

10-31-2019

## Games-Based Learning: Konsep Pengajaran Literasi Informasi Berbasis Permainan pada Mahasiswa Strata 1 di Universitas Pelita Harapan

Phillips Iman HW  
*Pustakawan Universitas Pelita Harapan*

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jipk>



Part of the [Archival Science Commons](#), [Collection Development and Management Commons](#), and the [Information Literacy Commons](#)

---

### Recommended Citation

HW, Phillips Iman (2019) "Games-Based Learning: Konsep Pengajaran Literasi Informasi Berbasis Permainan pada Mahasiswa Strata 1 di Universitas Pelita Harapan," *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan*: Vol. 21: No. 2, Article 6.

DOI: 10.7454/JIPK.v21i2.006

Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jipk/vol21/iss2/6>

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Humanities at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan* by an authorized editor of UI Scholars Hub.

# **GAMES-BASED LEARNING: KONSEP PENGAJARAN LITERASI INFORMASI BERBASIS PERMAINAN PADA MAHASISWA STRATA 1 DI UNIVERSITAS PELITA HARAPAN**

**Phillips Iman HW**

Pustakawan Universitas Pelita Harapan

[phillips.wahyudi@uph.edu](mailto:phillips.wahyudi@uph.edu)

## **Abstrak**

*Games-based learning* merupakan konsep baru yang digunakan untuk pengajaran keterampilan literasi informasi, yang selama ini justru lebih banyak diberikan dalam ruang kelas dan bersifat satu arah. Responden yang diambil adalah semua mahasiswa baru peserta kegiatan *games-based learning*, pada tahun 2018. Dalam pelaksanaannya *games-based learning* dibagi dalam 5 pos, dimana tiap pos mewakili satu materi keterampilan literasi informasi. Hasilnya sebagai berikut identifikasi informasi (3.46), akses informasi (3.59), menggunakan informasi (3.36), sintesa (3.52) dan plagiarisme (3.55). Dengan total rata-rata 3,47 sedangkan hasil rata-rata tingkat kolaborasi dan kreativitas diperoleh sebesar 3.54. Kesimpulannya bahwa mahasiswa dalam mengikuti kegiatan ini sangat antusias dan senang sehingga mereka mudah memahami materi yang diberikan.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis permainan, Literasi informasi, Pembelajaran aktif, Mahasiswa

## **Abstract**

*Games-based learning* is a new concept that is used for teaching information literacy skills, which so far has been mostly given in classrooms and is one-way. The respondents taken were all new students participating in *games-based learning* activities, in 2018. In the implementation of *games-based learning* divided into 5 posts, where each post represents one information literacy skill material. The results are as follows identification of information (3.46), access to information (3.59), using information (3.36), synthesis (3.52) and plagiarism (3.55). With a total average of 3.47 while the average results of the level of collaboration and creativity obtained by 3.54. The conclusion is that students participating in this activity are very enthusiastic and happy so they can easily understand the material provided..

**Keywords:** *Games-based learning, Information Literacy, Active learning, Students*

## I. PENDAHULUAN

### *Latar Belakang*

Keterampilan literasi informasi wajib dimiliki oleh mahasiswa, bahkan di negara maju seperti Amerika, literasi informasi dijadikan salah satu produk yang wajib dihasilkan oleh setiap lulusan perguruan tinggi (The Association of College and Research Libraries, 2000).

Menyikapi perkembangan seperti ini, mahasiswa wajib dibekali keterampilan literasi informasi pada

awal semester baru atau ketika mereka memasuki dunia perkuliahan. Karena keterampilan literasi informasi dapat membantu kemandirian mahasiswa dalam kegiatan proses belajar. Pemberian keterampilan literasi informasi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode pengajaran, salah satunya pendekatan belajar *active learning* melalui permainan (*games*).

Pengajaran literasi informasi melalui kegiatan permainan masih merupakan sesuatu yang baru dan

belum pernah digunakan di Indonesia, karena selama ini pengajaran literasi informasi masih terbatas pada ruang kelas atau laboratorium computer, satu arah dan bersifat lebih formal. Menurut McGill (2004), gabungan antara kegiatan fisik dengan aktivitas belajar akan lebih efektif dibandingkan dengan sistem pengajaran yang bersifat *lecture center*.

Penyampaian materi literasi informasi melalui games membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikutinya sehingga materi yang diberikan akan lebih mudah dipahami dan diaplikasikan. Pencapaian ini tentu sangat mendukung mahasiswa selama proses belajar mengajar di perguruan tinggi. Sejalan dengan pendapat Markey et.al (2009: 304), bahwa melalui konsep games, mahasiswa diajarkan teknik melakukan riset perpustakaan dan mengembangkan keterampilan literasi informasi.

Atas dasar pemikiran ini, The Johannes Oentoro Library melakukan terobosan baru dalam pengajaran literasi informasi dengan konsep *games-based learning*, yang kami beri nama *Library Safari Competition*. Konsep ini sebagai *pilot project* pengajaran literasi informasi, yang dirancang secara sistematis berdasarkan model literasi informasi *The Big 6*.

#### Batasan

Penelitian ini lebih dititiberatkan pada kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengaplikasikan keterampilan literasi informasi melalui permainan.

#### Tujuan

- (1) Untuk mengenalkan konsep baru dalam pengajaran keterampilan literasi informasi berbasis permainan.
- (2) Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran keterampilan literasi informasi dengan pendekatan pembelajaran aktif (permainan).

#### Rumusan Masalah

Sejauh mana efektifitas pembelajaran berbasis permainan ke dalam konsep pengajaran literasi informasi di perguruan tinggi

## II. TINJAUAN LITERATUR

### A. Literasi Informasi

Konsep literasi informasi sejak lama dikenal dengan istilah *study skills*, *research skills*, *library skills* dan sebagainya. Menurut Association of College & Research Libraries (ACRL), sebagai berikut

*"Information literacy is the set of integrated abilities encompassing the reflective discovery of information, the understanding of how information is produced and valued, and the use of information in creating new knowledge and participating ethically in communities of learning."* (The Association of College and Research Libraries, 2016)

Dari definisi literasi di atas, ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam literasi informasi, yaitu identifikasi informasi, akses informasi, menggunakan informasi, sintesa informasi dan etika (plagiarisme). Selanjutnya indikator tersebut diterapkan ke dalam bentuk model. Model literasi informasi dibuat sebagai acuan untuk pelaksanaan kegiatan literasi di institusi tersebut sehingga tahapan yang akan dicapai dalam proses keterampilan literasi menjadi lebih jelas.

Kompetensi literasi informasi bukan hanya pengetahuan yang diperlukan dalam lingkup akademis tetapi juga dibutuhkan dalam kegiatan hidup bermasyarakat. Literasi informasi dapat mengubah seseorang menjadi individu pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) (Unesco, 2012). Karena dalam literasi informasi, individu dibekali kemampuan berfikir kritis, berargumentasi dan memahami bagaimana cara belajar.

Demikian urgensinya keterampilan literasi informasi bagi mahasiswa sehingga The Association of College and Research Libraries, (2000) menyatakan bahwa literasi informasi merupakan produk yang dihasilkan oleh setiap lulusan perguruan tinggi.

### B. Games

*Games* merupakan salah satu bentuk konsep belajar *active learning*, konsep dimana lebih menekankan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, siswa tidak terpaku pada satu sumber saja yaitu dosen tetapi lebih bersifat dua arah sehingga

pemahaman materi menjadi lebih efektif. Sejalan dengan Scholes (2002) yang menyatakan bahwa *active learning* lebih efektif dibandingkan *passive learning*.

Penerapan metode *passive learning* untuk generasi milenial seperti saat ini tidak kondusif, karena mereka memiliki ambang batas yang rendah terhadap kebosanan sehingga fokus perhatian menjadi kendala utama dalam proses belajar (Smith, 2007). Maka pembelajaran berbasis *games* dapat menjadi solusi. Pembelajaran berbasis permainan memerlukan kolaborasi, diskusi aktif, kompetisi, aktivitas fisik dan daya kreativitas sehingga sangat cocok dengan gaya pembelajaran anak milenial (Rush, 2014) seperti saat ini.

Salah satu manfaat *games-based learning*, adalah *feedback*. Kecepatan *feedback* sangat penting bagi kita, karena melalui *feedback* kita dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan (Leach and Sugarman, 2005). Karena didalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep sehingga membantu siswa dalam membangun pemahaman yang utuh dari materi (Pho, Dinscore dan Badges, 2015).

### C. Active Learning

*Active learning* bukanlah sebuah teori melainkan termasuk dalam salah satu strategi pembelajaran, yang menekankan peserta didik turut serta aktif sehingga peserta didik mampu merubah sikap, cara berfikir menjadi lebih efektif.

Pembelajaran aktif merupakan salah satu teknik pengajaran yang bersifat kolaboratif dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang dan melaksanakan penelitian sampai dengan mengkomunikasikan hasilnya (Rohani, 1995).

Penerapan strategi *active learning* dalam penyampaian sebuah materi akan membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam *active learning* dapat meningkatkan stimulus dan respon peserta semakin kuat sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Efek menyenangkan ini akan memberikan kesan dan pemahaman yang mendalam pada diri peserta didik sehingga mereka akan cenderung mengulang aktivitas tersebut. Menurut Prof. Dr. T. Reka Joni, *active learning* memiliki sifat (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2) peran guru hanya sebagai pembimbing dalam pengalaman belajar, (3) Bertujuan bukan hanya pencapaian standar akademis tetapi juga pengembangan kemampuan peserta didik secara utuh dan seimbang, (4) kreativitas peserta didik dan penguasaan konsep, dan (5) penilaian didasarkan pada kemajuan peserta didik (Mujiono, 1999).

### III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif menggunakan penelitian survei dengan beberapa variabel, yaitu literasi informasi dan kolaborasi-kreativitas. Ke 2 variabel yang akan diteliti, dituangkan dalam kuesioner, yang hasilnya dapat digunakan untuk melihat keterkaitan antara berbagai nilai variabel tersebut (Pendit, 2003). Data kuesioner yang didapat kemudian dideskripsikan dengan mengacu pada teori-teori yang relevan.

Penelitian dilaksanakan di Perpustakaan The Johannes Oentoro, pada tanggal 8-9 Mei 2018. Responden penelitian adalah mahasiswa semester 1 (satu) dari berbagai jurusan. Teknik pengumpulan data dilakukan satu kali kepada seluruh peserta yang telah melewati pos 1 sampai dengan pos terakhir, pengukuran data dengan menggunakan skala likert, dengan indikator rentang penilaian sebagai berikut.

TABEL 1. RENTANG PENILAIAN

Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
0.00 – 0.99	1.00 – 1.99	2.00 – 2.99	3.00 – 3.99	4.00 – 5.00

### IV. PEMBAHASAN

#### A. Permainan

Konsep pengajaran literasi informasi dikemas dalam bentuk *treasure hunt games*. Rancangan permainan dibuat secara sistematis berdasarkan konsep *The Big6* yang dibagi kedalam 5 pos seperti yang tertera di bawah ini.

TABEL 2. MATERI LITERASI INFORMASI DI TIAP POS

No.	Pos	Materi	Sasaran
1	Pos 1	Identifikasi informasi	Mampu membuat konsep dengan menggunakan aplikasi elektronik "Mindly" dari sebuah topik.
2	Pos 2	Akses informasi	Mampu menelusur informasi yang dibutuhkan dengan memanfaatkan "Boolean logic" dan "sintaks".
3	Pos 3	Menggunakan informasi	Mampu menggabungkan informasi yang telah didapatkan dari pos 2.
4	Pos 4	Sintesis - publikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membuat produk pengetahuan baru (infografis dan brosur).</li> <li>Mampu mempublikasikan pengetahuan baru dengan menggunakan sarana media sosial (dalam hal ini kami menggunakan Instagram).</li> </ul>
5	Pos 5	Plagiarism	Mampu membuat sitasi dan daftar pustaka dengan menggunakan "Mendeley"

Masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang. Mekanisnya sebagai berikut sebelum memasuki pos 1, tiap kelompok sudah menyiapkan topik nama daerah/provinsi yang ditampilkan, kartu ceklist serta gadget. Di pos 1, masing-masing kelompok harus membuat dan menunjukkan mind mapping melalui gadget kepada pustakawan yang bertugas di pos 1. Selanjutnya pustakawan akan memeriksa ketepatan informasinya, dan bila benar maka pustakawan akan memberikan tanda pada kartu ceklist sebagai bukti mereka lolos di pos 1 dan berhak melanjutkan ke pos berikutnya. Akan tetapi, bila terjadi kesalahan maka peserta wajib mengulang kembali membuat mind mapping sampai informasi yang diberikan tepat. Begitu pula di pos-pos berikutnya, mekanismenya sama hanya tugas yang harus diselesaikan berbeda-beda sesuai dengan materi literasi informasi yang diberikan di pos tersebut.

### B. Peserta

Peserta yang mengikuti *treasure hunt games* adalah semua mahasiswa baru angkatan 2018 tetapi pada hari pelaksanaan hanya 6 jurusan, yaitu psikologi, *teacher college* biologi, *teacher college* matematika, keperawatan, sistem informatika, dan teknologi pangan dengan total jumlah peserta 35 orang.

### C. Keterampilan Literasi Informasi

Hasil rata-rata keterampilan literasi informasi dapat dilihat pada tabel 3,

TABEL 3. HASIL RATA-RATA MATERI LITERASI INFORMASI

No.	Pertanyaan	Rata-rata
1	Identifikasi informasi	3.46
2	Akses Informasi	3.59
3	Menggunakan informasi	3.36
4	Sintesa informasi	3.52
5	Plagiarisme	3.55
<b>Total rata-rata</b>		<b>3.49</b>

### D. Kolaborasi dan Kreativitas

Hasil rata-rata tingkat kolaborasi dan kreativitas peserta tertera pada tabel 4,

TABEL 4. RATA-RATA TINGKAT KOLABORASI DAN KREATIVITAS

No.	Pertanyaan	Rata-rata
1	Peran semua anggota tim saya sangat mempengaruhi penyelesaian tugas	3.77
2	Dengan adanya target dan terbatasnya waktu membuat saya berusaha mengandalkan teman satu tim.	3.45
3	Saya mengorbankan prinsip-prinsip pribadi dan mengedepankan kepentingan bersama untuk memaksimalkan kerja tim.	3.73
4	Dengan target dan batasan waktu yang ada, kreativitas saya terpicu muncul.	3.41
5	Saya mengerjakan berbagai tugas dengan menggunakan cara-cara baru yang spontan terpikirkan.	3.32
<b>Total rata-rata</b>		<b>3.54</b>

### E. Diskusi

Semua peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini, mulai dari tahap persiapan (*briefing*) permainan sampai dengan pos

terakhir. Keterlibatan peserta secara aktif ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap penerimaan materi-materi literasi yang diberikan dalam tiap-tiap pos. Hal ini terlihat dalam hasil rata-rata yang diperoleh dari materi identifikasi informasi, akses informasi, menggunakan informasi, sintesa dan plagiarisme.

Hasil rata-rata secara keseluruhan keterampilan literasi informasi sebesar 3,49. Dari data ini menunjukkan bahwa penyampaian materi keterampilan literasi informasi melalui *games* lebih mudah dipahami oleh responden. Karena materi dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapat menghindari mahasiswa dari kejenuhan, kebosanan di ruang kelas. Hal ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, dan memberikan tantangan tersendiri sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk mengikuti dengan seksama setiap materi keterampilan literasi informasi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan dikatakan Pho, Dinscore, & Badges, (2015) bahwa melalui *games* mahasiswa bertahap diperkenalkan dengan konsep literasi informasi dan secara langsung diaplikasikan guna mencapai sasaran atau target yang akan dicapai.

Merujuk pada tabel 3, hasil pencapaian masing-masing materi literasi informasi diperoleh rata-rata berkisar antara 3.36 sampai dengan 3.59, dengan indikator baik. Artinya bahwa mahasiswa mampu menerapkan dan mengembangkan setiap topik materi literasi informasi yang diberikan dengan mudah. Hasil ini relevan dengan pernyataan Walsh, (2015); dan Young, (2016) bahwa melalui *games*, mahasiswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, berinovasi serta mengembangkan keterampilan dalam lanskap informasi yang kompleks, sehingga sangat efektif dalam pengembangan literasi informasi.

Pencapaian rata-rata tertinggi pada terdapat pada materi akses informasi sebesar 3.59. Hal ini disebabkan karena (1) pemahaman mahasiswa dalam menggunakan *Boolean Logic* dan (2) kemampuan memanfaatkan perkembangan TIK (teknologi informasi dan komunikasi). Keduanya sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menelusur berbagai sumber informasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Choi, (2015) di mana ia membandingkan 2 kelompok

siswa, kelompok pertama menggunakan *Boolean logic*, sedangkan kelompok lainnya tidak menggunakan. Hasilnya, penggunaan fungsi *Boolean logic* ternyata sangat efektif untuk menemukan informasi, meningkatkan sikap belajar dan prestasi akademik.

Sedangkan capaian rata-rata terendah terdapat pada materi menggunakan informasi, yaitu sebesar 3.36. Rendahnya hasil ini karena mahasiswa mengalami kesulitan dalam menggabungkan beberapa format informasi yang mereka dapatkan untuk dijadikan kedalam satu format yang akan ditampilkan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Pors (2008) dalam Musa, (2016) yang mengatakan bahwa kesulitan mahasiswa dalam menggunakan informasi salah satunya adalah format informasi itu sendiri.

Hasil rata-rata keseluruhan dari kolaborasi dan kreativitas sebesar 3.54 hasil ini menunjukkan bahwa dalam suatu *games*, setiap individu dalam satu tim akan berusaha membangun kemampuan diri mereka masing-masing menjadi satu kesatuan saat menghadapi tantangan yang dihadapi bersama. Relevan dengan pendapat Walsh, (2015) bahwa dalam *games*, memungkinkan tiap peserta untuk mengeksplorasi konsep diri mereka sendiri sebagai satu tim dalam menyelesaikan suatu tantangan.

Capaian tertinggi pada tabel 3 terdapat pada kesadaran akan peran anggota tim dalam menyelesaikan suatu tantangan, yaitu sebesar 3.77 dengan indikator baik. Kesadaran akan keterbatasan dan kemampuan yang berbeda-beda antar sesama anggota telah menjadikan mereka saling melengkapi satu sama lain dalam satu tim yang solid. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Graydon (2016) yang menyatakan bahwa pemikiran yang berbeda-beda antara satu individu dengan individu yang lain dalam satu team saat bekerja akan memberikan ekspetasi gagasan yang besar dalam mengatasi tantangan.

Walaupun terlihat bahwa beberapa indikator berfikir kreatif dipersepsikan positif, namun masih dibawah (3.5). Terbatasnya waktu dapat mempengaruhi emosional seseorang, namun tidak serta merta menimbulkan kreativitas (3.41) melainkan, semakin terpacu untuk mengambil langkah-langkah tertentu secara spontan yang justru sebelumnya tidak direncanakan atau terpikirkan

untuk sesegera mungkin menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapinya. Hasil ini sejalan dengan pendapat Fredrickson dalam Hsiao et al., (2017) yang mengatakan bahwa kreativitas seseorang dipengaruhi salah satunya oleh faktor emosional dan lingkungan.

#### V. KESIMPULAN

- (1) Peserta sangat antusias dan senang saat mengikuti kegiatan treasure hunt mulai dari pos pertama hingga pos terakhir.
- (2) Penyampaian materi literasi melalui Games menjadi lebih efektif, karena mahasiswa dapat lebih memahami identifikasi informasi, akses informasi, menggunakan informasi, serta mensintesa informasi tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Choi, Y. S. (2015). Effectiveness of game based learning to minimize boolean functions. *Multimedia Tools and Applications*, 74(17), 7131–7146. <https://doi.org/10.1007/s11042-014-1956-8>
- Graydon, O. (2016). Strength in diversity. *Nature Photonics*, 10(10), 628–629. <https://doi.org/10.1038/nphoton.2016.191>
- Hsiao, S. W., Wang, M. F., & Chen, C. W. (2017). Time pressure and creativity in industrial design. *International Journal of Technology and Design Education*, 27(2), 271–289. <https://doi.org/10.1007/s10798-015-9343-y>
- Leach, G. (2005). Play to win! using games in library instruction to enhance student learning. *Research Strategies*, 20(3), 191–203. <https://doi.org/10.1016/j.resstr.2006.05.002>
- Markey, K. (2009). Will undergraduate students play games to learn how conduct library research? *The Journal of Academic Librarianship*, 35(4), 303–313. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2009.04.001>
- Mujiono, D. (1999). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musa, A. B. (2016). Factors affecting the pattern of information use by final year undergraduate student in federal university libraries of North Central, zone, Nigeria. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, (1364). Diambil dari <http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1364>
- Pendit, P. L. (2003). *Penelitian ilmu perpustakaan dan informasi : sebuah pengantar diskusi epistemologi & metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI.
- Pho, B. A., Dinscore, A., & Badges, D. (2015). *Game-Based Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Rohani, A. (1995). *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Rush, L. (2014). Learning through play, the old school way: Teaching information ethics to Millennials. *Journal of Library Innovation*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Scholes, M. (2002). Games worth playing: Effective science teaching through active learning. *South African Journal of Science*.
- Smith, F. A. (2007). Games for Teaching Information Literacy Skills. *Library Philosophy and Practice*, 2007(2), 1–12. Diambil dari <http://www.webpages.uidaho.edu/~mbolin/f-smith.pdf>
- The Association of College and Research Libraries. (2000). Information Literacy Competency Standards for Higher Education. *Community & Junior College Libraries*, 1–20. <https://doi.org/10.1016/B978-1-84334-705-7.50020-1>
- The Association of College and Research Libraries. (2016). *Framework for information literacy for higher education*. Chicago: ACRL. Diambil dari <http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/issues/infolit/framework1.pdf>
- Unesco. (2012). *The Prague Declaration : “Towards an information literate society,”* (December 2003). Diambil dari <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/PragueDeclaration.pdf>
- Walsh, A. (2015). Playful Information Literacy: Play and information Literacy in Higher Education. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 7(1), 80. <https://doi.org/10.15845/noril.v7i1.223>
- Young, J. (2016). Can Library Research Be Fun? Using Games for Information Literacy Instruction in Higher Education. *Georgia Library Quarterly*, 53(3), 1–7. Diambil dari <http://steenproxy.sfasu.edu:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lxh&AN=118210666&site=ehost-live&scope=site>