperti pengingat waktu salat & azan paling akurat, Alquran lengkap dengan aksara Arab, fonetik, terjemahan dan bacaan audio serta pelacak kiblat, kalender Hijriah Islam, peta restoran halal, rute masjid, dan beberapa fitur pilihan yang lain.

Adapun fitur-fitur yang dimiliki Muslim Pro secara keseluruhan dapat diamati dalam tabel berikut:

NO	NAMA FITUR	DESKRIPSI FITUR	GAMBAR
1	Prayers	Fitur yang secara spesifik dirancang untuk menampilkan waktu-waktu shalat yang akurat dan disertai dengan mesin pencari lokasi otomatis dan penanda adzan dari berbagai <i>muadzsin</i> internasional.	

<p>2</p>	<p><b>Quran</b></p>	<p>Fitur yang mampu menyajikan al-Qur'an secara lengkap beserta transliterasi latin, terjemahan dan tafsir singkat, catatan tajwid, catatan personal, dan suara imam.</p>	
<p>3</p>	<p><b>Qibla</b></p>	<p>Fitur yang menampilkan arah kiblat secara akurat berdasarkan lokasi pengguna.</p>	
<p>4</p>	<p><b>Inspiration</b></p>	<p>Fitur yang menyajikan berbagai konten edukatif seputar kajian keislaman.</p>	

5	Calendar	Fitur yang dapat digunakan untuk melihat daftar hari-hari penting dalam Islam.	
6	Duas	Fitur yang berisi beberapa kumpulan doa yang dapat digunakan oleh pengguna.	
7	Names	Fitur yang berisi kumpulan nama-nama suci Allah (Asma al-Husna)	

Aplikasi Muslim Pro pada prinsipnya dirancang untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam menunaikan ritual ibadah umat Islam secara keseluruhan. Terlebih lagi jika aplikasi tersebut dibekali dengan teknologi informasi dan teknologi kecerdasan artifisial. Hal tersebut semakin membuat kedua aplikasi ini banyak diminati dan dipercayai oleh jutaan umat Islam di seluruh dunia. Tidak terkecuali negara Indonesia yang terdiri dari 7 pulau, 34



provinsi, 416 kabupaten, dan 98 kota.

Penggunaan aplikasi Muslim Pro berbasis teknologi kecerdasan artificial terdapat beberapa motif yang menjadi dasar dalam penggunaan aplikasi, antara lain:

1. Motif Teogenetis dalam Menggunakan Fitur *Prayer Times* dan *Qibla*

Dalam konteks penggunaan aplikasi pendukung aktivitas ibadah yang terepresentasi pada aplikasi Muslim Pro dan Umma ini, motif yang paling besar adalah untuk meningkatkan konektivitas teologis (*habl min allah*). Motif utama yang terbentuk karena adanya komitmen untuk mendekati diri kepada Allah SWT. Berbagai pengakuan dari sejumlah pengguna menunjukkan bukti bahwa kebutuhan fundamental yang mendasari penggunaan aplikasi Muslim Pro dan Umma adalah kebutuhan teologis. Dalam teori penggunaan media, Gerungan menyebutnya dengan motif teogenetis. Gerungan lebih lanjut mengemukakan bahwa motif individu secara prinsipal dibagi menjadi tiga; motif biogenetis, sosiogenetis, dan teogenetis (Gerungan, 2004).

Motif biogenetis adalah motif personal yang berkembang dengan sendirinya pada diri seseorang secara natural. Berasal dari organisme sebagai makhluk biologis dan kurang terikat dengan lingkungan. Seperti, motif lapar, haus, mengambil nafas, dan lain-lain. Sementara motif sosiogenetis adalah motif yang berasal dari lingkungan di mana seseorang itu berada dan berkembang. Motif sosiogenetis tidak berkembang dengan sendirinya, melainkan berdasarkan interaksi sosial dengan orang atau kebudayaan orang lain. Seperti, keinginan untuk bermain bola, belajar Bahasa, menyanyi, dan lain sebagainya. Sedangkan motif teogenetis adalah motif yang terbentuk karena adanya hubungan atau interaksi antara manusia dengan Tuhan yang terwujud dalam aktivitas ritual ibadah dalam kehidupannya sehari-hari. Seperti, keinginan untuk mengabdikan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, keinginan untuk melaksanakan norma-norma agama menurut kitab sucinya, dan lain sebagainya (Pramiyanti dkk., 2014).

Adapun karakteristik penggunaan aplikasi dari motif teogenetis tersebut mengarah pada intensitas pengguna dalam mengakses fitur pengingat waktu salat dan arah kiblat dari masing-masing aplikasi. Kedua fitur tersebut dianggap sangat berperan penting dan memiliki pengaruh yang signifikan bagi religisuitas seorang Muslim. Di samping itu, tingkat mobilitas para pengguna yang tinggi juga menjadikan fitur pengingat waktu salat dan arah kiblat begitu relevan. Bagi pengguna yang sering dalam perjalanan, sering berpergian, dan sedang jauh dari pusat peribadatan, kedua aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu preferensi media penunjang aktivitas ibadah mereka

2. Motif *Information Seeking* dengan Beragam Fitur Aplikasi

Karakteristik yang kedua dari penggunaan aplikasi Muslim Pro dan Umma adalah untuk menjelajahi informasi dan pengetahuan tentang Islam berikut ajarannya. Melalui dua aplikasi tersebut, para pengguna dapat dengan

mudah mengakses informasi tentang Islam yang telah disediakan oleh pihak pengembang aplikasi. Dalam aplikasi Muslim Pro terdapat beberapa fitur yang menyediakan sejumlah informasi dan pengetahuan seputar Islam, di antaranya fitur Inspiration, Hajj & Umrah, Hajj Journey, Calendar, Messages, Duas, & Names.

Fitur Inspiration biasanya dapat dimanfaatkan pengguna untuk mengetahui berbagai informasi seputar Islam meliputi kandungan ayat Al-Qur'an, intisari hadis, tips dan trik, sejarah Islam, fakta Islam, dan lain sebagainya. Adapun fitur Hajj & Umrah dan Hajj Journey seringkali dimanfaatkan oleh pengguna untuk mengakses informasi seputar haji yang meliputi kata pengantar haji dan umrah, panduan dasar ibadah umrah, sejarah haji dan umrah, dan tata cara memakai pakaian ihram. Sementara dalam fitur Calendar terdapat informasi mengenai tanggal masehi yang disertai dengan tanggal hijriyah. Tidak hanya itu, di dalamnya juga terdaftar daftar tanggal-tanggal penting dalam Islam yang dapat diketahui pengguna dengan mudah, seperti tanggal Isra' dan Mi'raj, Wukuf Arafah, Maulid Nabi, dan sebagainya. Hal ini dapat mempermudah pengguna ketika akan melakukan ritual ibadah tertentu di tanggal-tanggal tersebut. Sedangkan dalam fitur Duas, pengguna akan disajikan beragam doa Islam sehari-hari sehingga dapat diamalkan secara praktis, seperti doa makan, tidur, perjalanan, masuk dan keluar rumah, dan lain sebagainya. Dan yang terakhir fitur Names, di mana pengguna dapat menggunakannya untuk berdzikir seraya mengagungkan nama-nama Allah SWT (al-asma' al-husna) dan merenungi arti dari Ke-Maha Besaran-Nya.

Dalam aplikasi Umma juga terdapat beberapa fitur yang menyediakan beragam informasi tentang Islam, di antaranya fitur uVoice, uForum, dan Article. Fitur uVoice adalah fitur yang menampilkan kajian tentang Islam lewat suara. Fitur ini biasanya dapat dimanfaatkan untuk mempelajari Islam secara tematik. Di dalam fiturnya sudah tersedia beberapa tema kajian islami yang dapat diakses oleh penggunanya. Begitu pula dalam fitur uForum, pengguna dalam menonton beberapa video ceramah keagamaan yang disampaikan oleh narasumber terpercaya, seperti ustadz, kyai, dai, dan sebagainya. Sedangkan dalam fitur article, para pengguna bisa menjelajahi informasi tentang Islam melalui artikel-artikel Islam yang disajikan oleh pihak pengembang aplikasi. Para pengguna bisa membaca artikel keislaman secara lengkap mulai dari artikel tentang ajaran fikih, kandungan hadis, tafsir Al-Qur'an, dan semacamnya.

Perilaku penggunaan fitur aplikasi ini sangat kuat dilatarbelakangi oleh motif keinginan untuk mencari informasi. Papacharissi dan Rubin menyebut motif ini dengan motif information seeking. Yaitu dorongan dalam diri manusia yang secara tidak sadar diarahkan untuk selalu ingin mencari informasi yang belum ia ketahui. Lebih lanjut Papacharissi dan Rubin mengemukakan ada lima motif utama dalam diri manusia Ketika berhadapan dengan media digital, antara lain: 1) motif interpersonal utility, 2) motif passing time, 3) motif information

seeking, 4) motif convenience, dan 5) motif entertainment. Motif interpersonal utility dipahami sebagai dorongan untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Adapun motif passing time adalah dorongan untuk mengisi waktu luang. Sementara motif information seeking adalah dorongan untuk mencari tahu informasi dan pengetahuan. Motif convenience adalah dorongan yang muncul karena adanya kenyamanan dalam menggunakan media, seperti kemudahan dalam mengakses, biaya yang murah, dan hal-hal lainnya. Sedangkan motif entertainment adalah dorongan untuk mencari hiburan atau kesenangan yang dapat mengalihkan para pengguna dari kesibukan dan rutinitas yang melelahkan (Papacharissi & Rubin, 2010).

### 3. Motif Personal Identity Untuk Membaca Al-Qur'an Digital

Karakteristik yang ketiga dari penggunaan aplikasi Muslim Pro dan Umma adalah adanya perilaku pengguna untuk menggunakan aplikasi sebagai media alternatif untuk membaca Al-Qur'an secara digital. Al-Qur'an yang dihadirkan dalam format digital (printless) ini sangat memudahkan dan menguntungkan bagi para pengguna untuk bisa membacanya kapan saja dan di mana saja. Kemudahan ini juga membuat para pengguna tidak perlu lagi merasa kesulitan untuk membawa Al-Qur'an konvensional dalam bentuk cetak. Perilaku penggunaan Al-Qur'an digital ini kemudian dapat terjadi karena atas dasar adanya motif identitas diri. Motif identitas personal (personal identity) ini menurut McQuail adalah bentuk dorongan manusia terhadap sesuatu yang dapat memperkuat atau menambah nilai integritas seseorang, seperti keyakinan, pemahama diri, eksplorasi realitas dan sebagainya (McQuail, 2011). Lebih lanjut McQuail membagi motif penggunaan media menjadi empat, antara lain: 1) motif pengawasan (surveillance), 2) identitas pribadi (personal identity), 3) hubungan personal atau integrasi (personal relationship), dan 4) motif hiburan (diversion) (Setyawati, 2015).

Dalam konteks ini, maka para pengguna memanfaatkan fitur Al-Qur'an digital dalam aplikasi untuk dapat membentuk identitas diri sebagai Muslim atau Muslimah yang taat kepada ajaran-ajaran agama. Ketaatan ini salah satunya dimanifestasikan dengan membaca Al-Qur'an setiap hari. Menurut Glock dan Stark ketaatan ini kemudian menjadi salah satu indikator religiusitas seseorang yang tergolong dalam dimensi ritual (the ritual dimension). Yaitu komitmen atau ketaatan terhadap ajaran agama yang diwujudkan dengan melakukan ritual-ritual peribadatan tertentu (Glock & Stark, 2019). Salah satunya membaca Al-Qur'an. Dalam Al-Qur'an sendiri dari perintah untuk menjalankan ritual tersebut termuat dalam firman-Nya yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَّ عِبَادُونَ

"Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku"(QS. Adz-Dzariyat : 56).

Motif identitas personal dalam upaya untuk meningkatkan integritas

ketaatan seorang hamba melalui aktivitas membaca Al-Qur'an dalam format digital ini dapat membaca Al-Qur'an secara mudah, praktis, dan fleksibel. Tidak perlu repot untuk membaca Al-Qur'an yang versi cetak, namun hanya cukup membuka telfon genggam dan membuka aplikasi Muslim Pro. Dengan adanya fitur Al-Qur'an digital juga bisa mengetahui terjemahannya dan hukum tajwidnya sehingga bisa memperbaiki dan memperbagus bacaan Al-Qur'an.

### **Penerapan Artificial Inteligent (Aplikasi Muslim Pro) dalam Pembelajaran Tahsinul Qur'an**

Pembelajaran Tahsinul Qur'an membutuhkan strategi khusus dari seorang guru supaya mendapatkan hasil yang maksimal. Salah satu strategi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran tahsin qur'an adalah dengan penggunaan teknologi Artifial Inteligent pada aplikasi Muslim Pro. Adapun tahapan yang dapat dilakukan adalah:

1. Guru mengenalkan aplikasi Muslim pro kepada siswanya.
2. Guru menjelaskan tatacara pengoperasian aplikasi tersebut atau bisa mengarahkan untuk belajar tutorial di youtube bagi yang tidak paham.
3. Guru menentukan surat Al-Quran yang akan dijadikan materi dalam pembelajaran tahsinul Qur'an.
4. Guru membuat simulasi pemakaian aplikasi Muslim Pro pada surat yang telah ditentukan.
5. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempraktekkan materi bacaan surat yang telah ditetapkan dengan mengikuti contoh bacaan pada aplikasi muslim pro.
6. Berikutnya siswa mempraktekkan bacaan Al Qur'an yang telah dipelajari serta guru memberikan evaluasi serta penjelasan lebih lanjut.

Langkah-langkah diatas sebagai tahapan sederhana penerapan aplikasi Muslim pro dalam pembelajaran tahsinul Qur'an dimana diharapkan dengan adanya bantuan dari teknologi tersebut akan membuat pembelajaran tahsinul Qur'an yang awalnya susah serta membosankan menjadi lebih mudah dan membuat siswa tidak bosan. Penggunaan teknologi pembelajaran khususnya Artificial Inteligent akan membuat proses pembelajaran lebih praktis serta membuka wawasan siswa untuk mengembangkan potensinya lebih jauh walaupun tanpa adanya bimbingan langsung dari guru.

Penggunaan aplikasi muslim pro dalam pembelajaran tahsinul Qur'an juga akan membuat siswa mengetahui kukurangan-kekurangan bacaan Al-Qur'an yang biasa dipraktikkannya setelah dia bandingkan dengan bacaan yang benar dalam aplikasi muslim pro. Hal itu akan membuat siswa terbiasa dan terus meningkatkan kemampuannya dalam tahsinul Qur'an walaupun diluar waktu sekolah. Selain itu siswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk terus belajar dengan penggunaan aplikasi ini.

### **Kesimpulan**

1. Kecerdasan artifisial adalah sebuah mesin cerdas yang dirancang menggunakan sistem dan algoritma tertentu yang dapat melakukan pekerjaan layaknya manusia, bahkan bisa lebih baik dari apa yang manusia lakukan
2. Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) adalah cabang ilmu komputer yang menekankan pengembangan intelijen mesin, pola berpikir dan bekerja seperti manusia.
3. Salah satu bentuk penerapan Artificial Intelligent dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah penggunaan aplikasi Muslim pro. Muslim Pro adalah aplikasi muslim paling populer yang diakui oleh lebih dari 70 juta Muslim di seluruh dunia sebagai aplikasi penunjang ibadah yang komprehensif.
4. Penggunaan aplikasi Muslim Pro berbasis teknologi kecerdasan artifisial terdapat beberapa motif seperti Motif Teogenetis dalam Menggunakan Fitur *Prayer Times* dan *Qibla*, Motif *Information Seeking* dengan Beragam Fitur Aplikasi dan motif Personal Identity Untuk Membaca Al-Qur'an Digital.
5. Penggunaan teknologi pembelajaran khususnya Artificial Intelligent akan membuat proses pembelajaran lebih praktis serta membuka wawasan siswa untuk mengembangkan potensinya lebih jauh walaupun tanpa adanya bimbingan langsung dari guru

### **Daftar Pustaka**

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(2), 88-100.
- Billy, Kuswardayan, I., & Khotimah, W.N. (2017). Implementasi Artificial Intelligence pada Game Defender of Metal City dengan Menggunakan Finite State Machine. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(6).
- Gerungan, W.A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Glock, C.Y. & Stark, R. (2019). *American Piety: The Nature of Religious Commitment* dalam Ahmad Saifuddin, *Psikologi Agama: Implementasi Psikologi Untuk Memahami Perilaku Agama*. Jakarta: Kencana.
- Halim, C., & Prasetyo. H. (2018). Penerapan Artificial Intelligence dalam Computer Aided Instructure (CAI). *Jurnal Sistem Cerdas*, 1(1).
- Khoirunisa, R., Apriliyanto, E., Sandi, A. S., & Kusriani. (2020). Penggunaan Natural Language Processing Chatbot Untuk Media Informasi Pendidikan. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 7(11).
- Mediabuzz, "Muslim Pro Is No 1. Islamic Mobile App With Over 10 Million Downloads Globallyno Title," last modified 2014, <https://www.mediabuzz.com.sg/companies-campaigns-april-14/muslim->

pro-is-no-1-islamic-mobile-app-with-over-10-million-downloads-globally.

Papacharissi, Z., & Rubin, A.M.. "Predictors of Internet Use."

[https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402\\_2\\_44](https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402_2_44), no. 2 (2010): 175–196. Accessed July 16, 2021.

[https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15506878jobem4402\\_2](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15506878jobem4402_2).

Pramiyanti, Putri, I.P., & Nureni, R. (2014). Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru (Studi Pada Remaja Di Daerah Sub-Urban Kota Bandung. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 2(6), 95-103.

Purnomo, D. (2017). Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(8).

Russel, S., & Norvig, P. (2010). *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. United States: Pearson.

Savitri, A. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang Di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Genesis.

Setyawati, N. (2015). Motif Masyarakat Surabaya Dalam Menonton Acara Berita Kriminal Kecrek MHTV. *Jurnal e-Komunikasi*, 1(3)

Siregar, Q.A., Truna, D.S., & Kahmad, D. (2020). Tekno-Kultur-Religi di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Netnografi pada Pengguna Aplikasi Muslim Pro di Kalangan Mahasiswa Institut Teknologi Bandung. *Jurnal Sositologi*, 3(19), 469-481.

Sudaryanto. (1992). *Metode Linguistik Ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Tjahyanti, L. P. A. S., Saputra, P.S., & Gitakarma, M.S. (2022). Peran Artificial Intelligence (Ai) Untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komputer dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 1(1), 15-21.