



## Implementasi Artificial Intelligence pada Mata Pelajaran IPAS dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keagamaan pada Kelas V di MI Nurul Huda Jepara

Eva Shofianur<sup>1\*</sup>, Eva Luthfi Fakhru Ahsani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sunan Kudus, Jl. Conge Ngembalrejo, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, 59322.

\*Corresponding Author's e-mail: evashofian@gmail.com

### Article History:

Received: July 30, 2025

Revised: August 15, 2025

Accepted: August 20, 2025

### Keywords:

Artificial Intelligence,  
Religious Values,  
IPAS Subject,  
Elementary Islamic School

**Abstract:** This research aims to describe the implementation of Artificial Intelligence (AI) in the IPAS subject by integrating religious values in Class V at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda Jepara. This research is a qualitative descriptive study, with teachers and students of Class V at MI Nurul Huda Jepara as subjects. Data collection techniques in this research used observation sheets for teachers and students, as well as interviews. Qualitative data analysis focused on an in-depth understanding through data from interviews, observations, and literature, with research steps including data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification. The results of this research show that the implementation of Artificial Intelligence (AI) in the form of Canva-based animated videos in IPAS subject by integrating religious values can provide optimal understanding related to the learning material "Technology for Life" and understanding related to religious values such as *aqidah* education values, *akhlak* education values, and *ibadah* education values, which obtained an average score of 93.3%. This is also proven through teacher observation sheets and student observation sheets, which respectively obtained average scores of 96.25% and 95%. Thus, animated videos are very effective when used as learning support rather than just using lecture and storytelling methods.

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



**How to cite:** Shofianur, E., & Ahsani, E. L. F. (2025). Implementasi Artificial Intelligence pada Mata Pelajaran IPAS dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keagamaan pada Kelas V di MI Nurul Huda Jepara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(8), 1455–1468. <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i8.4377>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor pendukung utama untuk kemajuan suatu negara, negara bisa dikatakan maju karena memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul (Zulwiddi, 2023) hal ini bisa dibentuk melalui pendidikan di sekolah dimulai dari usia anak sejak dini, melalui pendidikan anak sejak dini diharapkan dapat membentuk individu yang berkarakter, mempunyai kebiasaan yang baik, menjadi pribadi yang kuat dan tangguh, serta memiliki tingkat kemampuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi sehingga bisa mengikuti suatu perkembangan zaman dan turut andil dalam membangun bangsa dan negara.

Kurikulum merupakan bagian dari komponen pendidikan yang penting, karena didalamnya memuat rancangan secara sadar dan sistematis untuk menciptakan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Rani Nurfitri et al., 2023), oleh karena itu pembelajaran tidak bisa tanpa adanya kurikulum, selain itu kurikulum sendiri juga merupakan suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang mengatur tentang

tujuan, isi, metode/strategi, dan evaluasi, sehingga dengan adanya kurikulum dapat dijadikan pendidik sebagai pedoman dan acuan dalam menyusun, mengorganisasikan, dan mengevaluasi perkembangan belajar bagi peserta didik.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam yang bisa diimplementasikan dalam berbagai konten, dimana materi pembelajarannya dapat disampaikan secara optimal dengan waktu yang cukup agar siswa dapat mendalami konsep serta memperkuat kompetensi yang dimiliki, dalam hal ini guru memiliki keleluasaan dalam pengembangan berbagai perangkat ajar yang ingin digunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, baik dari materi, metode, model, serta media yang digunakan (Idris et al., 2023). Lebih dari sekedar menghafal materi, pembelajaran IPAS diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Supriyantini et al., 2025).

Abad ke-21 merupakan era globalisasi dan kemajuan teknologi, dimana pengetahuan dan keterampilan tradisional harus di *upgrade* dan dikembangkan menjadi yang lebih modern karena dalam implementasinya diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pola pikir siswa yang maju dengan memiliki keterampilan 4C yaitu *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), selain itu dalam pembelajarannya semua harus seimbang mulai dari kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, perilaku, serta penguasaan teknologi, hal ini diatur dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (5) yang berbunyi “pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia”. pasal ini mengatur tentang kewajiban pemerintah dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap menjaga nilai-nilai agama dan persatuan bangsa (Selviana et al., 2024).

Integrasi nilai-nilai keagamaan dalam materi pembelajaran sangat diperlukan guna untuk membentuk siswa dalam pembentukan karakter, mempunyai akhlak mulia, serta memiliki pengetahuan yang mendalam terkait dengan agama yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat, sehingga dengan adanya keintegrasian nilai-nilai keagamaan dalam materi pembelajaran diharapkan siswa bukan hanya mahir dalam ilmu pengetahuan saja, akan tetapi juga mahir dalam ilmu keagamaan (Harahap, 2021).

Seiring berjalannya waktu teknologi pada pendidikan terus mengalami transformasi signifikan, memasuki Era society 5.0 dimana era ini merupakan kejayaan dunia digital yang komponen utamanya adalah manusia untuk menciptakan nilai baru dalam pengembangan suatu teknologi, sehingga dalam pembelajaran dapat diimplementasikan melalui salah satu cara yaitu pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) (Nur et al., 2022).

*Artificial Intelligence* (AI) merupakan inovasi perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang diciptakan oleh manusia yang sampai saat ini terus dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam berbagai bidang, (Lutfi, 2024), dengan kecerdasan yang tinggi *Artificial Intelligence* (AI) mampu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan manusia, seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, sidik jari, pemrosesan bahasa, serta keputusan dalam menjawab pertanyaan, dalam pendidikan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) diharapkan dapat mempermudah guru dalam efisiensi waktu dan biaya, contohnya yaitu melalui implementasi aplikasi canva.

Aplikasi canva merupakan platform digital berbasis online dari perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) yang dapat digunakan dalam pembuatan media grafis, dimana dalam penggunaannya dibutuhkan kolaborasi dengan sumber daya manusia (guru) untuk menciptakan berbagai macam penunjang pembelajaran, seperti dalam pembuatan media pembelajaran, modul ajar, PPT, poster, dokumen, video, animasi dan konten visual lainnya, sesuai dengan ide dan kreasi dari guru, sehingga dalam implementasinya diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan imersif baik dilakukan secara *offline* maupun *e-learning* (Sobandi et al., 2023).

Dilihat dari segi pendidikan, implementasi *Artificial Intelligence* (AI) telah diungkapkan dalam beberapa studi terdahulu dalam jurnal karya (Nurhayati dan, Langlang Handayani, 2020) yang diketahui memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. dalam penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berupa aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena materi bisa tersampaikan dengan jelas sehingga layak jika digunakan dalam pembelajaran.

Menurut penelitian (Isnaeni & Ahsani, 2021) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi akan membantu guru dalam berkeaktifitas menciptakan berbagai media pembelajaran, sehingga penugasan pembelajaran bisa diberikan secara daring, dengan hal tersebut akan menjadikan siswa mudah dalam pemahaman materi karena bisa dikerjakan di rumah dengan motivasi dan kerjasama orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatullah et al., 2023) menunjukkan bahwa dalam pengaplikasian *Artificial Intelligence* (AI) berupa aplikasi canva menjadikan pembelajaran lebih interaktif, aktif, kreatif, dan mempunyai kepercayaan yang tinggi sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa penjelasan dari studi terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang berupa aplikasi canva sangat membantu dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi, prestasi, pemahaman, dan meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan adanya aplikasi canva guru bisa membuat design semenarik mungkin sehingga dapat membuat peserta didik untuk lebih fokus memperhatikan selama pembelajaran berlangsung.

Kemajuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) saat ini berkembang dengan pesat, akan tetapi dalam realitasnya belum semua guru dapat mengimplementasikan sebagai penunjang dalam pembelajaran, karena disebabkan oleh beberapa faktor seperti pergantian kurikulum yang dianggap sangat cepat, belum mengenalnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terutama untuk guru yang sudah sepuh, kesusahan dalam mendesign, terbatasnya waktu dalam kehidupan sehari-hari, serta terbatasnya teknologi yang ada disekolah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS kelas V di MI Nurul Huda Jepara yaitu masih menggunakan metode ceramah, bercerita dan menghafal, tanpa menggunakan alat bantuan atau media yang bersifat konkret, hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan karena siswa hanya mendengarkan saja tanpa melihat secara langsung yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi dengan baik.

Berasarkan pemaparan masalah di atas, untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) Pada Mata Pelajaran IPAS dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keagamaan Pada Kelas V di MI Nurul Huda Jepara”.

## LANDASAN TEORI

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat dimanfaatkan guru sebagai pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, personal, relevan, serta dapat memberikan peluang yang besar sebagai pendukung dalam penguatan nilai-nilai pendidikan agama terutama untuk generasi muda yang ditumbuh di tengah kemajuan teknologi digital (Robi'ah et al., 2025).

*Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan pemahaman yang lebih efektif terkait dengan strategi pengajaran yang mendukung pengembangan alat pembelajaran yang interaktif seperti adanya chatbot, asisten virtual, penerjemah teks, serta simulasi edukatif yang membantu dalam proses pembelajaran yang menarik, selain itu dengan adanya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat memberikan kemudahan dalam mengakses sumber nilai keagamaan yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran seperti teks suci Al-qur'an, tafsir, hadis, dan literatur lainnya, sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan mendalam (Wildan, 2024)

Dalam penulisan karya ilmiah ini, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan teori fenomenologi, untuk memahami pengalaman siswa secara mendalam, dengan fokus terhadap subjek dan esensi sebuah makna terkait dengan implementasi *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran IPAS dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan pada kelas V di MI Nurul Huda Jepara, melalui langkah-langkah yaitu 1) Penentuan lokasi dan subjek penelitian, 2) Proses pendekatan penelitian, 3) Mencari isu-isu lapangan, 4) Pemilihan informan, 5) Teknik pengumpulan data, 6) Mencatat data yang penting, 7) Penyimpanan data, 8) Penulisan hasil (Nasir et al., 2023)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menjelaskan suatu pemahaman terkait dengan fenomena, kejadian maupun keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan dengan aktual tanpa adanya manipulasi mengenai Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran IPAS dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan, yang mana subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V di MI Nurul Huda Jepara.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi dan wawancara, dengan observasi berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, dan wawancara yaitu dengan melakukan wawancara secara terstruktur guna untuk mengetahui jawaban secara langsung terkait dengan sebuah informasi yang ingin peneliti peroleh, dan wawancara tidak terstruktur yang memungkinkan peneliti untuk bisa berdiskusi secara terbuka untuk memperoleh wawasan dan informasi dalam mencari sumber permasalahan yang sebenarnya terjadi di lapangan untuk mengetahui implementasi pembelajaran dan respon siswa, dalam wawancara berlangsung peneliti menyiapkan alat bantu seperti alat tulis untuk mencatat informasi yang penting, handphone sebagai dokumentasi untuk mengambil rekaman suara, video, dan juga gambar sebagai pelengkap dan bukti dari penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang berfokus pada pemahaman mendalam melalui data dari hasil wawancara, observasi, dan literatur, dengan langkah-langkah penelitian yaitu meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Pane et al., 2022)

Hasil dari pengamatan lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan pengamatan aktivitas siswa dianalisis dengan memberi skor pada masing-masing butir

pedoman pengamatan, kemudian menghitung persentasenya yaitu melalui cara sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100% = Bilangan tetap

Setelah ditemukan hasil dari perolehan, maka diimplementasikan dengan kategori keberhasilan tindakan.

**Gambar 1.** Kriteria Ketuntasan Hasil Pengamatan

Skor	Kategori
90 % - 100 %	Sangat Baik
81% - 90 %	Baik
70 % - 80%	Cukup Baik
60 % - 70 %	Kurang Baik
0 % - 60%	Gagal

Analisis data hasil belajar diketahui dari hasil pengamatan, kemudian diimplementasikan menggunakan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut  $\frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di MI Nurul Huda Jepara peneliti menemukan bahwa pada proses penyampaian pembelajaran IPAS mengenai materi “ Teknologi Untuk Kehidupan” yaitu menggunakan video animasi pembelajaran yang menarik yang terbuat dari fitur-fitur *Artificial Intelligence* (AI) mencakup pembuatan gambar otomatis, pengeditan gambar, serta asisten virtual yang ada di aplikasi canva dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan melalui video animasi tentang kisah cerita Nabi Nuh, yang di dalamnya terdapat pengajaran tentang nilai-nilai aqidah yaitu dengan iman kepada Allah dan iman kepada nabi dan rasul, nilai-nilai pendidikan akhlak yaitu mengajarkan tentang religius, rendah hati, sabar, dan sopan santun, serta nilai-nilai pendidikan ibadah yang mengajarkan untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah, mendidik anak dengan baik, serta mengajarkan untuk menjalin hubungan sesama muslim dengan baik, pengajaran nilai-nilai keagamaan pada siswa kelas V MI Nurul Huda Jepara ini dianggap sangat penting untuk membangun budaya siswa yang positif, membentuk siswa menjadi pribadi yang bermoral, mempunyai spiritualitas yang beretika, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat, serta dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, sehingga dengan pengajaran nilai- nilai keagamaan kepada siswa kelas V MI Nurul Huda Jepara akan membentuk fondasi karakter siswa yang kokoh untuk menjadi penyeimbang untuk menghadapi tantangan dalam globalisasi dan modernitas, selain itu cerita yang ada di kisah nabi Nuh juga terdapat pengajaran ilmiah yang berkaitan dengan materi “ Teknologi untuk kehidupan” seperti teknologi-teknologi yang dapat

digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan kapal, tentunya teknologi-teknologi tersebut memiliki fungsi masing-masing seperti tahap awal yaitu untuk menghasilkan kayu maka perlu menanam pohon sehingga memerlukan teknologi cangkul, kemudian untuk menebang pohon maka memerlukan teknologi kapak, dan untuk membentuk setiap pola kapal maka diperlukan teknologi pahat dan palu, teknologi-teknologi tersebut dapat dikatakan sebagai teknologi sederhana namun bisa dimanfaatkan manusia untuk menghasilkan teknologi modern yang berupa teknologi kapal yang bisa digunakan untuk mempermudah manusia sebagai alat transportasi laut, dari kisah Nabi Nuh juga mengajarkan bahwa seiring berkembangnya zaman teknologi harus terus di *upgrate* guna untuk mempermudah manusia dalam melakukan segala hal.



**Gambar 2.** Tampilan Video Animasi

Video animasi yang digunakan guru sebagai penunjang pembelajaran IPAS memuat fitur-fitur *Artificial Intelligence* (AI) dengan penggunaan berbagai elemen seperti gambar, teks, video animasi kisah cerita Nabi Nuh, suara, musik, background, tampilan, transisi yang menarik, dan lain sebagainya, dalam pembuatan video animasi ini dibutuhkan ketelitian, kreativitas, pemilihan elemen yang tepat, serta konteks yang runtut sehingga materi pembelajaran IPAS pada kelas V terkait dengan “Teknologi Untuk Kehidupan” dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan yaitu pengajaran tentang nilai-nilai aqidah, nilai-nilai pendidikan akhlak, serta nilai-nilai pendidikan ibadah dapat tertuang dengan sempurna dan siap digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai media sosial seperti Youtube, tik tok, Facebook, Twitter, drive dan lain sebagainya, hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami kembali terkait dengan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik diakses melalui online maupun offline.

Implementasi video animasi dalam pembelajaran IPAS pada kelas V MI Nurul Huda Jepara yaitu diterapkan melalui model pembelajaran Teknologi Based Learning (TBL), tujuan dari model pembelajaran TBL ini yaitu untuk memberikan peningkatan mutu pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, seperti mengenalnya teknologi, keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan untuk bekerjasama dalam kelompok, serta PBL ini juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang aktif dan menyenangkan.

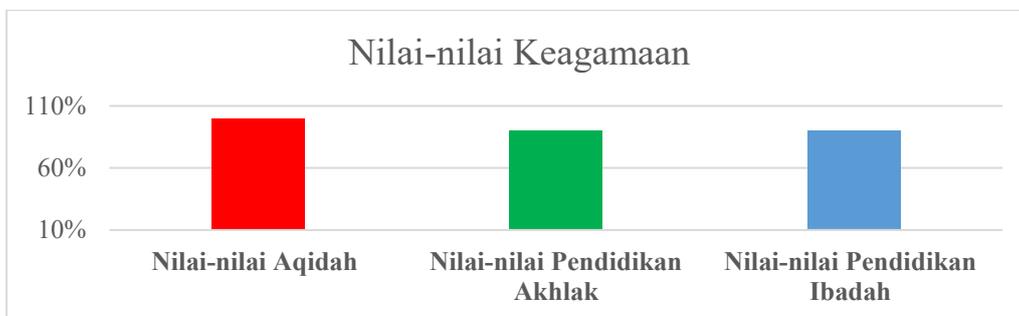


**Gambar 3.** implementasi media video animasi

Penayangan media video animasi ditampilkan dengan menggunakan bantuan dari teknologi laptop yaitu sebanyak dua unit dengan dibantu alat pengeras suara yaitu menggunakan speaker, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: 1) Orientasi dan motivasi yaitu guru memperkenalkan topik pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif, 2) Pembentukan kelompok menjadi dua bagian yang anggotanya berjumlah sama rata dengan cara berhitung, 3) Penyampaian informasi dengan menyajikan materi pembelajaran video animasi yang dapat diakses melalui link youtube sebagai berikut: <https://youtu.be/b-fGaspXPgg?si=2cA9kX8QZNJJRtGf> melalui teknologi laptop dan masing-masing kelompok mendapatkan satu unit 4) guru memberikan tugas kelompok untuk di diskusikan, dimana dalam penyelesaiannya harus saling membantu dan saling bertukar pikiran, 5) anggota kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas dengan cara bermain yaitu menggeser spidol sambil bernyanyi jika guru bilang stop maka yang mendapatkan spidol harus mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya 6) Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja kelompok dengan memberikan umpan balik konstruktif, 7) memberikan reward sebagai apresiasi untuk kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

Hasil dari implementasi video animasi dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam materi pembelajaran IPAS mengenai “ Teknologi Untuk Kehidupan” dapat memberikan pemahaman siswa yang optimal terkait dengan nilai-nilai keagamaan seperti pemahaman tentang nilai-nilai aqidah, pemahaman tentang nilai-nilai akhlak, serta pemahaman tentang nilai-nilai ibadah yang dapat dilihat dari gambar tabel diagram batang sebagai berikut

**Gambar 4.** Tabel Diagram Batang  
Pemahaman Nilai-nilai keagamaan Siswa



Berdasarkan gambar 4, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait dengan nilai-nilai keagamaan seperti pemahaman tentang nilai-nilai akidah, pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan akhlak, serta pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan ibadah yaitu mendapatkan perolehan hasil nilai rata-rata 93,3 %, sehingga masuk dalam kategori sangat baik, dengan perolehan nilai rata-rata 1) nilai pemahaman tentang nilai-nilai aqidah yaitu 100%, yang mana siswa mampu menerapkan dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi : siswa mempunyai keyakinan kepada Allah SWT (Tauhid) yaitu dengan cara berdoa sebelum dan sesudah belajar, sebelum dan sesudah makan, serta pada waktu-waktu tertentu lainnya dan siswa mampu menjauhi perbuatan syirik serta mempercayai hanya kepada Allah SWT, 2) nilai pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan akhlak dengan perolehan hasil nilai rata-rata yaitu 90%, yang mana siswa mempunyai akhlak Mulia (Akhlakul Karimah) seperti sikap sopan santun kepada guru, teman, dan semua warga sekolah, siswa dapat berlaku jujur dalam perkataan dan perbuatan, Siswa mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan penuh tanggung jawab, siswa dapat menghormati guru dan teman, siswa mampu menjaga perasaan orang lain, siswa mampu menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan sekolah, siswa dapat berperilaku baik dalam perkataan dan perbuatan dengan menghindari perbuatan tercela, serta siswa mampu mempelajari dan meneladani sifat-sifat terpuji Nabi Nuh seperti sabar, tawakal, dan pemaaf, 3) nilai pemahaman tentang nilai-nilai pendidikan ibadah yang mendapatkan hasil rata-rata yaitu 90% yang meliputi, siswa dapat melaksanakan shalat berjamaah, seperti shalat dhuha dan shalat dzuhur, sebagai bentuk ketaatan kepada Allah, siswa dapat membaca Al-Quran setiap hari sebagai pedoman hidup dan sumber ilmu pengetahuan, siswa mampu untuk melaksanakan zakat, infaq, dan sedekah untuk membantu siswa yang membutuhkan dan menumbuhkan rasa kepedulian sosial, serta siswa mampu menanamkan nilai toleransi dengan saling menghormati dan menghargai antar sesama.

Sementara itu hasil dari pengamatan implementasi video animasi dalam pembelajaran dapat dilihat melalui lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang disajikan dalam bentuk gambar tabel dan grafik dibawah ini

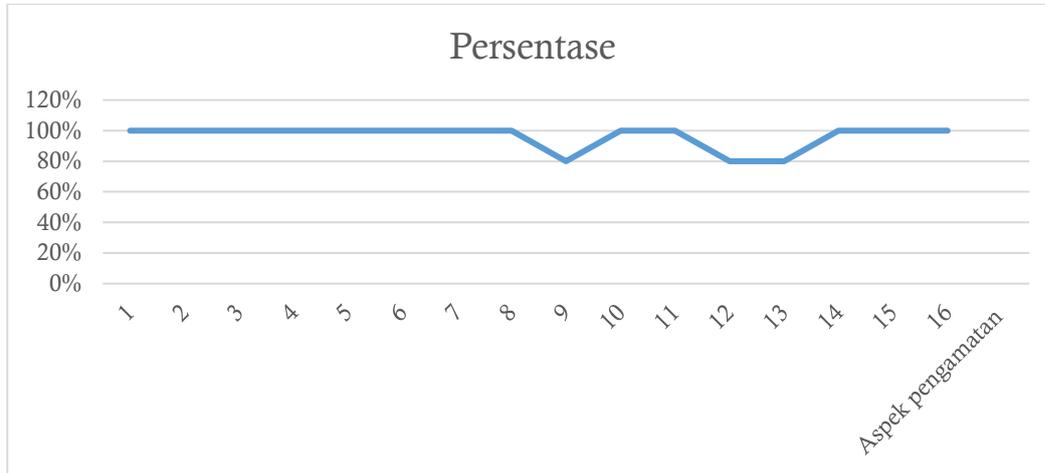
**Gambar 5.** Tabel Hasil Pengamatan Lembar Observasi Guru

<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor perolehan</b>
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva	100%
	2. Guru dapat mendesign menu dan tampilan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan menarik	100%
	3. Guru dapat mendesign media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sesuai dengan materi pembelajaran	100%
	4. Guru dapat membuat design media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sesuai materi pelajaran dengan	100%

	mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan tepat	
	5. Guru dapat membuat media pembelajaran dengan memadukan beberapa fitur <i>Artificial Intelligence</i> (AI) yang ada di aplikasi canva seperti gambar, video, audio, teks, ataupun animasi	100%
	6. Guru dapat membuat soal berbasis game yang terdapat di media pembelajaran menggunakan canva	100%
<b>Kegiatan inti</b>	1. Guru dapat mengajak siswa dalam penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva	100%
	2. Guru dapat mengondisikan kelas pada saat penerapan media pembelajaran berbasis canva berlangsung	100%
	3. Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran berbasis canva di kelas dengan baik	80%
	4. Guru dapat menarik perhatian siswa pada saat pengaplikasian media pembelajaran berbasis canva	100%
	5. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa	100%
	6. Dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran guru dapat mengoptimalkan interaksi dengan siswa	80%
<b>Kegiatan penutup</b>	1. Dengan media pembelajaran berbasis canva guru dapat mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran melalui tampilan dari sebuah gambar maupun video	80%
	2. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis canva, guru mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi pembelajaran dibuktikan dengan memberikan sebuah pertanyaan	100%
<b>Evaluasi</b>	1. Dengan adanya media pembelajaran berbasis canva, guru dapat memberikan pernyataan dan penguatan terhadap siswa terkait dengan materi pembelajaran melalui gambar ataupun video	100%

2. Guru mampu menjadi fasilitator untuk siswa dalam bermain game soal yang terdapat di media pembelajaran berbasis canva 100%

Presetase Rata-rata total Nilai	96,25
Kriteria	Sangat Baik

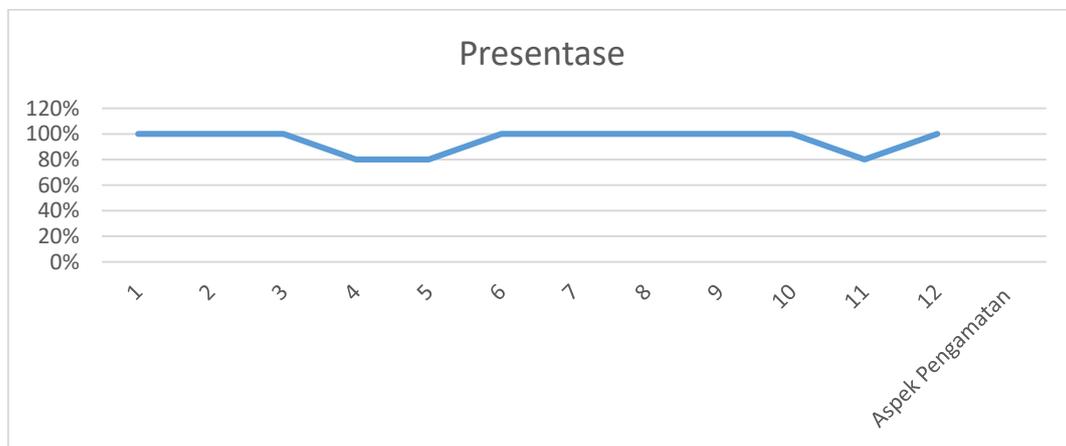


Gambar 6. Grafik hasil pengamatan lembar observasi guru

Gambar 7. Tabel Hasil Pengamatan Lembar Observasi Siswa

Indikator	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan
<b>Pendahuluan</b>	1. Siswa dapat memahami penjelasan dari guru terkait pengaplikasian media pembelajaran berbasis canva	100%
	2. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis canva sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru	100%
	3. Siswa dapat menerima dan bisa menyesuaikan media pembelajaran berbasis canva yang diberikan oleh guru	100%
<b>Kegiatan Inti</b>	1. Siswa ikut berpartisipasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis canva yang disajikan oleh guru	80%
	2. Siswa tenang pada saat pengaplikasian media pembelajaran berbasis canva berlangsung	80%
	3. Siswa tertarik dan senang terhadap media pembelajaran berbasis canva yang disajikan oleh guru sehingga aktif dalam pembelajaran	100%

	4. Pada saat penerapan media pembelajaran berlangsung siswa dapat berinteraksi dengan guru secara sebaik	100%
	5. Dengan media pembelajaran berbasis canva, siswa dapat memahami materi degan baik	100%
	6. Melalui media pembelajaran berbasis canva, siswa dapat mengintegrasikan materi pembelajaran dengan nilai-nilai keislaman	100%
	7. Dengan menggunakan media canva, siswa dapat memahami pembelajaran sehingga bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	100%
<b>Penutup</b>	1. Dengan media pembelajaran berbasis canva, siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran melalui gambar maupun video	80%
<b>Evaluasi</b>	2. Siswa dapat mengikuti dengan menjawab pertanyaan soal berbasis game yang diberikan oleh guru	100%
<b>Presentase Rata-rata Total Nilai</b>		<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>



**Gambar 8.** Grafik hasil pengamatan lembar observasi guru

Berdasarkan gambar 5, gambar 6, gambar 7, dan gambar 8 menunjukkan bahwa rata-rata total nilai untuk lembar observasi guru adalah 96,25 % dan rata-rata total nilai untuk lembar observasi siswa adalah 95%, keduanya masuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan implementasi video animasi pada mata pelajaran IPAS dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan sangat efektif jika digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran, selain itu siswa bukan hanya paham terkait dengan materi pembelajaran saja, akan tetapi siswa juga paham terkait dengan nilai-nilai

keagamaan yang dapat dijadikan sebagai contoh untuk bisa diterapkan dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, daripada pembelajaran yang penyampaiannya hanya menggunakan metode ceramah dan bercerita yang membuat siswa kurang dalam pemahaman materi.

Implementasi video animasi dalam penunjang pembelajaran IPAS pada kelas V MI Nurul Huda Jepara sangat efektif dalam memberikan pemahaman yang optimal terkait dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik karena tampilannya yang menarik, sehingga dapat membantu guru untuk memudahkan proses penyampaian materi yang bermakna (Ruswan et al., 2024). Dengan demikian, materi yang disampaikan bersifat mudah dipahami sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat isi pembelajaran, mengurangi tingkat kejenuhan, meningkatkan konsentrasi terhadap materi, serta mempercepat kemampuan menangkap informasi (Ainnuha et al., 2024). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa (Cholik & Umaroh, 2023). Sejalan dengan penelitian Yanti (2025) bahwa Implementasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, serta dapat meningkatkan minat belajar dan sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Yanti et al., 2025).

Dalam implementasi video animasi dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam materi pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terkait dengan nilai-nilai keagamaan yang meliputi nilai-nilai aqidah, nilai-nilai pendidikan akhlak dan nilai-nilai pendidikan ibadah. hal ini sejalan dengan penelitian dari (Ahsani, 2022) yaitu melalui keintegrasian nilai-nilai keagamaan dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa yang lebih optimal terkait dengan ilmu pengetahuan dan ilmu keagamaan, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan ilmiah dengan konsep dan pengalaman mereka dalam kehidupan nyata sebagai umat Islam yang menjadikan pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ajaran Islam seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial (Dahirin & Rusmin, 2024). Integrasi nilai-nilai keislaman pada pembelajaran, dapat membantu meningkatkan moral dan etika siswa, serta membentuk generasi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya (Ramadhan & Sentosa, 2023).

## KESIMPULAN

Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) berupa video animasi pada mata pelajaran IPAS dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan melalui video animasi kisah cerita Nabi Nuh pada kelas V MI Nurul Huda Jepara dapat memberikan pemahaman terkait dengan materi “ Teknologi Untuk Kehidupan, selain itu dapat memberikan pemahaman siswa terkait dengan nilai-nilai keagamaan seperti nilai-nilai aqidah, nilai-nilai pendidikan akhlak, serta nilai-nilai pendidikan ibadah.

Video animasi dibuat melalui implementasi *Artificial Intelligence* (AI) yang ada di aplikasi canva yang memuat fitur-fitur gambar otomatis, pengeditan gambar serta asisten virtual dengan penggunaan berbagai elemen yang meliputi gambar, teks, video animasi kisah cerita Nabi Nuh, suara, musik, background, tampilan, transisi yang menarik, dan lain sebagainya, hasil dari implementasi *Artificial Intelligence* (AI) berupa video animasi

yang digunakan dalam pembelajaran IPAS dapat dilihat melalui lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, yaitu dengan perolehan lembar observasi guru dengan nilai rata-rata 96,25% yaitu masuk dalam kategori sangat baik serta hasil perolehan lembar observasi guru dengan perolehan nilai rata-rata 95% yaitu masuk dalam kategori sangat baik, sehingga dengan implementasi video animasi berbasis canva dalam pembelajaran IPAS dapat memberikan pemahaman yang optimal, menjadikan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta efektif jika digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahsani, dan Hanik. (2022). *DEVELOPING A 3D PAGE FLIP E-BOOK BASED ON SCIENCE LITERACY INTEGRATED WITH ISLAMIC VALUES FOR FIFTH-GRADE STUDENTS* Eva Luthfi Fakhru Ahsani 1, Elya Umi Hanik 2 Keywords: E-Book Development; 3D Page Flip; elementary school; integration of islamic valu. 14(2). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v14i2.808>
- Ainnuha, H. F., Andriana, R., Lutfi, E., & Ahsani, F. (2024). Implementasi Penggunaan Media “ Video Interaktif ” Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mi Nu Miftahul Ulum 02 Honggosoco. *Elementary: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (Jpps)*, 1(1), 40–50.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dahirin, & Rusmin. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 762–771. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1325>
- Hanik, A. dan. (2022). *DEVELOPING A 3D PAGE FLIP E-BOOK BASED ON SCIENCE LITERACY INTEGRATED WITH ISLAMIC VALUES FOR FIFTH-GRADE STUDENTS* Eva Luthfi Fakhru Ahsani 1, Elya Umi Hanik 2 Keywords: E-Book Development; 3D Page Flip; elementary school; integration of islamic valu. 14(2). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v14i2.808>
- Harahap, H. (2021). Pengintegrasian Nilai-Nilai Agama Islam Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Literasiologi*, 7(1), 1–26. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i1.270>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Idris, S. H., Muqowim, M., & Fauzi, M. (2023). Kurikulum Merdeka Perspektif Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.472>
- Isnaeni, A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Dengan Model Resitasi Berbasis Teknologi Bagi Siswa MI/SD. *As-Sibyan*, 3(2), 12–20. [https://doi.org/10.52484/as\\_sibyan.v3i2.196](https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i2.196)
- Lutfi, A. M. (2024). Analisis Dampak Teknologi artificial Intelligence (AI) Terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika. *Skripsi*, 107, 24.
- Nasir, A., Nurjana, Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451.
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society

- 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Pane, I., Akbar, V. A. H. L. M. H., Uslan, R. S. S. Z. W. L. A. P. G. P. W. W. W., & Aulia, U. (2022). DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD Editor: Nanda Saputra. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (Issue November).
- Ramadhan, W., & Sentosa, S. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v6i1.20416>
- Rani Nurfitri, Amelia, & Dwi Noviani. (2023). Peran Administrasi Kurikulum dalam Sebuah Pendidikan. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 183–192. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v1i1.165>
- Robi'ah, R., Ovianti, D. F., Jannah, L. S., & Asyikin, N. (2025). Penguatan Nilai-Nilai Islam Melalui Pendidikan Agama di Era Artificial Intelligence. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 4(1), 624–630. <https://doi.org/10.57235/jetish.v4i1.4889>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476.
- Selviana, M., Syahputra, I. R., Mawaddah, A., Fachri, M. R., & Ramadhan, S. (2024). Tanggung Jawab Negara Dalam Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang 1945. *Mediation: Journal of Law*, 3, 44–51. <https://doi.org/10.51178/mjol.v3i2.2004>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Supriyantini, Okta Afiana, D., & Ahsani, E. L. F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Proyek Pembuatan Filterisasi Air Sederhana pada Pembelajaran IPAS Di Kelas 5 SD 2 Jepang. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 53–64. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.12580>
- Wildan, 2024. (2024). *Wildan*. 70–84.
- Yanti, F. D., Kusmanto, & Samsir. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Pada Prodi Biologi Universitas Al Washliyah Labuhanbatu. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 4(2), 224–233. <https://doi.org/10.55826/jtmit.v4i2.637>
- Zulwiddi, N. (2023). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jysed: Journal of Information System and Education Development*, 1(3), 53–58.