

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS *EDUCAPLAY* BERBANTUAN *RIDDLE GAME* PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
MENGENAL LAMBANG PANCASILA TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II
DI SDN KADEMANGAN 2
KOTA PROBOLINGGO**

SKRIPSI



OLEH:

ADELLA PRAMESTI EKADITYA ROHMAN

NIM: 214420078

**UNIVERSITAS PANCA MARGA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025