

NURBIBA, Implementasi *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa (dibimbing oleh Dr. Hj, Roslenny B, M.Si, Dr. Muhlis Madani, M. Si).

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game online* terhadap memotivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn, dan untuk mengetahui penggunaan *Game Online* terhadap memotivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn, serta untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Data dikumpul melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisa data, yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online* pada peserta didik memiliki ketentuan tata tertib di sekolah, *game online* dijadikan sumber belajar dan sarana atau media dalam memahami materi PKn, dampak positif penggunaan *game online* bagi peserta didik dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan memperlancar proses belajar, sedangkan dampak negatif penggunaan *game online*, menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Sehingga menurunnya motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan permainan *game online* diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses belajar dalam pembelajaran PKn, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Kata kunci : *Implementasi Game Online, Motivasi Belajar, Pembelajaran PKn.*