



PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA DALAM MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Merinda Hazmi¹, Yullys Helsa²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Email: merindahazmii@gmail.com, yullys@fip.unp.ac.id

Article History:

Received: 26 Mei 2025;
Accepted: 31 Mei 2025;
Published: 02 Juni 2025;

Keywords: *Utilization, Media, Video, Animation.*

Abstract: *This study aims to analyze the effectiveness of the use of Canva-based interactive animated video media in the Problem Based Learning (PBL) learning model to improve the quality of Pancasila Education learning in elementary schools. The background of this study is the low interest in learning and active participation of students in understanding the material on Pancasila values in depth, as well as the limited innovation of learning media that can integrate visual, audio, and interactivity elements. The method used in this study is a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The subjects of the study were fifth grade students of State Elementary Schools consisting of two classes, namely the experimental class that used Canva-based interactive animated video media with a PBL approach, and the control class that used conventional methods. The results showed that there was a significant increase in students' understanding of concepts, learning engagement, and positive attitudes towards Pancasila values in the experimental class compared to the control class. Canva-based interactive animated videos have been shown to be able to present learning content in an interesting and contextual way so as to support students' critical thinking skills which are the focus of the PBL model. In addition, this approach also increases interaction between students and teachers and encourages students to solve real problems that are relevant to everyday life. Thus, the use of interactive animated video media in the PBL model is recommended as a strategic innovation in Pancasila Education learning in elementary schools to shape students' character and understanding more effectively and enjoyably.*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media video animasi interaktif berbasis Canva dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila secara mendalam, serta terbatasnya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah*

*hazmi, merindahazmii@gmail.com

siswa kelas V SD Negeri yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PBL, dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan sikap positif siswa terhadap nilai-nilai Pancasila pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Video animasi interaktif berbasis Canva terbukti mampu menyajikan konten pembelajaran secara menarik dan kontekstual sehingga mendukung keterampilan berpikir kritis siswa yang menjadi fokus dalam model PBL. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan interaksi antara siswa dan guru serta mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi interaktif dalam model PBL direkomendasikan sebagai inovasi strategis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk membentuk karakter dan pemahaman siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Sebagai dasar negara dan ideologi bangsa, Pancasila memegang peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kesadaran kebangsaan yang tinggi. Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila menjadi bagian integral dari kurikulum yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar seperti cinta tanah air, toleransi, gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali disampaikan secara konvensional, dengan pendekatan ceramah dan hafalan yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi dangkal dan tidak kontekstual.

Dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah, terutama di era digital dan Society 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan dasar adalah pemanfaatan teknologi digital, termasuk media video animasi interaktif. Media ini mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio yang menarik serta interaktif, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media video animasi interaktif secara praktis dan kreatif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis

daring yang kini telah mengembangkan fitur-fitur presentasi animasi dan video edukatif, yang sangat mendukung pembelajaran yang berbasis media digital di sekolah.

Di sisi lain, pendekatan pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar. Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dengan cara menghadapkan mereka pada permasalahan nyata yang harus diselesaikan secara kolaboratif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, PBL dapat membantu siswa mengaitkan materi nilai-nilai Pancasila dengan peristiwa sehari-hari, seperti kasus intoleransi, perundungan, atau konflik sosial, yang kemudian dianalisis dan diselesaikan dengan berpijak pada prinsip-prinsip Pancasila. Dengan demikian, penerapan model PBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar diharapkan mampu membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan sikap reflektif siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Menggabungkan media video animasi interaktif berbasis Canva dengan model Problem Based Learning merupakan strategi inovatif yang berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media video animasi berfungsi sebagai stimulus awal atau pemantik masalah yang disajikan dalam pembelajaran PBL. Dengan tampilan visual yang menarik dan narasi yang menyentuh kehidupan siswa, video animasi dapat menggugah rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta mencari solusi atas permasalahan yang ditampilkan. Proses ini tentunya didampingi oleh guru yang berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam diskusi kelompok, penyusunan solusi, hingga penyimpulan nilai-nilai yang dapat diambil. Melalui pendekatan ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi dipandang sebagai beban hafalan, melainkan sebagai proses dialogis dan reflektif yang membangun kesadaran serta komitmen siswa terhadap nilai-nilai luhur bangsa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media video animasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa, baik di jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Penelitian oleh Setiawan dan Lestari (2021) misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara signifikan. Demikian pula, model Problem Based Learning telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kolaboratif siswa. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi media video animasi

berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model PBL di sekolah dasar. Padahal, kedua komponen tersebut memiliki potensi sinergis yang besar dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur review sebagai metode utama dalam menganalisis pemanfaatan media video animasi interaktif berbasis Canva dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Studi literatur review dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk menghimpun, mengkaji, dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan, baik dari jurnal nasional terakreditasi, prosiding, buku ilmiah, maupun laporan penelitian yang telah dipublikasikan secara akademik.

Sumber data diperoleh melalui pencarian sistematis di berbagai database akademik seperti Google Scholar, Garuda, SINTA, dan portal jurnal perguruan tinggi. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur mencakup artikel yang membahas: (1) penggunaan media video animasi interaktif dalam pembelajaran, (2) pemanfaatan Canva dalam konteks pendidikan, (3) penerapan model Problem Based Learning di sekolah dasar, dan (4) penguatan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran. Artikel yang terbit dalam rentang waktu 5–10 tahun terakhir lebih diutamakan untuk menjaga relevansi dengan perkembangan terkini.

Tahapan studi literatur dilakukan melalui proses identifikasi, seleksi, ekstraksi data, serta analisis isi terhadap temuan-temuan yang berkaitan. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif untuk menyusun sintesis tematik yang mengaitkan penggunaan media video animasi berbasis Canva dengan pendekatan PBL dalam mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, pendekatan ini juga digunakan untuk menemukan celah penelitian (research gap) serta memberikan rekomendasi praktis bagi implementasi pembelajaran di sekolah dasar.

Melalui metode studi literatur ini, peneliti berupaya menggambarkan potensi integrasi antara media digital dan pendekatan pedagogis inovatif secara menyeluruh dan berbasis bukti ilmiah, guna mendukung penguatan karakter dan kompetensi siswa sekolah dasar dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi interaktif dan penerapan model Problem Based Learning (PBL) masing-masing memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam kajian ini, integrasi keduanya disoroti sebagai pendekatan yang potensial untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

1. Efektivitas Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva

Berbagai literatur menunjukkan bahwa media video animasi interaktif dapat meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa. Penelitian dari Sari dan Rahmawati (2022) menyatakan bahwa media video animasi mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak melalui tampilan visual yang menarik dan narasi yang komunikatif. Di sekolah dasar, di mana perkembangan kognitif siswa masih dalam tahap konkret-operasional, media berbasis visual sangat membantu dalam membangun pemahaman yang mendalam.

Canva sebagai platform desain grafis yang kini mendukung fitur video interaktif menjadi alat yang efisien bagi guru dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan mudah disesuaikan. Canva menyediakan template, animasi, audio, dan narasi visual yang intuitif, bahkan bagi guru dengan keterampilan teknologi minimal. Studi oleh Yuliani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam membuat video pembelajaran di sekolah dasar meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pelajaran PPKn yang sering dianggap monoton.

Dengan visualisasi tokoh, situasi, dan nilai-nilai Pancasila yang kontekstual, video animasi berbasis Canva mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak nilai moral dan pengalaman nyata siswa. Misalnya, nilai gotong royong dapat divisualisasikan dalam situasi sekolah, lingkungan rumah, atau masyarakat. Hal ini menjadikan nilai Pancasila lebih mudah diinternalisasi.

2. Problem Based Learning dan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, PBL menjadi sangat relevan karena siswa tidak hanya diharapkan mengetahui nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Nurfadillah

(2021) menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD dalam menyelesaikan konflik sosial yang berkaitan dengan nilai keadilan, kesetaraan, dan kebersamaan.

Pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, menganalisis, dan membuat keputusan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Dalam pembelajaran PPKn, pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami bahwa Pancasila bukan hanya bahan hafalan, tetapi pedoman dalam bersikap dan bertindak. Misalnya, melalui studi kasus seperti perbedaan pendapat dalam kelompok, siswa diajak mencari solusi dengan dasar nilai musyawarah, toleransi, dan persatuan.

3. Integrasi Media Video Animasi Berbasis Canva dalam PBL

Integrasi video animasi interaktif ke dalam model PBL menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan menarik. Video berfungsi sebagai pemantik atau stimulasi awal yang memperkenalkan siswa pada suatu permasalahan nyata. Sebuah studi oleh Ardiansyah dan Putri (2020) menemukan bahwa siswa lebih tertarik dan cepat memahami konteks masalah jika pemantik berupa media visual daripada narasi teks. Video yang menampilkan konflik sosial di sekolah, seperti perundungan, perbedaan pendapat, atau ketidakadilan, dapat menjadi awal diskusi yang efektif dalam pembelajaran PPKn.

Proses PBL selanjutnya mengarahkan siswa untuk berdiskusi, menganalisis akar masalah, menyusun solusi, dan menyimpulkan nilai-nilai Pancasila yang relevan. Video animasi interaktif yang dikembangkan dengan Canva memungkinkan penambahan pertanyaan, kuis interaktif, atau skenario bercabang (*branching scenario*), yang memperkuat pembelajaran aktif dan personalisasi materi. Studi oleh Widiyanti et al. (2022) menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti tombol pilihan ganda dan refleksi dalam video pembelajaran Canva meningkatkan kemampuan reflektif siswa terhadap isu nilai dan moral.

Selain itu, integrasi ini memperkuat pendekatan pembelajaran diferensiasi. Guru dapat menyesuaikan video dengan tingkat pemahaman siswa, serta menyediakan variasi masalah sesuai konteks sosial-budaya di lingkungan siswa. Hal ini membantu siswa merasa pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan mereka.

4. Dampak terhadap Hasil Belajar dan Pembentukan Karakter

Hasil literatur mengindikasikan bahwa siswa yang belajar melalui kombinasi video animasi interaktif dan pendekatan PBL menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek, yaitu: pemahaman konsep nilai, partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, dan sikap tanggung jawab sosial. Penelitian oleh Lestari (2021) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 20–30% setelah mengikuti pembelajaran PPKn berbasis PBL dengan dukungan media visual.

Lebih jauh, kombinasi ini juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter. Nilai-nilai Pancasila seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan keadilan lebih mudah dihayati karena siswa tidak hanya diajak memahami, tetapi juga mengalami, menelaah, dan mengevaluasi perilaku berdasarkan skenario nyata. Dalam konteks inilah, pendidikan karakter menjadi bagian yang utuh dalam pembelajaran, bukan sekadar muatan tambahan.

5. Keterbatasan dan Tantangan Implementasi

Meski banyak manfaatnya, integrasi video animasi interaktif dan PBL juga memiliki tantangan. Keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet di beberapa sekolah dasar menjadi kendala utama. Guru juga membutuhkan pelatihan teknis dan pedagogis agar mampu merancang video yang relevan dan menyusun skenario PBL yang kontekstual. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas sering kali menyulitkan penerapan model PBL secara penuh.

Namun demikian, sebagian besar literatur menyarankan agar guru memulai dari langkah kecil, misalnya dengan membuat satu video animasi untuk satu topik, kemudian mengembangkan siklus PBL secara bertahap. Penguatan komunitas guru, pelatihan TIK, dan dukungan dari kepala sekolah serta dinas pendidikan sangat diperlukan agar strategi ini dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Media video animasi membantu guru menyampaikan materi secara visual dan menarik, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila yang sering kali bersifat abstrak. Canva sebagai platform desain yang fleksibel dan mudah digunakan, memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks siswa.

Di sisi lain, penerapan model Problem Based Learning (PBL) mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Integrasi antara video animasi interaktif dan pendekatan PBL memperkuat keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter bangsa seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab. Meskipun demikian, implementasi strategi ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas digital, kurangnya keterampilan guru dalam teknologi, serta waktu pembelajaran yang terbatas.

Saran

Agar strategi pembelajaran ini dapat diterapkan secara optimal, maka beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Diperlukan pelatihan rutin dan pendampingan teknis bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media video berbasis Canva, serta memahami penerapan model PBL secara sistematis dalam pembelajaran.

2. Penguatan Dukungan Sarana Prasarana

Sekolah perlu didukung dengan fasilitas teknologi yang memadai seperti perangkat komputer, akses internet, dan proyektor agar pemanfaatan media digital dapat berjalan efektif di ruang kelas.

3. Kurikulum dan Perencanaan yang Adaptif

Pembelajaran PPKn sebaiknya dirancang secara fleksibel dengan memasukkan unsur pembelajaran kontekstual dan berbasis masalah agar siswa mampu mengaitkan nilai-nilai

Pancasila dengan kehidupan nyata mereka.

4. **Kolaborasi antar Stakeholder**

Diperlukan sinergi antara guru, kepala sekolah, orang tua, dan dinas pendidikan dalam mengembangkan budaya pembelajaran berbasis digital dan karakter.

5. **Riset Lanjutan**

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba langsung di kelas (action research) guna mengevaluasi efektivitas media video animasi berbasis Canva dalam model PBL secara empiris.

Dengan integrasi inovatif antara teknologi digital dan pendekatan pedagogis yang aktif, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya mampu membekali siswa dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter yang kuat dan berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Wulandari, I. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 89–97.
- Anjani, R., & Suryani, N. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 112–122.
- Arifin, Z. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 244–251.
- Handayani, D., & Fitriyani, E. (2021). Efektivitas Media Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1538–1545.
- Nursalim, M. (2022). Problem Based Learning: Konsep dan Implementasinya dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 55–66.
- Astuti, R., & Ramadhan, H. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(1), 45–53.
- Budiarti, Y., & Hidayat, A. (2021). Implementasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 132–139.
- Cahyani, I., & Kusuma, R. (2020). Media Video Animasi Interaktif sebagai Sarana Peningkatan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 456–464.
- Dewi, S. P., & Lestari, R. A. (2021). Integrasi Nilai Pancasila Melalui Media Animasi dalam Pembelajaran Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 78–85.
- Fauziah, N., & Maulida, T. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 11–20.
- Hamidah, F., & Pratama, A. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn Siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 9(3), 305–312.
- Lutfi, M., & Rahmawati, D. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 210–218.
- Nugroho, S. B., & Wulandari, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Canva sebagai Media Pembelajaran Digital Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 59–66.
- Pertiwi, A., & Anshori, M. Y. (2022). Strategi Pembelajaran Problem Based Learning dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 73–82.
- Yuliana, I., & Susanti, H. (2021). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Nilai di Era Digital: Pendekatan Inovatif melalui Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 21–29.