

Hasil karya Buku tentang Game Online

Rabu, 06 Mei 2020, 9:09 WIB, Oleh: humas

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era milenial saat ini sangatlah pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet.

Buku stop kecanduan *game online* ini adalah salah satu luaran hasil penelitian yang dilakukan dosen program studi bimbingan dan konseling yaitu Rischa Pramudia Trisnani, M.Pd dan Silvia Yula Wardani, M.Pd yang dibiayai oleh kemenristek diktika pada tahun 2018. Buku ini berisikan materi tentang salah satu situs internet yang paling di gandrungi oleh anak remaja zaman sekarang yaitu *Game online*. Apa sih *game online* itu? *Game online* merupakan suatu permainan yang berbasis elektronik yang mana cara memainkannya harus membutuhkan jaringan internet.

Di zaman sekarang ini remaja cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Para remaja sampai lupa waktu dan meninggalkan semua kewajiban demi *game online*. Waktu yang seharusnya remaja gunakan untuk mengasah bakat dan belajar, justru mereka habiskan untuk bermain *game online* melalui gadgetnya. Hasilnya banyak remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat mengurangi remaja yang mengalami kecanduan *game online*.

[UNDUH DISINI](#)

Berita UNIPMA

1. [SINERGI LINTAS INTERNASIONAL, UNIPMA DAN SNSU BAHAS KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS DAN KESEHATAN MENTAL](#)
2. [UNIPMA LANTIK TIGA WAKIL REKTOR PERIODE 2026-2030, PERKUAT TATA KELOLA MENUJU KAMPUS BERDAMPAK](#)
3. [UNIPMA JALIN INISIASI KERJA SAMA INTERNASIONAL DENGAN SNSU FILIPINA, GAGAS PENINGKATAN KUALITAS AKADEMIK DAN JOINT RESEARCH](#)
4. [UNIPMA JALIN INISIASI KERJASAMA DENGAN RUMAH ATSIRI INDONESIA, GAGAS KOLABORASI DAN JOIN RESEARCH](#)
5. [DR. H. SUPRI WAHYUDI UTOMO, M.PD KEMBALI PIMPIN UNIPMA, TARGETKAN AKREDITASI UNGGUL 2027](#)