



Pengembangan Pustaka Digital untuk Mendukung Pendidikan Inklusif Lintas Generasi di Kalurahan Sendangsari, Minggir, Sleman, Yogyakarta

Ridayati Ridayati¹, Solikhah Retno Hidayati², Iwan Aminto Ardi^{3*}

^{1,2,3} Institut Teknologi Nasional Yogyakarta, Sleman, Indonesia

*Corresponding author: iwan.ardi@itny.ac.id

Received 19-08-2026

Revised 15-09-2026

Published 26-09-2026

ABSTRAK

Kelurahan Sendangsari telah memiliki perpustakaan, namun belum berperan optimal sebagai sarana belajar, khususnya anak-anak dan kelompok lanjut usia yang kurang terjangkau program pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan perpustakaan sebagai pusat pendidikan inklusif lintas generasi melalui dua intervensi utama menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA): pengembangan perpustakaan digital dan perintisan sekolah lansia. Perpustakaan digital dikembangkan melalui pelatihan kader PKK dalam memanfaatkan AI untuk memproduksi video dan audiobook edukatif yang bisa diakses melalui *smart TV* perpustakaan. Sekolah lansia dirintis melalui kegiatan rutin senam bersama dan *sharing* edukatif. Hasil kegiatan berupa bertambahnya koleksi pustaka digital, video, audiobook edukatif, serta alat peraga pembelajaran lansia. Dampak kegiatan menunjukkan peningkatan partisipasi lansia dari sekitar 20 menjadi 30 orang, peningkatan durasi kunjungan anak ke perpustakaan, serta tumbuhnya kapasitas kader PKK sebagai produsen konten edukasi mandiri. Program ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dan pendekatan partisipatif mampu menjadikan perpustakaan desa sebagai ruang belajar inklusif bagi seluruh generasi.

Kata kunci: perpustakaan digital; pendidikan inklusif; Sendangsari; Sleman.

ABSTRACT

Sendangsari Village has a library but not played an optimal role yet as a learning place for children and the elderly, who have been underserved by educational programs. This community service project aims to develop the library into an inclusive, intergenerational education centre through two main interventions using a Participatory Rural Appraisal (PRA) approach: the development of digital library and the initiation of a senior school. Digital library was developed through PKK cadres training on AI utilization to produce educational videos and audiobooks. Senior school was initiated through routine joint exercise sessions and educational sharing. In terms of impact, elderly participation increased from approximately 20 to 30 individuals, children spent longer durations visiting library, and PKK cadres developed enhanced capacity to produce independent educational content. This program demonstrates that integrating digital technology with a participatory approach can successfully transform a village library into an inclusive learning space for all generations.

Keywords: digital library; inclusive education; Sendangsari; Sleman.

PENDAHULUAN

Perpustakaan desa merupakan salah satu fasilitas publik strategis yang berperan sebagai pusat sumber belajar masyarakat, menyediakan akses terhadap informasi dan pengetahuan sekaligus menjadi ruang belajar bagi warga (Supriyatno, 2025;



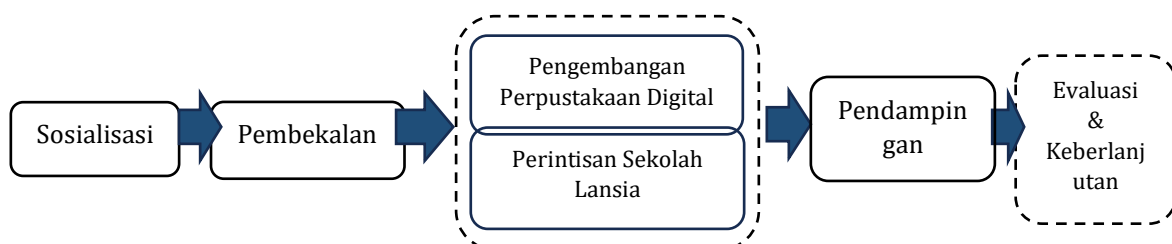
Wicaksono & Sentiana, 2026). Namun demikian, banyak perpustakaan desa di Indonesia belum berfungsi secara maksimal karena koleksi yang masih didominasi bahan bacaan cetak serta kurangnya variasi media pembelajaran yang sesuai kebutuhan generasi digital saat ini (Aulya, 2026; Nurahman, 2025). Kondisi ini turut dialami oleh Kalurahan Sendangsari, Kapanewon Minggir, Kabupaten Sleman, yang telah memiliki gedung dan koleksi perpustakaan desa, namun pemanfaatannya belum merata bagi seluruh kelompok usia.

Permasalahan ini semakin kompleks mengingat kesenjangan digital di wilayah perdesaan tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur, tetapi juga akses terhadap pelatihan, dukungan, dan peluang untuk terlibat dalam inklusi digital (Mayyora dkk., 2025). Kelompok anak-anak kurang tertarik pada media belajar konvensional yang monoton, sementara kelompok lanjut usia (lansia) hampir tidak memiliki wadah pembelajaran maupun aktivitas sosial-edukatif yang dirancang sesuai kebutuhan mereka. Padahal, pendidikan sepanjang hayat bagi lansia terbukti mampu memperkuat identitas positif, kemandirian, dan kesejahteraan psikologis kelompok usia ini (Hutahaean dkk., 2025).

Berdasarkan hasil identifikasi kondisi eksisting bersama Pemerintah Kalurahan Sendangsari, permasalahan prioritas yang ditangani dalam kegiatan ini adalah keterbatasan kualitas dan pemanfaatan sarana layanan pendidikan bagi masyarakat, khususnya kesenjangan akses pembelajaran antargenerasi. Perpustakaan desa yang ada belum menjangkau kebutuhan anak-anak yang membutuhkan media audio-visual maupun lansia yang membutuhkan ruang belajar sosial yang ramah dan adaptif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan menjadikan perpustakaan desa sebagai pusat pendidikan inklusif lintas generasi melalui dua pilar utama, yaitu pengembangan perpustakaan digital berbasis kecerdasan buatan (AI) dan perintisan sekolah lansia, sehingga fasilitas yang sudah ada dapat dimanfaatkan secara lebih merata oleh seluruh lapisan masyarakat desa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA), yang menempatkan kader PKK dan kelompok lansia sebagai subjek aktif, bukan sekadar penerima manfaat pasif. Pelaksanaan dibagi ke dalam dua kelompok metode sesuai fokus judul kegiatan (Gambar 1).



Gambar 1. Bagan Alir Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Abdimas

Pengembangan Perpustakaan Digital

Pengembangan koleksi digital diawali dengan pelatihan penggunaan Gemini AI yang diikuti oleh ibu-ibu kader PKK. Materi pelatihan berupa pengenalan Gemini AI, pembentukan pola pikir kreatif menggunakan AI, menyusun prompt untuk membuat gambar, dan menyusun storyboard untuk pembuatan video (Gambar 1).



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Gemini AI

Selanjutnya, ibu-ibu kader PKK dilatih dan didampingi memanfaatkan Gemini AI dan Canva untuk memproduksi video serta audiobook edukatif secara mandiri. Kader PKK berperan aktif bukan hanya sebagai peserta pelatihan, tetapi juga sebagai produsen konten yang memahami kebutuhan anak-anak dan lansia di lingkungannya, sehingga materi yang dihasilkan lebih kontekstual. Seluruh koleksi digital yang dihasilkan selanjutnya diputar melalui smart TV yang dipasang di ruang perpustakaan kalurahan sebagai sarana pemutaran utama (Gambar 2).



Gambar 2. Penyerahan Smart TV dan Percobaan Pemutaran Video Edukasi

Perintisan Sekolah Lansia

Perintisan sekolah lansia dilakukan melalui penyelenggaraan kegiatan rutin yang dirancang sesuai kebutuhan dan karakteristik lansia, mengacu pada praktik baik program sekolah lansia di berbagai wilayah (Manurung, 2024; Fitriani & Febrieta, 2024). Kegiatan meliputi senam bersama sebagai bentuk aktivitas fisik ringan untuk menjaga kebugaran, serta sesi sharing edukatif sebagai wadah pertukaran pengetahuan dan pengalaman antarlansia. Kegiatan dirancang dengan suasana santai dan akrab agar peserta merasa nyaman untuk berpartisipasi secara berkelanjutan.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sekolah Lansia

HASIL KEGIATAN

Hasil kegiatan abdimas dapat dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu: (1) Poster dan alat peraga untuk sekolah lansia dan (2) Pustaka digital berupa video dan audiobook untuk pembelajaran anak usia PAUD dan TK. Hasil kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1. Tingkat keberhasilan kegiatan akan diukur dengan metode komparasi antara sebelum ada intervensi kegiatan pengabdian masyarakat dan sesudah ada intervensi (*before after evaluation*). Data dan informasi pada awal dan akhir kegiatan dibandingkan, sehingga diketahui dampak kegiatan berdasarkan peningkatan indikator capaian. Berdasarkan data, dengan tersedianya alat peraga, video edukasi, dan *audiobook* edukasi, jumlah kunjungan ke perpustakaan, baik anak-anak maupun lansia mengalami peningkatan.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Hasil Kegiatan	Jumlah		Manfaat
	Baseline	Capaian	
Poster/alat peraga untuk anak dan lansia	0	5	- Melengkapi koleksi perpustakaan sebagai media belajar yang menarik - Menarik minat anak-anak dan lansia untuk berkunjung ke perpustakaan dan belajar dari koleksi yang lebih kekinian
Video edukasi untuk lansia dan anak-anak	0	10	
<i>Audiobook</i> edukasi untuk lansia dan anak-anak	0	10	

*Sumber : Hasil Kegiatan Abdimas PKM, 2026

Alat peraga yang dihasilkan berupa gambar yang dipasang pada rollbanner berukuran 60 x 160 cm. Contoh hasil poster sebagai alat peraga pembelajaran lansia yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Poster Peraga Pembelajaran Lansia

Hasil kegiatan untuk pembelajaran anak usia dini dan TK berupa video dan audiobook edukatif. Tema yang dibuat adalah tentang hidup sehat dan pesan moral yang baik. Contoh hasil video dan audiobook dapat dilihat pada Gambar 5.

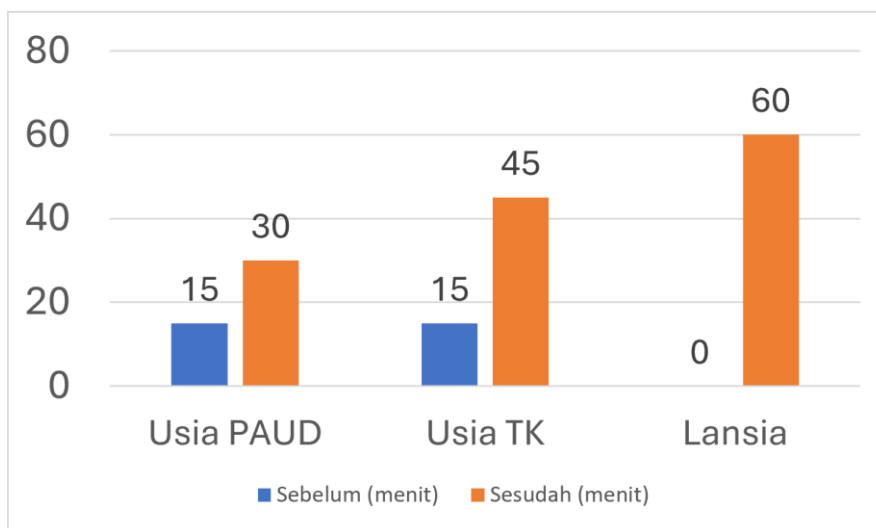


Gambar 5. Contoh Hasil Pembuatan Video Edukasi



Gambar 6. Contoh Hasil Pembuatan Video Edukasi

Selain produk fisik tersebut di atas, hasil kegiatan pengabdian masyarakat juga dapat diukur berdasarkan peningkatan kemampuan masyarakat dalam literasi pendidikan inklusif. Gambar 7 menyajikan grafik perbandingan durasi kunjungan ke perpustakaan kalurahan, sebelum dan sesudah ada penambahan koleksi Pustaka.



Gambar 7. Perbandingan Durasi Kunjungan ke Perpustakaan

Grafik tersebut memperlihatkan peningkatan rata-rata durasi kunjungan masyarakat ke perpustakaan secara signifikan di berbagai kelompok usia setelah dimanfaatkannya koleksi digital. Pada kelompok pengunjung usia PAUD, rata-rata durasi kunjungan yang semula hanya berlangsung selama 15 menit meningkat dua kali lipat menjadi 30 menit. Peningkatan yang lebih tajam terlihat pada kelompok usia TK, di mana durasi kunjungan menjadi tiga kali lipat lebih lama dari yang sebelumnya hanya 15 menit menjadi 45 menit. Pada kelompok Lansia, jika sebelum adanya penambahan koleksi digital kelompok ini tidak mencatatkan durasi kunjungan sama

sekali (0 menit), kini mereka menghabiskan waktu rata-rata hingga 60 menit per kunjungan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa keberadaan koleksi digital berhasil menarik minat dan memperlama waktu tinggal para pengunjung di perpustakaan, terutama bagi segmen lansia.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa keberadaan koleksi digital berhasil menarik minat dan memperlama waktu tinggal para pengunjung di perpustakaan, terutama bagi segmen lansia yang durasi kunjungannya melonjak signifikan dari 0 menit menjadi 60 menit. Temuan ini sejalan dengan kecenderungan kognitif manusia yang secara intuitif lebih cepat menyerap dan tertarik pada informasi berbasis gambar, suara, maupun kombinasinya (*audiovisual*) dibandingkan sekadar teks tulisan tunggal.

Secara ilmiah, fenomena ini dijelaskan melalui **Teori Pengkodean Ganda (*Dual Coding Theory*)** oleh Allan Paivio (Liang dkk., 2026; Ramadhan, 2025), yang menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua jalur terpisah namun saling melengkapi: saluran verbal (teks/tulisan) dan saluran visual/nonverbal (gambar/suara). Ketika materi visual atau multimedia disajikan, terbentuk *jejak memori ganda* yang membuat proses penyimpanan dan pemahaman informasi menjadi jauh lebih optimal dibandingkan paparan teks biasa.

Selain itu, konsep efek keunggulan gambar (*Picture Superiority Effect*) turut menguatkan bahwa manusia cenderung mengingat rangsangan visual secara lebih cepat dan tahan lama. Integrasi pesan audio dan visual—seperti yang ada pada konten digital di perpustakaan berhasil menurunkan beban kognitif (*cognitive load*) pengunjung, sehingga interaksi dengan media menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan secara efektif mampu memperpanjang waktu betah pengunjung di ruang baca (Andriansyah dkk., 2025; Iasha dkk., 2025).



Gambar 8. Pertumbuhan Kunjungan ke Perpustakaan

Grafik pertumbuhan pengunjung di atas mencatat dinamika jumlah kehadiran dua kelompok pemustaka (yaitu kelompok anak-anak dan Lansia) selama periode pengamatan enam minggu.

- Kelompok Anak-anak: Dimulai dari 2 orang pada Minggu 1, sempat turun menjadi 1 orang pada Minggu 2, kemudian stabil di angka 2 orang hingga Minggu 4. Tren positif mulai terlihat pada Minggu 5 dengan kenaikan menjadi 5 orang dan mencapai puncaknya di Minggu 6 dengan 7 orang pengunjung.
- Kelompok Lansia: Tidak mencatatkan kehadiran sama sekali (0 orang) selama Minggu 1 hingga Minggu 3. Kehadiran baru terdeteksi pada Minggu 4 sebanyak 2 orang, kemudian melonjak pada Minggu 5 menjadi 5 orang dan bertahan konstan di angka 5 orang pada Minggu 6.

Penambahan media belajar menggunakan video dan audiobook menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media belajar digital dianggap cukup efektif, terutama dalam pembelajaran untuk mengenalkan STEAM kepada anak sejak dini (Putri dkk., 2025). Jika ditinjau dari segi kuantitas absolut, peningkatan ini secara objektif belum menunjukkan perkembangan yang besar. Kenaikan dari angka nol atau satuan menuju angka 5 sampai 7 pengunjung per minggu masih tergolong sangat kecil untuk sebuah fasilitas publik. Meskipun demikian, tren garis yang secara konsisten bergerak naik dari Minggu 4 hingga Minggu 6 menjadi titik awal yang sangat baik (*promising start*) untuk menghidupkan kembali denyut aktivitas perpustakaan. Kenaikan bertahap ini menandakan adanya resonansi positif dari program atau pembenahan yang mulai dirasakan oleh komunitas lokal.

Agar momentum kecil ini tidak meredup, diperlukan upaya strategis untuk terus mengajak masyarakat luas berkunjung. Salah satu hambatan terbesarnya adalah stigma klasik yang memandang perpustakaan sebagai institusi yang kaku, terlalu serius, dan membosankan. Secara teoritis, kondisi ini dapat dijelaskan melalui beberapa pendekatan psikologi dan sosial:

1. **Teori Konstruksionisme Sosial (*Social Constructionism*) — Berger & Luckmann (1966)** Masyarakat secara kolektif telah meragakan "perpustakaan" sebagai ruang hening yang sarat dengan aturan ketat. Dekonstruksi persepsi ini membutuhkan *re-framing* (pembingkai ulang) fungsi ruang, yaitu mengubah citra perpustakaan dari sekadar tempat menyimpan buku (*monofunctional space*) menjadi tempat berinteraksi, belajar hal baru, dan bersosialisasi (*social dynamic hub*).
2. **Teori Tempat Ketiga (*The Third Place Theory*) — Ray Oldenburg (1989)** Oldenburg menekankan bahwa manusia membutuhkan "tempat ketiga" di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja/sekolah (*second place*) untuk bersantai dan membangun ikatan sosial. Ketika perpustakaan mampu memposisikan dirinya sebagai *third place* yang ramah, hangat, serta inklusif bagi anak-anak maupun lansia, persepsi "membosankan" akan luntur dengan sendirinya.

Salah satu metode paling efektif dan alami untuk mendatangkan pengunjung baru, khususnya pada komunitas lansia dan orang tua anak, adalah strategi komunikasi gethok tular (*Word-of-Mouth Marketing/WOM*). Dalam komunitas sosial yang erat, rekomendasi langsung dari kawan sebaya atau tetangga jauh lebih dipercaya

dibandingkan promosi formal. Pentingnya metode ini didukung oleh kajian literatur ilmiah berikut:

1. Teori Pengaruh Sosial & Efektivitas WOM: Riset klasik oleh Berger dan Schwartz (2011) dalam artikel berjudul "*What Drives Immediate and Ongoing Word of Mouth?*" yang dipublikasikan pada *Journal of Marketing Research*, menemukan bahwa komunikasi lisan (*word-of-mouth*) digerakkan oleh ketersediaan pemicu lingkungan (*environmental cues*) dan nilai sosial (*social proof*). Ketika seorang lansia atau orang tua merasa nyaman di perpustakaan, mereka secara alami akan menceritakan pengalaman positif tersebut kepada kelompok sosialnya (Berger, 2025).
2. Kepercayaan Antar-Individu (*Peer Trust*): Dalam konteks sosiologi masyarakat, informasi yang disebarkan antar-sejawat memiliki kredibilitas emosional yang tinggi (*high interpersonal trust*). Pola kenaikan grafik pada Minggu 4 ke Minggu 5 (di mana jumlah lansia melompat dari 2 menjadi 5 orang) merupakan indikasi kuat bekerja fenomena gethok tular ini: dua pengunjung awal membagikan impresi positif mereka, yang kemudian menarik kehadiran rekan-rekan sebaya mereka pada minggu-minggu berikutnya (Rajanagara dkk., 2025).

Intervensi digital dalam pembelajaran anak dan lansia saat ini telah banyak dilakukan. Metode video, audiobook, maupun suara yang dihasilkan dari pemanfaatan AI sudah banyak tersebat, bahkan diakses oleh anak-anak maupun lansia. Intervensi digital menghasilkan dampak positif, misalnya meningkatnya literasi digital (Nurhayati dkk., 2025) yang mendorong anak dan lansia semakin ahli memanfaatkan teknologi. Di sisi lain, keluarga juga harus mempertimbangkan dampak negative dari penggunaan teknologi digital, misalnya ketergantungan gawai, penurunan interaksi sosial langsung, gangguan kesehatan fisik dan mental, ancaman keamanan data, serta penyebaran informasi palsu atau hoaks (Ramadhani dkk., 2025; Tamika & Rinawati, 2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penambahan koleksi digital dan pembenahan program perpustakaan terbukti memberikan dampak positif terhadap pola interaksi pemustaka, yang ditunjukkan oleh peningkatan durasi kunjungan secara signifikan di seluruh kelompok usia, khususnya segmen lansia yang melonjak hingga 60 menit per kunjungan. Pemanfaatan media digital yang kaya akan unsur visual dan audio terbukti efektif menurunkan beban kognitif serta meningkatkan daya tarik pemustaka sesuai dengan prinsip *Dual Coding Theory* dan *Picture Superiority Effect*. Meskipun secara kuantitatif jumlah pertumbuhan pengunjung (baik anak-anak maupun lansia) masih tergolong terbatas pada skala awal, tren kenaikan yang konsisten dari minggu ke minggu menandakan sebuah langkah awal yang potensial untuk menghidupkan kembali fungsi perpustakaan. Keberhasilan awal ini terakselerasi melalui mekanisme *word-of-mouth* (*gethok tular*), di mana pengalaman positif dari pengunjung perintis mampu menarik kehadiran anggota komunitas sebayanya secara alami. Secara keseluruhan, integrasi

materi digital dan pendekatan sosial berhasil memicu pergeseran persepsi masyarakat terhadap perpustakaan dari ruang kaku dan membosankan menjadi ruang ketiga (*third place*) yang inklusif, ramah, dan edukatif.

Penguatan strategi *gethok tular* dan komunitas (khususnya dari tokoh lansia dan orang tua) untuk melakukan komunikasi lisan guna mengajak lebih banyak warga berkunjung. Strategi ini diharapkan dapat diterima dengan baik, karena kultur masyarakat saat ini yang bersifat FOMO (*Fear of Missing Out*), sehingga mudah tertarik dan percaya apabila promosi atau informasi disampaikan oleh orang yang dipercaya. Diversifikasi Konten Interaktif perlu dilakukan secara berkala untuk memperkaya koleksi Pustaka. Perlu diperbanyak koleksi digital berbasis audio-visual dan alat peraga taktil/interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan sensorik lansia serta motorik anak-anak. Transformasi suasana dan pembaharuan ruang (*re-framing*) perpustakaan akan menimbulkan suasana perpustakaan yang berbeda. Perpustakaan perlu didesain supaya menjadi ruang yang lebih menyenangkan. Desain ruang perpustakaan tidak hanya sebatas pada desain interior secara fisik, tetapi juga desain kegiatan yang inovatif untuk menarik lebih banyak pengunjung, meningkatkan frekuensi kunjungan, dan durasi kunjungan. Perguruan tinggi perlu melakukan evaluasi secara berkala melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, melibatkan lebih banyak masyarakat dalam pengembangan perpustakaan menjaga kontinuitas kunjungan untuk menjamin kegiatan perpustakaan tetap berkelanjutan.

Rencana tindak lanjut kedepan adalah pendampingan penguatan perpustakaan kalurahan sebagai *integrated knowledge hub* (simpul pembelajaran terintegrasi), yang tidak hanya menyediakan koleksi pasif tetapi juga menghasilkan koleksi pengetahuan-pengetahuan baru yang lahir dari penggalian aspek historis dan kultural masyarakat kalurahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemdiktisaintek atas dukungan pendanaan melalui hibah Pengabdian kepada Masyarakat dalam ruang lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM), kepada pemerintah kalurahan sendangsari beserta Lurah Sendangsari Bapak Affan Nur Hisan, S.E., serta kepada kader PKK dan kelompok lanjut usia peserta sekolah lansia atas partisipasi aktifnya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, Sumo, M., Haikal, M., & Fathir, A. (2025). Tren penelitian model pembelajaran biologi berbasis proyek terintegrasi AI untuk menunjang ketercapaian SDGs: A systematic literature review using PRISMA. 9(4), 738–751.
- Aulya, T. M. (2026). Menemukan kembali esensi perpustakaan dalam relevansi dan transformasi literasi di era digital. *Libraria*, 7310, 40–50.
- Berger, J. (2025). What gets shared, and why? Interpersonal communication and word of mouth. *Annual Review of Psychology*, 76, 559–581.
- Hutahaeen, L. A., Silalahi, P., Afnita, V., Arsana, I. K. S., & Manullang, D. R. (2025).

- Kesiapan pedagogis digital guru dalam optimalisasi gamifikasi untuk pembelajaran mendalam: Systematic literature review pada transformasi pendidikan dasar di Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 304–318.
- Iasha, V., Dewi, N., & Dkk. (2025). Media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 7(2).
- Liang, M., Wang, J., & Zhao, W. (2026). Effectiveness of visual-based interventions for ameliorating theory of mind-related impairments in patients with schizophrenia: A systematic review and meta-analysis. *Psychiatry Research*, 356, April 2025.
- Mayyora, R., Sholihah, Q., Wanusmawatie, I., & Wanto, A. H. (2025). Transformasi digital desa dan implikasinya terhadap pembangunan berkelanjutan: Pendekatan literature review. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 5(2), 100–111.
- Nurahman, Y. F. (2025). Perpustakaan sebagai ruang heterotopia: Tinjauan literatur sistematis (SLR). *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 17(2), 126–141. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v17i2.12481>
- Nurhayati, Y., Dwi, R., & Chandra, A. (2025). Literasi digital anak usia dini: Tinjauan sistematis atas peluang edukasi dan risiko adiksi di era teknologi. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 8(2), 478–488.
- Putri, J. S., Sianturi, R., Syamila, H., Nuraeni, K. M., Rohmah, S. N., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2025). Systematic literature review integrasi model pembelajaran area dengan pendekatan STEAM dalam PAUD. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 12(1), 17–28.
- Rajanagara, A. S., Amru, B. A., & Djajawiguna, H. N. (2025). Communication and behavior change in underserved communities: A narrative review of educational interventions. *Journal Innovation, Social, and Environmental*, 1(1), 1–7.
- Ramadhan, A. (2025). Pengaruh meaningful, joyful, dan mindful learning sebagai pilar deep learning terhadap hasil belajar: Literature review. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158.
- Ramadhani, K. R., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh literasi digital terhadap psikologi anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 4(1).
- Supriyatno, H. (2025). Analisis implementasi perpustakaan desa berbasis inklusi sosial dan dampaknya bagi masyarakat: Kajian narrative literature review. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 17(1), 55–73. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v17i1.11749>
- Tamika, A. V., & Rinawati, R. (2023). Literasi digital lansia. *Bandung Conference Series: Public Relation*, 3(2), 963–969.
- Wicaksono, R. N., & Sentiana, F. (2026). Transformasi peran perpustakaan dalam literasi informasi di era digital: Narrative literature review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 13(1), 106–117.