

## Evaluasi pemanfaatan koleksi permainan sebagai sarana menciptakan belajar sepanjang hayat di Perpustakaan Goethe-Institut Jakarta = The evaluation of utilizing games as medium to create lifelong learning in Goethe-Institute Library in Jakarta

Fadjrin Ashari Zihni, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20459365&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Skripsi ini membahas mengenai pemanfaatan permainan dalam menciptakan belajar sepanjang hayat di Perpustakaan Goethe-Institut Jakarta. Koleksi permainan merupakan koleksi yang masih jarang di Perpustakaan terutama di wilayah Indonesia, karena koleksi permainan banyak dikaitkan dengan dampak negatif yang ada pada permainan. Tentunya selain dampak negatif, terdapat juga dampak positif dari permainan. Pada beberapa permainan dengan genre tertentu, memberikan tantangan yang mengharuskan pengguna permainan berpikir kritis dan perlu mengatur strategi yang benar agar ia bisa memenangkan permainan. Penilaian perilaku pemustaka sebagai seorang yang termasuk dalam kriteria belajar sepanjang hayat, menggunakan konsep profil seorang lifelong learner yang dicetuskan oleh Candy dan kawan-kawan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

.....

This thesis discussed about the utilizing games to create lifelong learning at Goethe Institut Library Jakarta. Game collections are seldom in the library, mostly in Indonesia. That rsquo s because the negative effects from the games. Besides negative effects, it must be also positive effects from games. There are games in a certain genre, which are challenging to the player, so they have to think critically. They also have to plan and manage their strategy so they could win the game. To assest their behavior and to know if they rsquo re a lifelong learner, I rsquo m using a concept from Candy et.al about profile of lifelong learner. This research uses quantitative methods.