



# PENERAPAN MODEL PICTURE AND PICTURE BERBANTUAN ILUSTRASI GENERATIF AI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN HAK DAN KEWAJIBAN PADA PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR SISWA KELAS III

Risa Eni Susanti<sup>1</sup>, Miftakhul Munif<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Pesantren Mathali'ul Falah, Indonesia  
[risaenisusanti2005@gmail.com](mailto:risaenisusanti2005@gmail.com)<sup>1</sup>, [munif@ipmafa.ac.id](mailto:munif@ipmafa.ac.id)<sup>2</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 30-09-2026  
Disetujui: 10-10-2026

### Kata Kunci:

Picture and Picture;  
Generatif AI;  
pemahaman;  
hak dan kewajiban;  
Pendidikan Pancasila

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas III MI Silahul Ulum Trangkil Pati terhadap materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan model Picture and Picture berbantuan ilustrasi Generatif AI serta peningkatan pemahaman peserta didik setelah tindakan pembelajaran. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas III, terdiri atas 13 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 67,50 pada pra-siklus menjadi 74,38 pada Siklus I dan 83,96 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 16,67% pada pra-siklus menjadi 54,17% pada Siklus I dan 83,33% pada Siklus II. Dengan KKM sebesar 80 dan indikator keberhasilan ketuntasan klasikal sebesar 75%, hasil Siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Perubahan aktivitas pembelajaran juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif mengamati, mengelompokkan, mendiskusikan, dan menjelaskan gambar pada Siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Picture and Picture berbantuan ilustrasi Generatif AI dapat digunakan sebagai tindakan pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi hak dan kewajiban dalam konteks penelitian ini.

**Abstract:** This study was motivated by the low understanding of third-grade students at MI Silahul Ulum Trangkil Pati regarding rights and obligations in Pendidikan Pancasila learning. The study aimed to describe the implementation of the Picture and Picture learning model assisted by Generative AI illustrations and the improvement in students' understanding following the instructional intervention. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 24 third-grade students, consisting of 13 female and 11 male students. Data were collected through observation, interviews, written tests, and documentation. The results showed that the students' mean score increased from 67.50 in the pre-cycle to 74.38 in Cycle I and 83.96 in Cycle II. Classical mastery increased from 16.67% in the pre-cycle to 54.17% in Cycle I and 83.33% in Cycle II. With a minimum mastery criterion of 80 and a classical mastery success criterion of 75%, the results of Cycle II met the predetermined success criterion. Changes in classroom activities also indicated that students became more active in observing, classifying, discussing, and explaining pictures in Cycle II. These findings indicate that the Picture and Picture model assisted by Generative AI illustrations can be used as an instructional action to support students' understanding of rights and obligations within the context of this study.

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak

hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilaksanakan melalui kegiatan yang dapat membantu peserta didik

memahami konsep secara konkret dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari (Hadiwijono, 2016; Syahid & Dewi, 2022). menegaskan pentingnya Pendidikan Pancasila dalam pembentukan pemahaman dan sikap kewargaan peserta didik.

Salah satu materi yang penting dipahami peserta didik kelas III adalah hak dan kewajiban. Materi tersebut berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Peserta didik perlu memahami pengertian hak dan kewajiban, mampu membedakan keduanya, serta mampu memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut diperlukan agar peserta didik tidak hanya mengetahui konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI Silahul Ulum Trangkil Pati, penggunaan metode, model, dan media pembelajaran pada pembelajaran sebelumnya masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada penjelasan guru, sedangkan penggunaan media visual yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara konkret masih terbatas.

Kondisi tersebut berdampak pada masih adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan hak dan kewajiban serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kurang aktif, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan masih membutuhkan bimbingan ketika memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Permasalahan rendahnya pemahaman dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga sejalan dengan penelitian Anjani et al. (2026) yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila serta masih kurang berani menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang dapat

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media visual dapat menjadi salah satu alternatif dalam membantu peserta didik memahami materi (Armianti et al., 2024). membahas pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan Fentari et al. (2023) menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan tindakan perbaikan melalui model dan media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu tindakan yang dipilih adalah penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan ilustrasi Generatif AI. Model *Picture and Picture* menggunakan gambar sebagai sarana pembelajaran. Peserta didik dapat mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menganalisis gambar berdasarkan materi yang dipelajari.

Dalam penelitian ini, ilustrasi Generatif AI digunakan untuk menghasilkan gambar yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari berkaitan dengan hak dan kewajiban. Melalui kegiatan mengamati dan mengelompokkan gambar, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, aktif, dan bermakna.

Pemilihan tindakan tersebut didukung oleh penelitian Sadli, (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas III. (Widayanti & Santi, 2024) juga menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Selain itu, Zahraa et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi hak dan kewajiban.

Ilustrasi Generatif AI juga memiliki potensi sebagai pendukung pembelajaran visual. Nurhabibah & Zulfritria, (2026) menjelaskan bahwa *Generative Artificial Intelligence* dapat menghasilkan berbagai bentuk konten, termasuk ilustrasi dan konten visual. Sugiyanto et al., (2026) menjelaskan bahwa AI Generatif dapat menghasilkan konten baru berdasarkan data dan perintah pengguna serta mendukung penyediaan media pembelajaran yang interaktif. Dalam penelitian ini, pemanfaatan Generatif AI dibatasi

pada pembuatan ilustrasi visual yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban.

Pemahaman materi hak dan kewajiban tidak hanya terbatas pada kemampuan menyebutkan pengertian, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengidentifikasi, membedakan, dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. (Ginanjar & Kusmawati, 2016) menempatkan pemahaman konsep sebagai kemampuan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran dalam penelitian ini diarahkan agar peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan gambar, mengelompokkan gambar berdasarkan kategori hak dan kewajiban, memberikan alasan, berdiskusi, serta menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Picture and Picture* berbantuan ilustrasi Generatif AI dan mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI Silahul Ulum Trangkil Pati.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di MI Silahul Ulum Asempapan Trangkil Pati. Penelitian difokuskan pada penerapan model *Picture and Picture* berbantuan ilustrasi Generatif AI untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. PTK dipilih karena memungkinkan perbaikan proses pembelajaran dilakukan secara bertahap berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahap tersebut dilakukan dalam setiap siklus, sedangkan hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Rahayu & Saskia, 2025).

Penelitian diawali dengan pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal pemahaman peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas III, terdiri atas 13 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Tahap pra-siklus dilaksanakan pada 10 Agustus 2026, Siklus I pada 16 Agustus 2026, dan Siklus II pada 24 Agustus 2026. Jumlah pertemuan pada setiap siklus dan

durasi setiap pertemuan perlu disesuaikan dengan catatan pelaksanaan penelitian yang sebenarnya.

Pada Siklus I, tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, materi, ilustrasi/gambar, LKPD, lembar observasi, dan soal evaluasi. Pada tahap tindakan, guru menyampaikan tujuan dan materi, menyajikan gambar, serta mengarahkan peserta didik untuk mengamati dan mengelompokkan gambar ke dalam kategori hak di sekolah, kewajiban di sekolah, hak di rumah, dan kewajiban di rumah. Peserta didik kemudian menganalisis gambar, mendiskusikan alasan pengelompokan, menyampaikan hasil diskusi, dan mengikuti evaluasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Refleksi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dan hasil tes untuk menentukan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan pada Siklus II didasarkan pada hasil refleksi Siklus I, terutama pada penggunaan gambar, pemberian pertanyaan, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, pemerataan bimbingan, keterlibatan peserta didik, dan pengelolaan waktu. Pada Siklus II, kegiatan mengamati, mengelompokkan, menganalisis, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan gambar dengan contoh kehidupan sehari-hari dilakukan dengan arahan yang lebih jelas. Guru memberikan bimbingan lebih intensif kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan, kemudian memberikan evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, metode dan media yang digunakan, tingkat pemahaman peserta didik, serta kendala pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Tes tertulis diberikan pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengukur pemahaman peserta didik berdasarkan indikator memahami, mengidentifikasi, membedakan, dan menerapkan hak dan kewajiban. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa modul ajar, LKPD, lembar observasi, hasil tes, dan foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta instrumen tes pemahaman. Kisi-kisi instrumen tes disusun berdasarkan indikator pemahaman yang digunakan dalam penelitian, yaitu memahami,

mengidentifikasi, membedakan, dan menerapkan hak dan kewajiban. Jumlah butir soal pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II perlu dicantumkan sesuai instrumen yang benar-benar digunakan. Demikian pula bentuk soal, kisi-kisi setiap butir, pedoman penskoran, serta prosedur validitas dan reliabilitas instrumen perlu dijelaskan berdasarkan dokumen penelitian yang tersedia. Jika validitas dan reliabilitas instrumen tidak dilakukan melalui prosedur pengujian tertentu, hal tersebut perlu dinyatakan secara transparan dalam naskah.

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Aspek observasi disesuaikan dengan tahapan penerapan model *Picture and Picture*, meliputi penyampaian tujuan dan materi, penyajian gambar, kegiatan mengamati dan mengelompokkan gambar, diskusi, penyampaian hasil, pemberian bimbingan, serta evaluasi pembelajaran. Bentuk skala penilaian dan kriteria kategori aktivitas perlu disesuaikan dengan lembar observasi yang digunakan pada saat penelitian sehingga tidak terjadi penambahan kategori yang tidak terdapat dalam instrumen asli

Analisis data dilakukan dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta perubahan yang terjadi pada setiap siklus. Data tes dianalisis melalui nilai rata-rata, ketuntasan individu, jumlah peserta didik yang tuntas dan belum tuntas, serta ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai peserta didik kemudian membaginya dengan jumlah peserta didik. Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan pencapaian nilai KKM. Ketuntasan klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM dengan jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan 100%, dengan rumus:

Ketuntasan klasikal =  $(\text{Jumlah peserta didik yang mencapai KKM} / \text{Jumlah seluruh peserta didik}) \times 100\%$

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 80, sedangkan indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai sekurang-kurangnya 75%. Dasar penetapan KKM 80 perlu dijelaskan sesuai ketetapan yang berlaku di sekolah/madrasah atau dokumen pembelajaran yang menjadi dasar penelitian.

Penelitian dihentikan pada Siklus II karena ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

#### 1. Kondisi Awal Pemahaman Peserta Didik

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum penerapan tindakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas. Beberapa peserta didik kurang aktif, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan masih membutuhkan bimbingan ketika memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih konkret dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Hasil tes pra-siklus memperlihatkan bahwa dari 24 peserta didik hanya 4 peserta didik yang mencapai KKM 80, sedangkan 20 peserta didik belum mencapai KKM. Nilai rata-rata sebesar 67,50, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 16,67%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%. Temuan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui model *Picture and Picture* berbantuan *ilustrasi Generatif AI*.

#### 2. Hasil Siklus I

Pada Siklus I diterapkan model *Picture and Picture* berbantuan *ilustrasi Generatif AI*. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan penyampaian tujuan dan materi, penyajian gambar, pengamatan, pengelompokan gambar berdasarkan hak dan kewajiban, analisis alasan pengelompokan, diskusi, penyampaian hasil, dan evaluasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan gambar mulai mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mulai mengamati, mengidentifikasi, dan mengelompokkan gambar berdasarkan kategori hak di sekolah, kewajiban di sekolah, hak di rumah, dan kewajiban di rumah. Namun, pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala, antara lain keterlibatan peserta didik yang belum merata, kebutuhan bimbingan yang masih cukup tinggi, pengelolaan kelompok, pemberian pertanyaan, dan pengelolaan waktu pembelajaran.

Hasil tes Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus. Dari 24 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan 11 peserta didik belum mencapai KKM. Nilai rata-rata meningkat menjadi 74,38 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 54,17%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

### 3. Hasil Siklus II

Perbaikan pada Siklus II didasarkan pada hasil refleksi Siklus I. Perbaikan dilakukan terutama pada kejelasan arahan, penggunaan gambar, pemberian pertanyaan, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, pemerataan bimbingan, keterlibatan peserta didik, dan pengelolaan waktu.

Pada Siklus II, peserta didik diarahkan untuk mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menganalisis ilustrasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban. Peserta didik juga diarahkan untuk memberikan alasan terhadap hasil pengelompokan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menghubungkan situasi dalam gambar dengan contoh kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih terarah setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I. Keterlibatan peserta didik juga menunjukkan perkembangan, terutama dalam kegiatan mengamati gambar, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Hasil tes Siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 20 dari 24 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan 4 peserta didik belum mencapai KKM. Nilai rata-rata meningkat menjadi 83,96, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Ketuntasan klasikal mencapai 83,33%. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

### 4. Perbandingan Hasil Pemahaman Peserta Didik

Perkembangan hasil pemahaman peserta didik pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pemahaman Peserta Didik

| Tahap | Rata-rata | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Tuntas | Tidak Tuntas | Ketuntasan Klasikal |
|-------|-----------|-----------------|----------------|--------|--------------|---------------------|
|-------|-----------|-----------------|----------------|--------|--------------|---------------------|

|            |       |     |    |    |    |        |
|------------|-------|-----|----|----|----|--------|
| Pra-siklus | 67,50 | 80  | 40 | 4  | 20 | 16,67% |
| Siklus I   | 74,38 | 100 | 35 | 13 | 11 | 54,17% |
| Siklus II  | 83,96 | 100 | 55 | 20 | 4  | 83,33% |

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata meningkat dari 67,50 pada pra-siklus menjadi 74,38 pada Siklus I, atau meningkat sebesar 6,88 poin (10,19% dibandingkan nilai rata-rata pra-siklus). Selanjutnya, nilai rata-rata meningkat sebesar 9,58 poin pada Siklus II, yaitu dari 74,38 menjadi 83,96 atau sekitar 12,88%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat sebesar 16,46 poin dari pra-siklus ke Siklus II atau sekitar 24,39%.

Peningkatan juga terlihat pada ketuntasan klasikal. Ketuntasan meningkat dari 16,67% pada pra-siklus menjadi 54,17% pada Siklus I, atau bertambah 37,50 poin persentase. Pada Siklus II, ketuntasan klasikal kembali meningkat menjadi 83,33%, atau bertambah 29,16 poin persentase dari Siklus I. Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal meningkat sebesar 66,66 poin persentase dari pra-siklus sampai Siklus II.

Dengan demikian, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat secara bertahap, yaitu dari 4 peserta didik pada pra-siklus menjadi 13 peserta didik pada Siklus I dan 20 peserta didik pada Siklus II. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM menurun dari 20 peserta didik menjadi 11 peserta didik dan akhirnya 4 peserta didik.

### 5. Perkembangan Indikator Pemahaman

Pemahaman peserta didik dalam penelitian ini diarahkan pada empat indikator, yaitu memahami, mengidentifikasi, membedakan, dan menerapkan hak dan kewajiban. Keempat indikator tersebut diwujudkan melalui kegiatan mengamati gambar, mengidentifikasi situasi, mengelompokkan gambar berdasarkan hak dan kewajiban, memberikan alasan, serta menghubungkan situasi pada gambar dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil tindakan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada setiap siklus diarahkan untuk mengembangkan keempat kemampuan tersebut. Pada tahap awal, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan hak dan kewajiban serta memberikan contoh penerapannya. Setelah penerapan tindakan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan ilustrasi, mengelompokkan situasi,

mendiskusikan alasan, dan menyampaikan pendapat.

Namun, penelitian ini tidak menyajikan skor atau persentase terpisah untuk masing-masing indikator memahami, mengidentifikasi, membedakan, dan menerapkan. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat menunjukkan peningkatan kuantitatif setiap indikator secara terpisah. Data yang dapat disajikan secara kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil tes keseluruhan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

## PEMBAHASAN

### 1. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik melalui Model *Picture and Picture*

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah penerapan model *Picture and Picture* berbantuan ilustrasi Generatif AI. Nilai rata-rata meningkat dari 67,50 pada pra-siklus menjadi 74,38 pada Siklus I dan 83,96 pada Siklus II. Sejalan dengan itu, ketuntasan klasikal meningkat dari 16,67% menjadi 54,17% dan kemudian 83,33%.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap melalui PTK diikuti oleh peningkatan hasil pemahaman peserta didik. Peningkatan tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata, tetapi juga pada jumlah peserta didik yang mencapai KKM. Pada pra-siklus hanya 4 peserta didik yang tuntas, kemudian meningkat menjadi 13 peserta didik pada Siklus I dan 20 peserta didik pada Siklus II.

Secara pedagogis, penggunaan gambar dalam model *Picture and Picture* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati objek atau situasi sebelum menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, kegiatan tersebut diwujudkan melalui pengamatan dan pengelompokan gambar ke dalam kategori hak di sekolah, kewajiban di sekolah, hak di rumah, dan kewajiban di rumah. Peserta didik kemudian diminta memberikan alasan terhadap pengelompokan tersebut. Dengan demikian, gambar tidak hanya digunakan sebagai dekorasi pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari aktivitas memahami dan membedakan konsep.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Picture and Picture* dapat mendukung hasil belajar dan keterlibatan peserta didik (Rahmalia et al., 2025; Sadli, 2022; Sari et al., 2023; Widayanti & Santi, 2024) Penelitian Susanti & Kusmariyani, (2017) juga mendukung

penggunaan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, kontribusi model terutama terlihat pada proses pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, menganalisis, dan mengomunikasikan hasil pengamatannya.

### 2. Kontribusi Ilustrasi Generatif AI sebagai Media Visual

Ilustrasi Generatif AI dalam penelitian ini memiliki fungsi yang berbeda dari model *Picture and Picture*. Model *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang mengatur bagaimana peserta didik belajar melalui gambar, sedangkan ilustrasi Generatif AI digunakan sebagai media visual yang mendukung pelaksanaan model tersebut.

Dalam penelitian ini, Generatif AI digunakan untuk menghasilkan ilustrasi yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari berkaitan dengan hak dan kewajiban. Ilustrasi tersebut kemudian digunakan dalam kegiatan mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, menganalisis, dan mendiskusikan situasi yang ditampilkan.

Kelebihan penggunaan ilustrasi Generatif AI dalam konteks penelitian ini terletak pada kemampuannya menyediakan ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan konteks materi dan situasi kehidupan peserta didik. Dengan demikian, gambar dapat diarahkan untuk menampilkan contoh hak dan kewajiban yang sesuai dengan aktivitas di rumah maupun di sekolah. Hal tersebut membantu menyediakan bahan visual yang digunakan dalam tahapan model *Picture and Picture*.

Akan tetapi, berdasarkan data yang tersedia dalam penelitian ini, kontribusi khusus Generatif AI belum dapat dipisahkan secara kuantitatif dari kontribusi model *Picture and Picture*. Penelitian tidak menggunakan kelompok pembandingan yang memperoleh model yang sama tanpa ilustrasi Generatif AI. Oleh sebab itu, peningkatan nilai tes dalam penelitian ini lebih tepat diinterpretasikan sebagai hasil dari penerapan tindakan secara keseluruhan, yaitu model *Picture and Picture* yang berbantuan ilustrasi Generatif AI, bukan sebagai bukti bahwa Generatif AI secara tersendiri menyebabkan peningkatan hasil belajar.

### 3. Bukti Empiris Penggunaan Ilustrasi Generatif AI dalam Pembelajaran

Bukti empiris yang tersedia dalam penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi digunakan secara langsung dalam aktivitas

pembelajaran. Peserta didik mengamati gambar, mengidentifikasi situasi, mengelompokkan gambar berdasarkan hak dan kewajiban, memberikan alasan, berdiskusi, dan menghubungkan situasi pada gambar dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya perkembangan proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II. Perbaikan tersebut mencakup penggunaan gambar, pemberian pertanyaan, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, pemerataan bimbingan, keterlibatan peserta didik, dan pengelolaan waktu. Pada Siklus II, arahan kegiatan dibuat lebih jelas dan guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

Temuan tersebut memberikan indikasi bahwa ilustrasi digunakan secara fungsional dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai stimulus untuk kegiatan pengamatan, pengelompokan, diskusi, dan pemberian contoh. Namun, karena penelitian tidak menyajikan skor khusus mengenai respons peserta didik terhadap ilustrasi Generatif AI, efektivitas ilustrasi AI secara tersendiri belum dapat diukur secara kuantitatif.

Dengan demikian, penggunaan Generatif AI dalam penelitian ini lebih tepat diposisikan sebagai pendukung media visual dalam penerapan model pembelajaran, bukan sebagai faktor tunggal yang menjelaskan peningkatan pemahaman peserta didik. Posisi tersebut juga sesuai dengan batasan penggunaan AI dalam penelitian, yaitu sebagai alat untuk menghasilkan ilustrasi pembelajaran, sementara proses pembelajaran, pemberian arahan, bimbingan, pertanyaan, pengelolaan kelas, dan penguatan tetap dilakukan oleh guru.

#### **4. Perbaikan Tindakan dari Siklus I ke Siklus II**

Peningkatan hasil pada Siklus II tidak terlepas dari proses refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I. Pada Siklus I masih ditemukan beberapa kendala dalam keterlibatan peserta didik, pengelolaan kelompok, pemerataan bimbingan, pemberian pertanyaan, dan pengelolaan waktu. Oleh karena itu, tindakan pada Siklus II diperbaiki dengan memberikan arahan yang lebih jelas, meningkatkan intensitas bimbingan, memperbaiki pengelolaan kelompok, dan memberikan kesempatan yang lebih merata kepada peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Perbaikan tersebut diikuti dengan peningkatan nilai rata-rata dari 74,38 pada Siklus

I menjadi 83,96 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 54,17% menjadi 83,33%. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan tindakan dalam PTK berperan penting dalam menghasilkan perubahan proses dan hasil pembelajaran (Febrianasari et al., 2025; Nurhabibah & Zulfitria, 2026; Satria et al., 2025).

#### **5. Sintesis Temuan Penelitian**

Secara keseluruhan, temuan penelitian dapat dipahami melalui keterkaitan antara model pembelajaran, media visual, dan perbaikan tindakan. Model Picture and Picture menyediakan tahapan pembelajaran berbasis pengamatan dan pengelompokan gambar. Ilustrasi Generatif AI menyediakan media visual yang digunakan dalam tahapan tersebut. Selanjutnya, refleksi pada setiap siklus memungkinkan guru memperbaiki arahan, bimbingan, pengelolaan kelas, dan keterlibatan peserta didik.

Peningkatan nilai rata-rata dari 67,50 menjadi 83,96 dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 16,67% menjadi 83,33% menunjukkan adanya peningkatan pemahaman selama pelaksanaan tindakan. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 83,33%, indikator keberhasilan sebesar 75% telah terpenuhi pada Siklus II.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi pada penggunaan model Picture and Picture dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dengan memanfaatkan ilustrasi Generatif AI sebagai media visual. Namun, kontribusi tersebut perlu dipahami dalam konteks PTK ini dan tidak dimaknai sebagai bukti bahwa Generatif AI secara independen menyebabkan peningkatan pemahaman peserta didik.

### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan model Picture and Picture berbantuan ilustrasi AI Generatif diikuti oleh peningkatan pemahaman peserta didik kelas III pada materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 67,50 pada pra-siklus menjadi 74,38 pada Siklus I dan 83,96 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 16,67% pada pra-siklus menjadi 54,17% pada Siklus I dan mencapai 83,33% pada Siklus II. Dengan demikian, hasil pada Siklus II telah

melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 75%.

Penerapan model *Picture and Picture* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, menganalisis, dan menghubungkan gambar dengan contoh hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, ilustrasi AI Generatif digunakan sebagai media visual yang mendukung proses tersebut. Temuan penelitian ini terbatas pada konteks peserta didik kelas III dan pelaksanaan tindakan di lokasi penelitian, sehingga hasilnya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan pada seluruh peserta didik atau konteks pembelajaran yang berbeda.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. **Bagi guru**, model *Picture and Picture* berbantuan ilustrasi AI Generatif dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran materi yang membutuhkan pemahaman melalui representasi visual. Guru perlu menyesuaikan gambar dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks kehidupan sehari-hari agar kegiatan mengamati, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menganalisis dapat berlangsung secara terarah. Dalam menggunakan AI Generatif, guru perlu memeriksa kesesuaian isi, akurasi visual, kejelasan gambar, keamanan materi, serta kesesuaiannya dengan usia peserta didik sebelum digunakan dalam pembelajaran.
2. **Bagi sekolah**, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara terarah. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai serta penguatan kompetensi guru dalam memilih, mengevaluasi, dan menggunakan media digital dan AI Generatif secara aman dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. **Bagi peneliti selanjutnya**, penelitian dapat dikembangkan dengan melibatkan subjek dan konteks pembelajaran yang lebih beragam serta menggunakan instrumen yang dapat memberikan data lebih rinci mengenai perkembangan setiap indikator pemahaman.

Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan penggunaan *Picture and Picture* berbantuan AI Generatif dengan penggunaan media visual non-AI untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kontribusi masing-masing media terhadap proses dan hasil pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MI Silahul Ulum, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik kelas III, serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anjani, D. L., Ruswanto, & Negara, H. S. (2026). Pengaruh Strategi Joyful Learning Berbantuan Game Clash Of Champions Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung. *IBTIDA'Y: Jurnal Prodi PGMI*, 11(1), 156–164.
- Armianti, R., Yunita, S., & Dharma, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 782–792. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>
- Febrianasari, D., Mulya, A. B. H., & Suriansyah, A. (2025). Pemanfaatan AI Generatif Untuk Otomasi Pembuatan Bahan Ajar: Studi Kasus Sekolah Dasar. *OpenJournal of Innovation and Technology (OJIT)*, 1(3), 32–41.
- Fentari, R., Ermawati, E., & Primawati, Y. (2023). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture And Picture. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3618–3626.
- Ginanjari, G., & Kusmawati, L. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 21(2), 262–271.
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1), 82–97. <https://doi.org/10.26905/idjch.v7i1.1784>
- Nurhabibah, & Zulfitria. (2026). Pengembangan Video Animasi Berbasis Generative Ai Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran PAI Kelas 1 SD. *The New Oxford Shakespeare: Critical Reference Edition*, Vol. 2,

- 6(3), 2167–2176.  
<https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00208803>
- Rahayu, A., & Saskia, A. (2025). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Konsep, Tahapan dan Keunggulan dalam Praktik Pembelajaran. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 828–836.  
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>
- Rahmalia, D., Yulimarta, E., Sarmita, D., Warnelis, E., & Desmaneni. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 153–164.
- Sadli, S. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa dengan model picture and picture. *Eureka: Journal of Educational Research*, 1(1), 13–17.  
<https://doi.org/10.56773/ejer.v1i1.1>
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 560–566.
- Satria, A. D., Sidauruk, A., Sutarni, S., & Pirmansah, I. A. (2025). Pemanfaatan Teknologi Generatif Artificial Intelligence sebagai Media Promosi bagi Guru dan Staf Publikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(3), 3292–3302.
- Sugiyanto, S., Astuti, Y. P., Rizqa, I., Sutojo, T., Himawan, H., Nugraha, A., & Santoso, D. A. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Artificial Intelligence (AI) Generatif untuk Pembelajaran Kreatif Guru PAUD dan SD. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 297.  
<https://doi.org/10.62411/ja.v9i1.3232>
- Susanti, P. A., & Kusmariyani, N. N. (2017). Penerapan Model Picture And Picture Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 99–106.
- Syahid, M. A., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Widayanti, I., & Santi, A. U. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Pena Literasi Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 232–241. <https://doi.org/10.24114/js.v3i1.11661>
- Zahraa, N. S. N., Hendriani, A., & Murron, F. S. (2025). Efektivitas Modul Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Hak dan Kewajiban di Fase B Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 1507–1514.