

HUBUNGAN ANTARA GAME DAN PUSTAKAWAN SEBAGAI SARANA EDUKASI PEMUSTAKA

Prasetyo Adi Nugroho^{1*}

¹Perpustakaan Universitas Airlangga

Received: ; 17 Juli 2023 Accepted: 18 Agustus 2023 Published: 19 September 2023

ABSTRACT

Pustakawan berperan penting dalam meningkatkan literasi. Program peningkatan literasi membutuhkan dana dan sumber daya yang tidak sedikit. Permainan dapat menjadi sarana meningkatkan literasi pemustaka. Studi ini bertujuan untuk mengobservasi sitasi serta kata-kata yang banyak digunakan pada abstrak dan judul penelitian terdahulu mengenai penggunaan game/permainan oleh para pustakawan. Studi ini menggunakan metode kuantitatif bernama bibliometric untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Data diambil dari website Scopus sebanyak 117 dari tahun 1981-2023. Data dianalisis dengan menggunakan software R Studio. Hasil menunjukkan bahwa kebanyakan dokumen yang disitasi ditulis oleh penulis dari negara-negara Eropa dan Amerika Serikat. Namun, tidak ada satupun dari penelitian terdahulu tersebut yang disitasi oleh sesama penulis lokal. Hasil diatas juga menunjukkan bahwa kata-kata yang sering digunakan baik pada judul maupun pada abstrak penelitian-penelitian terdahulu terdapat kata *health*/kesehatan.

Keywords: Bibliometrics, Literacy, Games, Librarian, Citation.

ABSTRAK

Librarians play an important role in improving literacy. Literacy improvement programs require quite a lot of funds and resources. Games can be a means of increasing reader literacy. This study aims to observe citations and words that are widely used in abstracts and titles of previous research regarding the use of games by librarians. This study uses a quantitative method called bibliometrics to collect and analyze data. Data was taken from the Scopus website as many as 117 from 1981-2023. Data were analyzed using R Studio software. The results show that most of the documents cited were written by authors from European countries and the United States. However, none of this previous research was cited by fellow local authors. The results above also show that the words that are often used in both the title and abstract of previous research include the word health.

Keywords: Knowledge, organization, students

1. PENDAHULUAN

Pustakawan mempunyai peran penting dalam meningkatkan literasi. Pustakawan menawarkan program dan kelas literasi untuk orang-orang dari segala usia (Fauziana et al., 2022). Program-program ini dapat membantu masyarakat mempelajari keterampilan literasi dasar, seperti membaca dan menulis, serta keterampilan lebih lanjut,

seperti penelitian dan berpikir kritis. Namun, program literasi memerlukan biaya yang mahal untuk dijalankan, dan banyak perpustakaan menghadapi pemotongan anggaran. Hal ini dapat mempersulit penyediaan sumber daya dan dukungan yang dibutuhkan masyarakat untuk belajar membaca dan menulis (Wardhana & Ratnasari, 2022).

Beberapa orang memiliki sikap negatif terhadap literasi karena percaya bahwa membaca dan menulis tidak penting atau tidak mungkin semua orang bisa belajar membaca dan menulis. Hal ini dapat mempersulit motivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam program literasi (Pratiwi et al., 2022). Terlebih lagi, tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap buku dan materi literasi lainnya. Hal ini dapat menjadi penghambat literasi, terutama bagi masyarakat yang hidup dalam kemiskinan atau berada di pedesaan. Terlepas dari tantangan-tantangan ini, pustakawan berkomitmen untuk meningkatkan literasi (Kanserina et al., 2015). Mereka berupaya menemukan cara inovatif untuk menyediakan akses terhadap buku dan materi literasi lainnya, untuk melatih pustakawan dalam pengajaran literasi, dan untuk mengubah sikap terhadap literasi. Dengan bekerja sama, pustakawan dapat membuat perbedaan dalam kehidupan orang-orang yang kesulitan membaca dan menulis (Rahman et al., 2022).

Permainan dapat menjadi alat yang berharga bagi pustakawan untuk meningkatkan literasi di masyarakat. Permainan pada dasarnya bersifat memotivasi, sehingga dapat digunakan untuk menarik perhatian orang dan membuat mereka tetap terlibat (Febriyanti et al., 2022). Hal ini sangat penting terutama bagi orang-orang yang kesulitan membaca, karena mereka mungkin menganggap metode pembelajaran tradisional

membosankan atau membuat frustrasi. Selain itu, games/permainan dapat digunakan untuk memecah tugas-tugas kompleks menjadi langkah-langkah yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola (McCallum & Boletsis, 2013). Hal ini dapat memudahkan masyarakat untuk mempelajari dan memahami informasi baru. Permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing pelajar. Hal ini dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Zapirain et al., 2010).

Analisis kutipan dan bibliometrik dapat digunakan untuk mengamati efektivitas penelitian sebelumnya. Analisis kutipan dan bibliometrik adalah studi tentang seberapa sering dan dalam konteks apa suatu karya tertentu dikutip dalam karya lain dan seberapa sering suatu kata digunakan oleh penelitian terdahulu. Hal ini dapat digunakan untuk menilai dampak suatu penelitian (Mafruchati et al., 2023), mengidentifikasi tren dalam penelitian, dan mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur. Untuk menggunakan analisis kutipan dan bibliometrik guna mengamati efektivitas penelitian sebelumnya, seorang akademisi perlu terlebih dahulu mengidentifikasi penelitian yang ingin dianalisis (Nizar et al., 2019). Hal ini dapat dilakukan dengan mencari artikel yang telah dikutip pada artikel lain. Akademisi juga dapat menggunakan indeks kutipan, seperti Web of Science atau Scopus, untuk menemukan artikel yang telah dikutip dalam jurnal atau

bidang studi tertentu serta kata-kata yang sering digunakan pada karya-karya ilmiah (Mafruchati et al., 2022).

Riset tentang permainan yang digunakan oleh pustakawan telah banyak dilakukan. Namun, seberapa efektif studi-studi pendahulu tersebut yang diukur lewat sitasi belum banyak dipublikasikan. Terlebih lagi, studi yang membahas mengenai banyaknya suatu topik spesifik tentang penggunaan game oleh pustakawan dalam meningkatkan literasi untuk saran penelitian kedepan juga belum banyak digunakan. Oleh karena itu, studi ini bertujuan mengobservasi sitasi serta kata-kata yang banyak digunakan pada abstrak dan judul penelitian terdahulu mengenai penggunaan game oleh para pustakawan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Permainan pada Perpustakaan

Permainan adalah cara terbaik untuk menghibur dan mendidik orang-orang dari segala usia, tidak terkecuali perpustakaan. Banyak perpustakaan memiliki permainan yang tersedia untuk checkout, serta acara dan program terkait permainan. Jenis permainan yang paling umum ditemukan di perpustakaan adalah permainan papan. Permainan papan adalah cara klasik untuk bersenang-senang dan menjalin ikatan dengan teman dan keluarga.

Perpustakaan seringkali menyediakan berbagai macam permainan papan, mulai dari permainan klasik seperti Monopoli dan *scrabble* (Giles et al., 2019). Jenis permainan lain yang populer ditawarkan perpustakaan kepada pengunjung adalah Permainan Kartu. Perpustakaan seringkali menyediakan berbagai permainan kartu, mulai dari permainan sederhana seperti Uno dan kartu jenis ejaan dan kata. Perpustakaan adalah sumber yang bagus untuk permainan, dan menawarkan sesuatu untuk semua orang (Pratama et al., 2020). Banyak permainan yang menggabungkan unsur pendidikan, seperti matematika, membaca, dan pemecahan masalah. Game bisa menjadi cara yang bagus untuk menyatukan orang-orang, tanpa memandang usia atau latar belakang mereka. Banyak permainan yang mengharuskan pemainnya kreatif agar bisa menang (Dartigues et al., 2013).

Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi pustakawan saat menyediakan permainan. Perpustakaan seringkali memiliki anggaran terbatas, sehingga sulit untuk membeli permainan baru. Perpustakaan seringkali memiliki staf yang terbatas, sehingga sulit untuk mengatur program dan acara yang berkaitan dengan permainan (Iman et al., 2022). Permainan perlu dipelihara dan diperbaiki, yang dapat menjadi tantangan bagi perpustakaan yang

memiliki sumber daya terbatas (Miller & Robertson, 2010).

Pihak perpustakaan dapat bekerja sama dengan penerbit dan distributor untuk mendapatkan harga game terbaik. Mereka juga dapat mengadakan penggalangan dana atau mengajukan permohonan hibah untuk membantu mendanai koleksi game mereka. selain itu, perpustakaan dapat bekerja sama dengan penerbit dan distributor untuk mendapatkan harga game terbaik. Mereka juga dapat mengadakan penggalangan dana atau mengajukan permohonan hibah untuk membantu mendanai koleksi game mereka (Wardhana, 2022). Perpustakaan dapat bermitra dengan sukarelawan untuk mengatur program dan acara yang berkaitan dengan permainan. Mereka juga dapat melatih anggota staf tentang cara bermain game dan cara membantu pelanggan memilih game yang tepat sesuai kebutuhan mereka. pustakawan dapat mengembangkan sistem untuk memelihara dan memperbaiki permainan. Mereka juga dapat bermitra dengan organisasi yang berspesialisasi dalam perbaikan game (Seeman, 2018).

3. METODE

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan salah satu metode kuantitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data,

yakni bibliometrik. Data yang digunakan adalah data sekunder yang bersumber dari website Scopus. Scopus digunakan sebagai sumber data karena Scopus terkenal sebagai lembaga pengindeks jurnal internasional yang kredibel selain Web of Science, Doaj, Copernicus, Ebscohost, dll. Selain itu, data-data mengenai dokumen dokumen di Scopus juga tersusun rapi dan dapat dibaca oleh pengguna dengan mudah (Ryandono et al., 2022).

Data yang diambil adalah *metadata paper*, yakni data yang menggambarkan dan mendeskripsikan suatu makalah penelitian/karya ilmiah. Data-data tersebut disimpan dalam file terpisah dari karya ilmiah itu sendiri, dan dapat digunakan untuk membantu menemukan, memahami, dan mengelola karya ilmiah. *Metadata*. Dengan memahami berbagai bidang metadata dan cara penggunaannya, akademisi dapat menemukan karya ilmiah yang relevan dengan penelitian serta membantu memahami isi suatu penelitian terdahulu (Mendo et al., 2023). *Metadata* pada Scopus dikumpulkan dengan memasukkan beberapa kata kunci pada fitur pencarian. Kata kunci tersebut yakni, (*TITLE-ABS-KEY (game) AND TITLE-ABS-KEY (librarian)*). Ada 187 dokumen yang ditemukan.

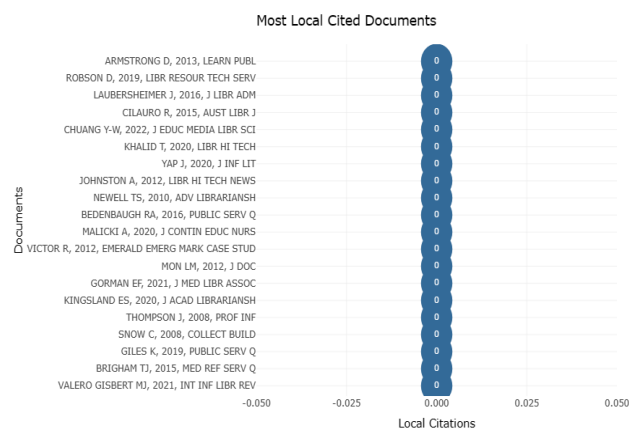
Data kemudian dieliminasi jika dokumen tidak berupa *artikel* dan tidak menggunakan Bahasa Inggris. Dokumen

tersisa 117. Dokumen kemudian disimpan dalam bentuk CSV agar dapat dianalisis dengan menggunakan aplikasi analisis bibliometrik. Sebelum data disimpan dalam bentuk CSV, beberapa kriteria dipilih terlebih dahulu pada website Scopus seperti *citation information*, *bibliographical information*, serta *abstract & keywords*. Data diambil mulai dari tahun 1981 sampai dengan September 2023 .

b. Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan aplikasi R Studio. R studio sendiri mempunyai *package* fitur bernama *biblioshiny* untuk mengolah metadata menjadi sajian gambar dan tabel mengenai studi-studi terdahulu. Data yang dianalisis yakni informasi mengenai sitasi, dan kata-kata yang paling sering digunakan pada judul dan abstrak penelitian terdahulu. Sitasi yang dianalisis yakni dokumen-dokumen lingkup global dan lokal yang paling banyak disitasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Jumlah dokumen lokal yang disitasi

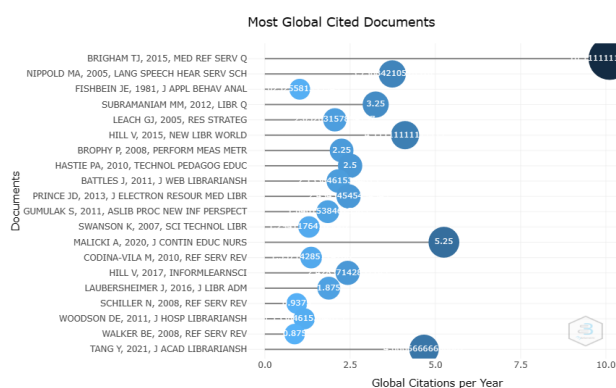
Gambar 1 menunjukkan bahwa tidak ada satupun dokumen lokal yang membahas pustakawan dan game disitasi oleh akademisi lokal sendiri. Ada beberapa kemungkinan alasan mengapa akademisi lokal tidak mengutip dokumen lokal. Dokumen lokal mungkin sulit diverifikasi karena mungkin ditulis oleh sumber yang bisa dan tidak dapat diandalkan. Misalnya, sejarawan lokal mungkin tidak mengutip dokumen yang ditulis oleh politisi lokal yang mencoba untuk mempromosikan agenda mereka sendiri (Wardhana & Ratnasari, 2022a).

Untuk dapat dikutip, sebuah karya ilmiah harus terlebih dahulu diterbitkan dalam jurnal yang dibaca secara luas dan dihormati oleh para akademisi lain. Namun, karya ilmiah lokal tidak dapat diterbitkan di jurnal

berdampak tinggi ini, karena mungkin tidak memenuhi standar kualitas yang ketat dari jurnal tersebut. Selain itu, jurnal bereputasi tinggi menggunakan bahasa Inggris karena lingua franca akademisi global adalah bahasa Inggris, sehingga karya ilmiah yang tidak ditulis dalam bahasa Inggris cenderung tidak dibaca dan dikutip oleh akademisi lain. Akademisi lokal fokus pada topik atau bidang studi tertentu, sehingga karya ilmiah hasil penelitian akademisi lokal tidak relevan dengan minat penelitian akademisi lokal lain (Jia & Saule, 2018).

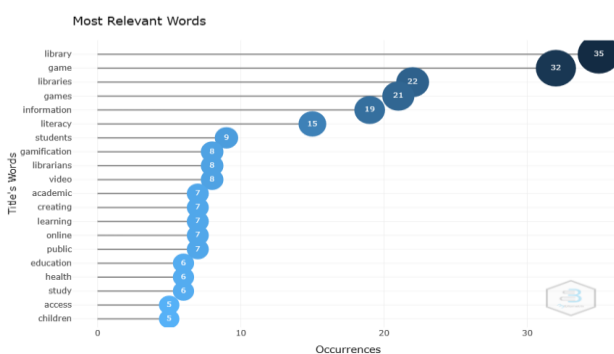
akademisi Eropa dan Amerika Serikat untuk mempublikasikan penelitian mereka di jurnal-jurnal berdampak tinggi. Hal ini, pada gilirannya, membuat penelitian mereka lebih mungkin untuk dikutip oleh ilmuwan lain. Hal ini juga dapat berarti bahwa penelitian yang diterbitkan dalam bahasa Inggris lebih mungkin dibaca dan dikutip oleh para akademisi dari seluruh dunia.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi ketidakseimbangan ini. Salah satunya adalah meningkatkan jumlah pendanaan yang tersedia untuk penelitian di negara-negara Asia dan Afrika. Hal ini akan memungkinkan lebih banyak akademisi Asia dan Afrika untuk melakukan penelitian dan mempublikasikan temuan mereka (Wardhana & Ratnasari, 2022b). Cara lainnya adalah dengan mendorong penerjemahan penelitian dari bahasa-bahasa lokal ke dalam bahasa Inggris. Hal ini akan memudahkan para akademisi, khususnya pustakawan dari seluruh dunia untuk mengakses dan mengutip penelitian ini. Namun, hal ini tidak serta merta berarti bahwa penelitian yang dilakukan di negara-negara Eropa dan Amerika Serikat secara otomatis lebih berharga dibandingkan penelitian yang dilakukan di negara selain wilayah tersebut (Ghifara et al., 2022).



Gambar 2. Jumlah dokumen berskala global yang disitasi

Gambar 2 menunjukkan bahwa ada banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para akademisi Eropa dan Amerika Serikat. Penelitian ini sering dikutip oleh para akademisi dalam lingkup global, salah satu alasannya adalah karena lebih mudah bagi para



Gambar 3. Jumlah kata-kata yang paling sering digunakan pada judul penelitian terdahulu

Gambar 3 menunjukkan bahwa kata-kata yang paling sering digunakan pada judul yakni *library*, *games*, *information*, *literacy*, *students*, *video*, *academic*, dan *creating*. Studi oleh...mengemukakan bahwa jika diterapkan pada pendidikan, gamifikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi. Permainan pada dasarnya bersifat memotivasi, sehingga penggunaan elemen seperti permainan dalam pendidikan dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka tetap terlibat. Hal ini sangat penting terutama bagi siswa yang kesulitan membaca, karena dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu menakutkan (Costa et al., 2018). Game/permainan seringkali memberikan umpan balik instan kepada

pemain, yang dapat membantu mereka belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini juga penting untuk pembelajaran literasi, karena dapat membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka serta melacak kemajuan mereka dari waktu ke waktu (Dartigues et al., 2013).

Banyak permainan yang melibatkan kolaborasi atau kompetisi, yang dapat membantu memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk belajar satu sama lain. Hal ini khususnya bermanfaat untuk pembelajaran literasi, karena dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja tim. Gamifikasi dapat digunakan untuk mempersonalisasi pengalaman belajar setiap siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang berbeda berdasarkan kebutuhan dan minat individu masing-masing siswa (Castillo et al., 2019).

Ada berbagai cara untuk mendorong literasi melalui gamifikasi bagi siswa oleh para pustakawan. Poin dan hadiah dapat diberikan jika Anda menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan dengan benar, atau sekadar login secara rutin. Hal ini dapat membantu menjaga siswa sebagai pemustaka tetap termotivasi dan terlibat (Dartigues et al., 2013). Fitur sosial, seperti

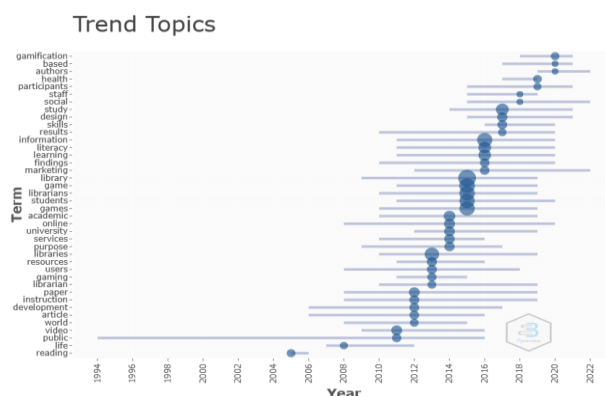
kemampuan terhubung dengan teman dan keluarga, dapat membantu menciptakan rasa kebersamaan dan dukungan. Hal ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa yang berjuang dengan literasi. Papan peringkat dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa dan membandingkannya dengan orang lain. Ini bisa menjadi motivator yang hebat, terutama bagi siswa yang kompetitif, sehingga memudahkan pustakawan dalam meningkatkan literasi para siswa sebagai pemustaka (Drummond, 2016).

Gambar 3 juga memperlihatkan bahwa kata-kata yang digunakan pada judul penelitian terdahulu berjumlah 5 dan 6 yakni *education, health, study, access, dan children*. Dalam konteks kesehatan, gamifikasi dapat digunakan untuk membantu anak mempelajari kebiasaan sehat, seperti mengonsumsi makanan sehat, rutin berolahraga, dan tidur yang cukup. Hal ini juga dapat digunakan untuk memotivasi anak agar menerapkan kebiasaan tersebut. Permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesehatan anak dalam sejumlah penelitian (Wardhana, 2021). Misalnya, sebuah penelitian menemukan bahwa intervensi gamified membantu anak-anak meningkatkan konsumsi buah dan sayur sebesar 20%. Studi lain menemukan bahwa intervensi permainan oleh pemustaka pada anak-anak sebagai pemustaka membantu

anak-anak meningkatkan aktivitas fisik mereka sebesar 15% (Ansori et al., 2022). Permainan adalah pendekatan baru yang menjanjikan untuk meningkatkan kesehatan anak-anak. Ini adalah cara yang menyenangkan dan menarik untuk mengajari anak-anak tentang kebiasaan sehat dan memotivasi mereka untuk menerapkan kebiasaan ini (Iman et al., 2022). permainan dapat membantu anak-anak belajar tentang kesehatan dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan dapat memotivasi anak untuk menerapkan kebiasaan sehat. permainan dapat membantu anak untuk mengembangkan efikasi diri, yaitu keyakinan bahwa mereka dapat berhasil mencapai tujuannya (McCallum & Boletsis, 2013).

Permainan dapat membantu anak untuk sadar akan kebersihan dan terhindar dari penyakit. salah satu contohnya adalah germinator. Papan permainan. Permainan ini membantu anak-anak belajar tentang kuman dan cara tetap sehat (Miller & Robertson, 2010). Pemain harus menjaga agar kuman tidak masuk ke dalam tubuh dengan mencuci tangan, mengonsumsi makanan sehat, dan tidur yang cukup. Ada pula game digital bernama Heart Disease 101. Game ini mengajarkan anak tentang penyakit jantung dan cara pencegahannya. Pemain harus menjawab pertanyaan tentang kesehatan jantung dan membuat pilihan

yang sehat. Kedua permainan tersebut dapat digunakan pustakawan untuk para anak-anak yang datang berkunjung pada perpustakaan (Dartigues et al., 2013).



Gambar 4. Jumlah kata-kata yang paling sering digunakan pada abstrak penelitian terdahulu

Gambar 4 memperlihatkan bahwa kata yang sering digunakan yakni *gamification*, *based*, *author*, *health*, *participant*. Gamifikasi adalah penggunaan elemen mirip game atau permainan untuk melibatkan dan memotivasi masyarakat. Dalam pelayanan kesehatan dan tujuan medis, gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pasien untuk meningkatkan kepatuhan mereka terhadap pengobatan. Gamifikasi juga dapat digunakan dalam bidang pendidikan dan pelatihan para tenaga medis. Contoh gamifikasi dalam sektor medis yakni aplikasi cek medis, seperti penurunan berat badan, manajemen diabetes dan cek gula darah yang

menggunakan poin dan hadiah untuk mendorong pengguna melacak asupan makanan dan olahraga mereka (Kim et al., 2012). Jika digunakan secara efektif, gamifikasi dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan kesehatan. Namun, penting untuk memilih teknik gamifikasi yang tepat untuk kebutuhan dan tujuan spesifik pemustaka. Pemustaka juga harus memastikan bahwa gamifikasinya menyenangkan dan menarik, jika tidak, pengguna akan segera kehilangan minat (Black & Muddiman, 2017).

Pustakawan dapat mengedukasi masyarakat tentang gamifikasi dan bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan kesehatan. Mereka dapat melakukan ini melalui presentasi, lokakarya, dan kegiatan penjangkauan lainnya. Terlebih lagi, Pustakawan dapat memberikan akses ke sumber daya kesehatan yang telah dilakukan *gamifikasi*, seperti aplikasi, situs web, dan game (Wardhana, 2022). Mereka juga dapat membantu pengguna menemukan sumber daya yang tepat untuk kebutuhan mereka. Pustakawan dapat bekerja dengan profesional kesehatan untuk mengembangkan dan menerapkan intervensi kesehatan yang dilakukan *gamifikasi*. Mereka juga dapat memberikan dukungan dan saran kepada profesional kesehatan yang menggunakan gamifikasi. Pustakawan dapat melakukan penelitian mengenai

efektivitas gamifikasi di bidang kesehatan. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan hasil kesehatan (Miller & Robertson, 2010).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dokumen yang disitasi ditulis oleh penulis dari negara-negara Eropa dan Amerika Serikat. Namun, tidak ada satupun dari penelitian terdahulu tersebut yang disitasi oleh sesama penulis lokal. Hasil diatas juga menunjukkan bahwa kata-kata yang sering digunakan baik pada judul maupun pada abstrak penelitian-penelitian terdahulu terdapat kata *health/kesehatan*. Hal ini berarti permainan digunakan untuk meningkatkan literasi pemustaka terhadap kesadaran memelihara kesehatan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengungkap mengenai kemanfaatan permainan pada pemustaka untuk tujuan ekonomi dan kajian budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, A., Qosim, N., & AR, Z. T. (2022). Financial Literacy dan Niat Berinvestasi Bidang Properti pada Masyarakat Ekonomi Menengah. *Proceedings of Annual Conference on Community Engagement*, 3, 203–216.
- Black, A., & Muddiman, D. (2017). *Understanding community librarianship: the public library in post-modern Britain*. Routledge.
- Castillo, R. E., Cheng, C. J., Agustin, J. S., & Aragon, M. C. R. (2019). Development of an Educational Mobile Game Applications for Grade 5 for Knowledge Channel Inc. *Proceedings of the 2019 2nd International Conference on Information Science and Systems*, 99–104.
- Costa, C., Tyner, K., Henriques, S., & Sousa, C. (2018). Game Creation in Youth Media and Information Literacy Education. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(2), 1–13.
- Dartigues, J. F., Foubert-Samier, A., Le Goff, M., Viltard, M., Amieva, H., Orgogozo, J. M., Barberger-Gateau, P., & Helmer, C. (2013). Playing board games, cognitive decline and dementia: a French population-based cohort study. *BMJ Open*, 3(8), e002998.
- Drummond, C. (2016). Embracing diversity: when is a librarian not a librarian? *The Australian Library Journal*, 65(4), 274–279.
- Fauziana, H., Wardhana, A. K., & Rusgianto, S. (2022). The Effect of Education, Income, Unemployment, and Poverty toward the Gini Ratio in Member of OIC Countries. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(2), 181–191.
- Febriyanti, A. R., Ratnasari, R. T., & Wardhana, A. K. (2022). The Effect of Economic Growth, Agricultural Land, and Trade Openness Moderated By Population Density on Deforestation in OIC Countries. *Quantitative Economics and Management Studies*, 3(2).
- Ghifara, A. S., Iman, A. N., Wardhana, A. K., Rusgianto, S., & Ratnasari, R. T. (2022). The Effect of Economic Growth, Government Spending, and Human Development Index

- toward Inequality of Income Distribution in the Metropolitan Cities in Indonesia. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(4), 529–536.
- Giles, K., Shuyler, K., Evans, A., & Reed, J. (2019). Creating a library orientation card game to reach new transfer students. *Public Services Quarterly*, 15(1), 1–12.
- Iman, A. N., Wardhana, A. K., Rusgianto, S., & Ratnasari, R. T. (2022). Venture vs Investment, Which Type of Financing was more Demanded by Agriculture, Forestry, and Aquaculture Sector? *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(5), 587–595.
- Jia, H., & Saule, E. (2018). Local is good: A fast citation recommendation approach. *European Conference on Information Retrieval*, 758–764. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-76941-7_73
- Kanserina, D., Haris, I. A., & Nuridja, I. M. (2015). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5(1).
- Kim, K. S., Oh, S.-S., Ahn, J.-H., & Lee, S.-H. (2012). Development of a walking game for the elderly using controllers of hand buttons and foot boards. *2012 17th International Conference on Computer Games (CGAMES)*, 158–161.
- Mafruchati, M., Ismail, W. I. W., Wardhana, A. K., & Fauzy, M. Q. (2023). Bibliometric analysis of veterinary medicine on embryo of animals in textbook in conceptualizing disease and health. *Heliyon*.
- Mafruchati, M., Wardhana, A. K., & Ismail, W. I. W. (2022). Disease and viruses as negative factor prohibiting the growth of broiler chicken embryo as research topic trend: a bibliometric review. *F1000Research*, 11(1124), 1124.
- McCallum, S., & Boletsis, C. (2013). Dementia Games: a literature review of dementia-related Serious Games. *International Conference on Serious Games Development and Applications*, 15–27.
- Mendo, A. Y., Singh, S. K., Yantu, I., Hineo, R., Bokingo, A. H., Dunga, E. F., Juanna, A., Wardhana, A. K., Niroula, B., & Win, T. (2023). Entrepreneurial leadership and global management of COVID-19: A bibliometric study. *F1000Research*, 12(31), 31.
- Miller, D. J., & Robertson, D. P. (2010). Using a games console in the primary classroom: Effects of “Brain Training” programme on computation and self-esteem. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 242–255.
- Nizar, M., Dzirkulloh, N. Q., & Ansori, R. (2019). Mosque Based Economic Empowerment Model to Overcome Poverty in Indonesia. *CIFET 2019: Proceedings of the 1st Conference on Islamic Finance and Technology*, CIFET, 21, 88.
- Pratama, Y. B., Wardhana, A. K., & Nugroho, P. A. (2020). HUBUNGAN ANTARA ARTIKEL MENGENAI GAME DAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA SCOPUS: STUDI BIBLIOGRAFI. *VISI PUSTAKA: Buletin Jaringan Informasi Antar Perpustakaan*, 22(1).
- Pratiwi, A. C., Wardhana, A. K., & Rusgianto, S. (2022). Application of Vector Error Correction Model on Macroeconomic Variables toward Changes in the Composite Stock Price Index. *Daengku: Journal of*

- Humanities and Social Sciences Innovation*, 2(2), 219–229.
- Rahman, I., Ratnasari, R. T., & Wardhana, A. K. (2022). Effect of Certificate of Bank Indonesia Sharia and Indonesian Bank Seven Days Repository Rate to Inflation Ratio in Indonesia During Covid-19 Pandemic. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 157–174.
- Ryandono, M. N. H., Mawardi, I., Rani, L. N., Widiastuti, T., Ratnasari, R. T., & Wardhana, A. K. (2022). Trends of research topics related to Halal meat as a commodity between Scopus and Web of Science: A systematic review. *F1000Research*, 11(1562), 1562.
- Seeman, C. (2018). *When is a Library No Longer a Library? The Future of All-Digital Academic Libraries. Passing from "traditional" to modern.*
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/2027.42/142405>
- Wardhana, A. K. (2021). THE IMPACT OF THE PRO AND CONS POLICIES IN JOKOWI ERA'S ON THE MACRO ECONOMY OF SOCIETY. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Airlangga*, 31(2), 124–136.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20473/jeba.V31I22021.124-136>
- Wardhana, A. K. (2022). JANJI (WA'AD) SEBAGAI JARING PENGAMAN PADA TRANSAKSI KEUANGAN DAN BISNIS SYARIAH. *Jurnal Keislaman*, 5(1), 124–132.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54298/jk.v5i1.3412>
- Wardhana, A. K., & Ratnasari, R. T. (2022a). Analisis sitasi publikasi tentang repositori bidang studi perpustakaan pada Web of Science selama pandemi. *Daluang: Journal of Library and Information Science*, 2(1), 53–61.
- Wardhana, A. K., & Ratnasari, R. T. (2022b). Impact of Agricultural Land and the Output of Agricultural Products Moderated with Internet Users toward the Total export of Agricultural Product in Three Islamic South East Asian Countries. *Iqtishodia: Jurnal Ekonomi Syariah*, 7(2), 11–20.
- Zapirain, B. G., Zorrilla, A. M., & Larrañaga, S. (2010). Psycho-stimulation for elderly people using puzzle game. *2010 2nd International IEEE Consumer Electronics Society's Games Innovations Conference*, 1–8.