



Continous Improvement Pembelajaran Agama Islam Menggunakan AI Gemini, Kahoot, dan Nicemindmap

Kusumawati¹, Ham Idris Tumenggung¹

¹Ilmu Komputer, Teknik Informatika ,Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

Email: dosen01871@unpam.ac.id , dosen02093@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil temuan, dari prosedur teknis triangulasi sumber data berbentuk dokumen yang diambil dari akumulasi perolehan data di nicemindmap yang sebelumnya di import dari AI gemini yang dihasilkan setelah menelusur sesuai materi yang diberikan. Prosedur penelitian 1) Diberikannya quiz dari kahoot.com sebanyak 5 soal, dua kali pemberian quiz. 2) Kisi – kisi soal quiz tersebut dituangkan ke penugusan dalam bentuk AI Gemini. 3) Memetakan konsep pemahaman pada nicemindmap. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa teknik informatika semester ganjil 2025/2026 dengan sampel sebanyak 60 mahasiswa/i. bahwa pada pengerjaan penugasan individu lebih mudah menggunakan aplikasi nicemindmap terdapat 29.31%. Aplikasi AI gemini memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 28.09%. Kahoot.com memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 33.1%. Aplikasi nicemindmap memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 26.98%. responden kesulitan menggunakan aplikasi dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat 53.12%. kesulitan responden menggunakan aplikasi AI gemini dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat 53.12% . Kendala lain yang dihadapi menggunakan Aplikasi Al-Qur'an ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu koneksi internet kadang kurang stabil karena aplikasi AI Gemini dan aplikasi pembelajar lainnya membutuhkan internet yang kuat (yang cukup memadai) dan responden menyebutkan apabila internet lambat responnya maka aplikasi terlambat memberikan hasil sehingga tidak dapat memenuhi estimasi waktu yang telah ditentukan.

Keyword; Continous Improvement, Islam, AI Gemini, Kahoot.com, dan Nicemindmap.

Abstract — This study employs a qualitative method by describing the findings obtained through a technical data source triangulation procedure in the form of documents. The documents were derived from accumulated data in **NiceMindMap**, which had previously been imported from **AI Gemini** after conducting searches based on the given learning materials. The research procedures were as follows: (1) administering quizzes via Kahoot.com consisting of five questions, conducted twice; (2) converting the quiz blueprints into assignments using AI Gemini; and (3) mapping conceptual understanding using NiceMindMap. The population of this study comprised



all Informatics Engineering students in the odd semester of the 2025/2026 academic year, with a sample of 60 students. The results indicate that individual assignment completion was easier using the NiceMindMap application (29.31%). The AI Gemini application facilitated the analysis of Islamic Religious Education learning within the predetermined time estimates (28.09%). Kahoot.com facilitated the analysis of Islamic Religious Education learning within the predetermined time estimates (33.1%). The NiceMindMap application also facilitated the analysis of Islamic Religious Education learning within the predetermined time estimates (26.98%). However, respondents experienced difficulties in using applications for the continuous improvement of Islamic Religious Education learning (53.12%). Difficulties in using the AI Gemini application for the continuous improvement of Islamic Religious Education learning were also reported (53.12%). Another constraint encountered when using the Al-Qur'an application during the learning process was that internet connectivity was sometimes unstable, as AI Gemini and other learning applications require a strong and adequate internet connection. Respondents noted that when the internet response was slow, the applications were delayed in producing results, thereby failing to meet the predetermined time estimates.

Keywords: Continuous Improvement, Islam, AI Gemini, Kahoot.com, NiceMindMap.

1. PENDAHULUAN

Agama secara definisi dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu **agama samawi** dan **agama ardhi**. Agama samawi merupakan agama yang bersumber dari wahyu Allah Swt., sedangkan agama ardhi berkembang berdasarkan tradisi dan pemikiran manusia. Islam termasuk ke dalam agama samawi yang memiliki ajaran komprehensif dan mencakup seluruh aspek kehidupan manusia.

Dalam perspektif Islam, manusia diciptakan dengan berbagai potensi yang saling terintegrasi, meliputi aspek kecerdasan, biologis, dan spiritual. Aspek kecerdasan manusia ditegaskan dalam QS. *Ar-Rahman* ayat 3, yang menunjukkan bahwa Allah menciptakan manusia dan mengajarkannya kemampuan berpikir. Sementara itu, aspek biologis manusia dijelaskan dalam QS. *Al-Mu'minuun*¹, yang menggambarkan proses penciptaan manusia secara bertahap. Selain itu, manusia memiliki fitrah sebagai khalifah di muka bumi sebagaimana disebutkan dalam QS. *Al-Fatir* ayat 39. Fitrah tersebut menunjukkan bahwa manusia memiliki potensi untuk berbuat baik maupun buruk, sehingga memerlukan proses pendidikan yang terarah dan berkelanjutan.

¹ Abu Rabbani dan Andi Subarkah. Mushaf Al-Qur'anulkarim. Tajwid Mudah:tartil. Cordoba. New edition. Bandung: 2011



Potensi akal menjadi aspek yang sangat penting bagi manusia dalam mewujudkan kemaslahatan hidup, baik secara individu maupun kolektif. Potensi ini dikembangkan melalui proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat, baik melalui pendidikan formal yang diselenggarakan oleh institusi negeri maupun swasta. Oleh karena itu, pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam, perlu dirancang secara sistematis agar mampu mengoptimalkan potensi manusia sesuai dengan tujuan penciptaannya.

Pada jenjang pendidikan formal, penerapan konsep *continuous improvement* dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Pendidikan Agama Islam dalam praktik pembelajaran dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi digital, termasuk Artificial Intelligence (AI) Gemini, Kahoot.com, dan NiceMindMap, sebagai perangkat pendukung pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah proses evaluasi, serta membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji proses perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penugasan yang memanfaatkan teknologi digital, khususnya AI Gemini, Kahoot.com, dan NiceMindMap. Fokus kajian penelitian ini tidak hanya menelaah bagaimana proses penerapan perbaikan berkelanjutan tersebut berlangsung dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga mengidentifikasi upaya-upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan AI Gemini, Kahoot.com, dan NiceMindMap sebagai perangkat pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN



2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil temuan penelitian. Data diperoleh melalui prosedur teknis triangulasi sumber berupa dokumen yang diambil dari akumulasi perolehan data pada aplikasi NiceMindMap, yang sebelumnya diimpor dari AI Gemini. Data tersebut dihasilkan setelah proses penelusuran materi sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.

a. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Pemberian kuis menggunakan Kahoot.com sebanyak lima soal, yang dilaksanakan sebanyak dua kali.
2. Kisi-kisi soal kuis tersebut dituangkan ke dalam bentuk penugasan menggunakan AI Gemini.
3. Pemetaan konsep pemahaman dilakukan menggunakan aplikasi NiceMindMap.

b. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika pada semester ganjil Tahun Akademik 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 60 mahasiswa/i.

c. Skor Kategori Skala Sikap

Kategori skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skor skala

No	Skala Sikap	Persentase
1	SL	76–100%
2	SR	51–75%
3	KK	26–50%
4	TP	0–25%

d. Rumus Perhitungan



Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase skor adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = skor yang diperoleh responden

N = skor maksimal

Contoh perhitungan:

$$P = \frac{62}{80} \times 100\%$$

2.2 Konsep Teoritis

1. Continous Improvement Pembelajaran Agama Islam

Continous improvement learning merupakan bagian unsur dari manajemen pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas sebagai upaya peningkatan berkelanjutan pada pembahasan pembelajaran agama islam diperlukan berbaga alat pembelajaran baik yang berbentuk hardware ataupun software. Pendidikan agama islam dapat mengadaptasi berbagai jenis pola pembelajaran untuk menjalankan proses interaksi di kelas agar menghasilkan proses pembelajaran dan hasil nilai sesuai yang diharapkan pendidik dan peserta didik.

2. AI Gemini, Kahoot, dan Nicemindmap

Banyaknya informasi tentang alat pembelajaran memberikan pilihan kepada peserta didik dan pendidik untuk mensinkronkan dengan materi pembahasan. Alat pembelajaran yang dibahas pada penelitian ini berupa software berbentuk aplikasi AI gemini yang berfungsi sebagai lesson planning (perencanaan pembelajaran), diferensiasi materi yaitu membantu pendidik menyesuaikan kesulitan peserta didik memahami materi pembahasan berdasarkan kemampuan dan minat peserta didik. Sedangkan untuk Kahoot.com pada penelitian ini berfungsi sebagai alat interaktif dan visual dalam bentuk



classic mode dan team mode². Kahoot juga berfungsi sebagai evaluasi cepat pada pemberian kuis kepada peserta didik. Dan nicemindmap yang berfungsi membantu pendidik mengelola pikiran dengan cara yang simple namun mudah oleh peserta didik.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Representasi jawaban pada soal quiz yang diturunkan dari kahoot.com pada 29 September 2025 terdiri dari; 1) Manusia terdiri dari aspek historis (responden 100% menjawab soal dengan benar), yang menjawab soal ini dengan benar sebanyak 100% dan tidak ada yang menjawab salah pada soal nomor satu. 2) Manusia secara historis dalam islam berasal dari saripati tanah (90% menjawab soal dengan benar), yang menjawab soal nomor dua ini dengan benar sebanyak 90% dan yang menjawab salah pada soal nomor dua ini sebanyak 10%. 3) Agama secara definisi terdiri dari dua jenis (responden 100% menjawab soal dengan benar), yang menjawab soal ini dengan benar sebanyak 100% dan tidak ada yang menjawab salah pada soal nomor tiga. 4) manusia terdiri dari aspek biologis (80% menjawab soal dengan benar), yang menjawab soal nomor dua ini dengan benar sebanyak 80% dan yang menjawab salah pada soal nomor dua ini sebanyak 20%. 5) QS. Ar-Rahman ayat 3 adalah ayat yang terkait aspek kecerdasan (80% menjawab soal dengan benar), yang menjawab soal nomor dua ini dengan benar sebanyak 80% dan yang menjawab salah pada soal nomor dua ini sebanyak 20%. Pemberian Quiz selanjutnya tanggal 24 September 2025 yang terdiri dari pernyataan berikut; 1) QS. Almu'minuun adalah manusia dari aspek biologis. 2) Manusia memiliki fitrah kecerdasan. 3) Agama terdiri dari agama wahyu dan agama Ardh. 4) Islam adalah agama samawi. 5) Sebagai khalifah adalah tujuan penciptaan manusia yang terdapat QS. Al-Fatir ayat 39

Hasil turunan quiz dari kahoot.com kemudian dikembangkan menggunakan AI gemini dan dipetakan konsep pemikiran dan pemahaman menggunakan nicemindmap yang diberikan pada, Senin, 11 November 2025 dengan penugasan pertama : Manusia secara historis dalam islam adalah berasal dari saripati tanah, berikan penjelasan dengan

²https://www.google.com/search?q=media+pembelajaran+kahoot.com&sca_esv=6e2c9a71c05a9bf4&biw=666&bih=624&sxsrf=ANbL-n4knWPJB9KixC6-9_DtgQzkwPMjQ%3A1770341212297&ei=XEOFaZnxEayQ4-



mensintesis pendapat ahli pemikir islam, dan berikan dalil ayat al-Qur'an. Dengan estimasi waktu 15 menit menggunakan AI Gemini dan nicemindmap.

Estimasi waktu 15 menit tidak cukup untuk proses penelusuran browser, menggunakan AI Gemini dan mengimport data hasil penelusuran tersebut pada peta konsep nicemindmap tentang manusia secara historis dalam islam adalah berasal dari saripati tanah, berikan penjelasan dengan mensintesis pendapat ahli pemikir islam, dan berikan dalil ayat al-Qur'an dan didapatkan sebanyak 27 mahasiswa/i yang dapat menyelesaikan penugasan sesuai estimasi waktu yang ditentukan.

Penugasa kedua, analisa konsep syari'ah mengenai transaksi data pada konsep muamalah ghairu mahdhah menggunakan AI gemini dan nicemindap ertakan dalil naqli selain dari qs.al – jatsiyah ayat 218 dan Penugasa ketiga, analisa QS.Ar-Ruum 22 mengaitkan pembahasan kerukunan antar umat beragama dengan hak asasi penciptaan manusia menelusur mengerjakan menggunakan Ai Gemini dan nicemindmap dengan estimasi 20 menit sudah harus selesai di android dan didapatkan sebanyak 29 mahasiswa/i yang dapat menyelesaikan penugasan sesuai estimasi waktu yang ditentukan..

Penelitian ini juga didukung oleh sebaran data kuesioner yang diberikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap responden menggunakan skala Likert. Berikut tabel 2 skor hasil yang didapatkan.

Tabel 2. Data Kuesioner

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		persentase (%)	kategori & kode
4	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	1	2	1	62	77.5%	4 (sl)
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	68	85%	4 (sl)
2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	45	56.25%	3 (sr)
2	4	2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	2	1	3	3	2	3	3	43	53.75%	3(sr)
4	3	3	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	4	1	4	58	72.5%	3(sr)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	68	85%	4(sl)
4	4	4	3	3	4	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	1	1	2	2	61	76.25%	4(sl)



4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	69	86.25%	4(sl)
2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	45	56.25%	3(sr)
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	58	72.5%	3(sr)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	1	1	1	67	83.75%	4(sl)
4	4	3	2	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	1	55	68.75%	3(sr)
2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	1	1	1	1	45	56.25%	3(sr)
2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	1	1	1	1	62	77.5%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	75	93.75%	4(sl)
4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	96.25%	4(sl)
4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	1	1	2	1	1	62	77.5%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	75	93.75%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	68	85%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	1	1	1	68	85%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	75	93.75%	4(sl)
4	4	3	2	4	3	2	3	3	0	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	57	71.25%	3(sr)
4	4	4	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	2	4	2	1	2	1	61	76.25%	4(sl)
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	72	90%	4(sl)
4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	1	61	76.25%	4(sl)
3	2	4	2	4	2	3	2	4	4	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	55	68.75%	3(sr)
3	4	3	1	3	3	2	2	4	2	1	4	1	3	2	4	2	1	2	1	1	48	60%	3(sr)
3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	1	3	3	3	3	68	85%	4(sl)
4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	1	1	4	4	4	4	2	1	1	1	1	59	73.7%	3(sr)
4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	2	2	67	83.7%	4(sl)
2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	2	1	1	55	68.7%	3(sr)
3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	1	4	1	3	2	4	2	2	2	1	1	53	66%	3(sr)
2	3	2	1	3	4	2	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	2	3	2	2	58	72.5%	3(sr)
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	65	81%	4(sl)



Hasil kuesioner berisi tentang pertanyaan dan pernyataan terkait tema penelitian, Apakah responden pernah menggunakan media pembelajaran untuk menyelesaikan tugas terdapat skor 77.5% selalu menggunakan media pembelajaran. Aplikasi pembelajaran membantu aktifitas kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah pendidikan islam sebanyak 26.5%. Responden mengerjakan tugas menggunakan AI gemini 29.8%. Responden mengerjakan menggunakan aplikasi kahoot.com 36.2%. mengerjakan tugas menggunakan nicemindmap terdapat 28.6%. AI gemini sangat membantu untuk mendapatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan terdapat 28.6%. Kahoot.com sangat membantu untuk mendapatkan hasil belajar sesuai ang diharapkan 31.48%. Hasil belajar diperoleh sesuai yang diharapkan setelah menggunakan aplikasi nicemindmap terdapat 30.08%. Pengerjaan penugasan kelompok lebih mudah menggunakan AI gemini terdapat 28.6%. Pengerjaan penugasan kelompok lebih mudah menggunakan aplikasi kahoot.com terdapat 36.17%. Pengerjaan penugasan kelompok lebih mudah menggunakan aplikasi nicemindmap terdapat 29.8%. Pengerjaan penugasan individu lebih mudah menggunakan AI gemini terdapat 27.86%. responden kesulitan menggunakan aplikasi kahoot.com dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat 53.96% . responden menggunakan aplikasi nicemindmap dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat sebanyak 53.12%.

Setelah butir indikator pada kuesioner diberikan juga soal esai dengan hasil jawaban dari soal esai pertama tentang Sebutkan kendala yang dihadapi menggunakan Aplikasi Al-Qur'an ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung? Kebanyakan jawaban dari soal nomor satu yang esai dari semua responden serupa yaitu koneksi internet kadang kurang stabil karena aplikasi AI Gemini dan aplikasi pembelajarn lainnya membutuhkan internet yang kuat kalau internet lambat responnya telat. Soal kedua dari esai yaitu Sebutkan kendala yang dihadapi menggunakan Aplikasi Al-Qur'an dalam menyelesaikan tugas? Terkadang jika memakai kahoot.com koneksi internet responden dapat berbeda – beda karena terkadang ada responden yang memiliki internet lemah sehingga tertinggal untuk menentukan jawaban. Pertanyaan terakhir dari soal esai yaitu Sebutkan aplikasi apa saja yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar mata kuliah pendidikan islam? Al – Qur'an dan tafsir, aplikasi pembelajaran islam terpadu, rumatsho, umma dan tanya ustadz. Tampilan data dari hasil analisa menunjukkan proses perbaikan berkelanjutan untuk hasil belajar pada pembelajaran agama islam



menggunakan penugasan dengan AI Gemini dan Kahoot dan nicemindmap. Terdapat upaya meningkatkan perbaikan berkelanjutan hasil belajar pada pembelajaran agama islam menggunakan penugasan dengan AI Gemini dan Kahoot.com dan nicemindmap.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa pada pengerjaan penugasan individu lebih mudah menggunakan aplikasi nicemindmap terdapat 29.31%. Aplikasi AI gemini memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 28.09%. Kahoot.com memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 33.1%. Aplikasi nicemindmap memudahkan menganalisa pembelajaran pendidikan agama islam sesuai estimasi waktu yang ditentukan terdapat 26.98%. responden kesulitan menggunakan aplikasi dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat 53.12%. kesulitan responden menggunakan aplikasi AI gemini dalam perbaikan keberlanjutan pembelajaran agama islam terdapat 53.12% . Kendala lain yang dihadapi menggunakan Aplikasi Al-Qur'an ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu koneksi internet kadang kurang stabil karena aplikasi AI Gemini dan aplikasi pembelajarn lainnya membutuhkan internet yang kuat (yang cukup memadai) dan responden menyebutkan apabila internet lambat responnya maka aplikasi terlambat memberikan hasil sehingga tidak dapat memenuhi estimasi waktu yang telah ditentukan. penggunaan aplikasi pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah pendidikan islam , responden tidak hanya menggunakan aplikasi yang disarankan namun juga menggunakan aplikasi lain seperti aplikasi pembelajaran islam terpadu, rumatsho, umma dan tanya ustadz.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Rabbani dan Andi Subarkah. Mushaf Al-Qur'anulkarim. Tajwid Mudah:tartil. Cordoba. New edition. Bandung: 2011
- Mukti Ali. Etika Agama dalam Pembentukan Kepribadian Nasional dan Pemberaasan Kemiskinan Dari segi Agama Islam (Yogyakarta: Yayasan Nida: 1969)
- Heri Gunawan. Pendidikan Islam Kajian teoritis dan pemikiran Tokkoh. Bandung : Remaja Rosdakarya: 2014
- https://www.google.com/search?q=media+pembelajaran+kahoot.com&sca_esv=6e2c9a71c05a9bf4&biw=666&bih=624&sxsrf=ANbL-n4knWPJBB9KixC6



LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan
Volume 3, No. 6, Desember Tahun 2025
ISSN 2985-4172(media online)
Hal 617-627

- Integrating multicultural values to foster tolerance and inclusivity in islam education. Vol. 11. No 1. 20205. . ISSN. 2460-8149. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jpi>. Jurnal pendidikan islam.
- Kusumawati dan Sri Wahyuni. View of islamic studies. Purbalingga. Eureka Media Aksata: 2025.
- Kusumawati. Upaya peningkatan kemampuan membaca al Qur'an melalui metode resitasi pada tingkat mahasiswa. Vol 02. No 01. Januari – Juni 2019. ISSN 2620-6692.jurnal Murabbi. Jurnal ilmiah dalam bidang pendidikan. STIT al – Hikmah. Tebing Tinggi.
- Artikel Adaptasi Sosiometri dalam Pembelajaran . Penulis Kusumawati dan Dr. H. Sofyan Hadi Musa, SQ., M.Ag. terbit di <https://mediapublikasi.id/adaptasi-sosiometri-dalam-pembeajaran/2025>
- Artikel Edukasi feminisme perspektif islam Penulis Kusumawati dan Dr. H. Sofyan Hadi Musa, SQ., M.Ag. terbit di <https://mediapublikasi.id/edukasi-feminisme-perspektif-islam/> Agustus 2025